

Classic

AmigaOS4

MorphOS

AROS

UAE

AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se

DECEMBER 2015 #015

mässa: Amiga firar 30 år
spel: Lotus-klon på gång
test: Demos till NG
och: pyssel!

Guide:

Ersätt din SCSI-disk

15 fiffiga
Amigatips

Tänk



Amiga Forum

att vi är uppe i vårt femtonde nummer. Det är inte för intet som vi känner för att klappa oss själva på axeln för denna bedrift. Tre och ett halvt år efter att det första nysatsade numret kom ut så fortsätter vi i oförminskad fart.

Det var varit goda och dåliga tider förstås, men på det stora hela har vi lyckats hålla vår deadline och ganska hög lägstanivå om jag får säga det själv.

Men en sak har hänt som jag gärna vill ta upp. Det är att tidningen har blivit ganska likriktad. Jag är en MorphOS-användare och Iggy är en Classic-användare, vilket resulterar i att eftersom vi skriver en så stor del av tidningen själva

så blir ganska mycket av innehållet fokuserat på det vi gillar. Det betyder att AmigaOS 4- och AROS-användare nog känner sig ganska utanför. Så kan vi förstås inte ha det!

Min ambition har varit ända från början att Amiga Forum ska vara en tidning för alla Amiga-smaker, och det ska vi banne mig upprätthålla! Så jag efterlyser två personer som vill bli reguljära skribenter åt Amiga Forum och skriva om AmigaOS 4- respektive AROS-relaterade saker. Om du är intresserad och seriös kan du maila mig på amigaforum@suga.se.

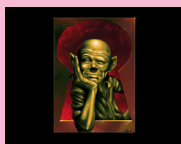
Kriget mellan de olika lägren måste upphöra, och vår tidning ska vara en försonande kraft tycker jag. Hjälp oss göra den visionen verklig.

God fortsättning. Vi ses 2016!

Johannes Genberg

Innehåll

- | | |
|-----|---------------------------|
| 2. | Ledare |
| 3. | Nyheter |
| 5. | SUGA-nytt |
| 5. | Knep och knåp |
| 6. | Fimpa din gamla SCSI-disk |
| 8. | Test: SCSI2SD |
| 9. | HackLite |
| 12. | Demos till NG |
| 14. | Den makalösa Amigan |
| 16. | Smygtitt: Amiga Racer |
| 19. | Amigan fyller 30 |
| 21. | Året var 1987 |
| 22. | Fler Amigatips |
| 24. | Bygg om pc-diskettstation |



Omslagsbilden:
"Keylock" av Made.
(320x256, 32 färger)

Redaktör:

Johannes Genberg

Layout:

Iggy Drougge

Medverkande i detta nummer: Bent Floberg
Jesper Odellius

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. Mejla redaktionen om din Amigaförening också vill prenumerera.

Nyheter från Amiga-världen

Hårdvara: A1200-skalen färdiga

Efter ett misslyckat försök nådde till slut kickstartern för att tillverka nya Amiga 1200-skal sitt finansieringsmål och tillverkningen bör vara igång när du läser detta – kanske har du rent av beställt ett eller flera skal?

www.kickstarter.com

Hårdvara: Ännu flera A1200-skal

Om du missade chansen att boka ett nytt A1200-skal får du här en ny chans. Denna gång är det en nederländsk grupp som ligger bakom, med en något annorlunda approach till sina skal. Till skillnad från det ovannämnda projektet förhåller de sig mindre slaviskt till sin förlaga utan har bland annat bättre utrymme för diskar, utbytbara bakre väggar för olika sorters kontakter, stöd för pc-moderkort och skalen kan även fås med en försänkning i toppen där man kan ställa valfritt tangentbord.

www.indiegogo.com

Hårdvara: Nytt billigt OS4-moderkort

Tabor heter det nya moderkortet som är tänkt att vara en lågbudgetvariant att köra AmigaOS 4 på. Även om priset inte är avslöjat så sägs den vara märkbart billigare än SAM 460. Dock har fokus kommit att hamna på det faktum att QorIQ P1022-processorn har en inkompatibel FPU. Detta måste lösas mjukvarumässigt vilket blir långsamt. När kortet släpps är okänt, men eftersom AmigaOS-programmerarna är upptagna med att porta OS:et till X5000-moderkortet har arbetet inte påbörjat än.

a-eon.biz

Mjukvara: Oregons program släppta gratis

Oregon Research släppte ett antal intressanta program till Amiga under sent 90-tal, och med dess gamla chefs goda minne kan programmen nu fritt kopieras. Dit hör den resurssnåla TCP/IP-stacken TermiteTCP, spelutvecklingssystemet GameSmith och terminalprogrammet Termite.

eab.abime.net

Telekom: NiKom BBS igång igen

Niklas Lindholm återupptog nyligen arbetet på den omtyckta BBS-mjukvaran NiKom (som bl a SUGA BBS kör på), och har nu också fått igång sin gamla support-BBS igen. Basen kan nås via telnet på adressen nikom.org i samma skick som när den lades ner 1996. Om du hade ett konto när det begav sig är det bara att logga in och gråta nostalgitårar. Är du ny eller har glömt ditt gamla lösenord är det bara att logga in med användarnamn "ny".

www.nikom.org

Telekom: Ny BBS: Deltacity

Jocke Melin, som bland annat bloggar om Amigor och annat på retrodatorer.se, kör sedan några månader en ny NiKom-BBS på både telnet och modemlinja. Det finns gott om möten och hyfsad aktivitet, och basen är även uppkopplad mot Fidonet.

deltacity.se

Hårdvara: Snabba A1200-acceleratorer

De populära ACA-acceleratorerna har fått tillökning i form av ACA1232 och ACA1233 på respektive 50 och 55 megahertz. Korten har en ny, snabbare SDRAM-kontroller utvecklad för ändamålet. Då korten tillverkas i liten upplaga och tillgången på passande processorer är liten kostar de ganska så mycket: 300 respektive 360 euro.

icomp.de

Mjukvara: Pagestream 5 är inte nerlagt

På Amiga30 i Neuss (se sidan 19) visades en fungerande beta upp av en ny version av det populära desktop publishing-programmet Pagestream på en MorphOS-maskin. Detta program har varit under utveckling länge och uppfattats av de flesta som vapourware. Till slut har programmet hamnat i händerna på MorphOS Team, som nu har något att visa upp. De har inte utannonserat än vad som är nytt dock.

pagestream.net

Mjukvara: WinFellow utvecklas igen

En gång i tiden utmanades UAE av den lite mer begränsade men också lite snabbare Amigaemulatorn Fellow. Arbetet på Fellow har dock legat nere i många år medan WinUAE gjort stora framsteg, men nu börjar det röra på sig igen.

fellow.sourceforge.net

Hårdvara: USB-tangentbord till Amigor

Polska 7-bit har lanserat en ny tangentbordsadapter till A2000, A3000 och A4000 (och CD32). Till skillnad från äldre adapterar har den usb-ingång och stöder moderna tangentbord från både Mac och pc. Adaptern heter Sum A234/CD32 och kostar ca 350 kr.

retro.7-bit.pl

Mjukvara: OS4 för nedladdning

Nu kan den som vill prova på OS4 (Final Edition) i UAE köpa operativsystemet i elektroniskt format via Cloanto. Priset är 30 euro och då får man på köpet en PDF föreställande cd-fodralet och bruksanvisningen som man själv kan pyssla ihop i mellandagarna.

www.cloanto.com

Hårdvara: Amiga på en laptop

A.L.I.C.E. (A Laptop Incorporating a Classic Experience) är en dedikerad emulationslösning för att starta en vanligt x86-laptop direkt in i en expanderad Amiga-miljö (mer bestämt Amikits). Inte nog med det, den kommer även kunna starta Linux- och Windowsprogram under Workbench som om de vore Amigaprogram. Om man har nödvändiga Picasso IV- och PPC-romar kan man även installera AmigaOS 4 Classic. Något lanseringsdatum har inte utannonserats.

a-eon.biz

Spel: Wings Remastered

När Wings RM (en moderniserad version av Cinemawares klassiker från 1990) blev finansierad via Kickstarter var ett av dess stretch goals en NG-Amiga-port. Men då spelet är baserat på Unity måste hela motorn skrivas från grunden. Nu har Daniel Müßener från Golden Code (före detta Cherry Darling) gått med på att göra just detta. För att finansiera det hela har en maffig box i limiterad upplaga planerats som man kan förbeställa. Ursprungligen var det tänkt att spelet skulle släppas i februari, men det verkar spricka på grund av för få förbokningar.

retro.cinemaware.com

Spel: Reshoot – nytt skjutospel på gång

Reshoot är arbetsnamnet på ett shoot'em'up-spel för AGA-Amigor. Spelet utvecklas i assembler av för detta redaktören för tyska speltidningen Amiga Joker och lär bli Amigans första spel i den så kallade "bullet hell"-genren. För att finansiera arbetet används inte som sedvanligt Kickstarter utan sajten Patreon, där intressenter kan anmäla sig som "mecenater" och sponsra arbetet med ett månatligt belopp.

www.patreon.com/loewenstein

Mjukvara: Ny version av Portable

E-kompilatorn "Portable", som översätter E-kod till C-kod för att lättare kunna kompileras till en rad olika processorarkitekturer och operativsystem, har kommit i version r68. Stödet för nya versioner av AROS, MorphOS och OS4 har förbättrats i denna version.

cshandley.co.uk

Spel: Tower 57 finansierad

Det var en svettig sista vecka för Tower 57 (en neo-retro-Chaos Engine-klon) på Kickstarter men de sista dagarna nådde den sitt mål och dessutom blev en NG-port säkrad. Porten till NG står Daniel Müßener från Golden Code för och enligt honom blir det en ganska enkel sak att göra detta. För er som inte hann delta i kickstartern kan man fortfarande donera via deras hemsida.

pixwerk.net

Spel: The dream of Rowan

"The dream of Rowan" är ett plattformsspel under utveckling till accelererade Amigor (030 och uppåt), och enligt rådande mode skramlar de pengar till arbetet via en Kickstarterkampanj. Spelet skrivs i AMOS och beräknas vara färdigt i oktober.

www.kickstarter.com

Mjukvara: Gorky 17 ute

Detta spel från 1999 utannonserades 2006 för AmigaOS 4. Nu har spelet äntligen släppts av Hyperion Entertainment (skaparna av AmigaOS 4). Det är ett turbaserat strategispel i sci-fi-miljö och kan köpas via de större Amigaåterförsäljarna.

hyperion-entertainment.biz

Litteratur: Prowlers demobok på Kickstarter

Det där med att göra Amigasaker på Kickstarter är populärt verkar det som. Nu har artisten känd som Prowler gjort en bok om kända Amigabilder från demoscenen. Tanken är att berätta dessa bilders historia genom skaparna själva. När detta skrivs har projektet finansierats och med lite tur kan ni som missat den köpa boken senare.

www.kickstarter.com

Mjukvara: Källkoden till Timberwolf ute

Efter att i flera år legat på is har nu källkoden till Timberwolf (AmigaOS 4 Firefox-baserade webb-läsare) släppts. Dock finns det flera reservationer i koden, som att de delar som skrivits av Friedenbröderna inte får portas till någon annan plattform än AmigaOS. Intresset att bygga vidare har visat sig vara svalt.

github.com/tfrieden/timberwolf

Mjukvara: AEon söker programmerare

A-Eon ser mjukvara som avgörande för att AmigaOS 4 ska locka nytt folk, och har gjort en öppen förfrågan till dem som vill tjäna lite pengar på att göra program för Classic och AmigaOS 4. En hemsida har också skapats för ändamålet.

www.amigadeveloper.com

Varning: Dåliga nätagg på marknaden

Den stora Amigahandlaren Vesalia säljer nyttillverkade nätaggregat till CD32 och A590. Det har dock visat sig att lödningarna i kontakten är allt annat än fackmannamässigt gjorda. Priset på nätadaptorna är utmärkt, men om du köpt en sådan bör du trä av kåpan på DIN-kontakten och kontrollera så att inget är kortslutet och att rätt spänning ligger på rätt stift.

Rapport från SUGA

Hösten med SUGA har präglats av aktivitet varje lördag – mestadels av det vanliga slaget: lödning, programmering, byggande och modullyssnande. Maskinparken har fått ett tillskott i form av ett Rapidroad usb-kort som sitter på ett Xsurf 100 i vår maxade A3000. Den gamla glappande stereon har bytts ut mot ett plaståbåke från 90-talet, och en givmild medlem skänkte oss en EPROM-raderare av bättre märke, som i sin tur fått ett nytt uv-lysrör. Även lysrören i taket har uppdaterats så att det är ljust och fräscht.

Ett andra labbord täckt med antistatmatta och tillhörande bokhyllor har byggts, och hyllorna fylldes snabbt med litteratur och programkartonger som tidigare stått nedpackade. På bordet finns – ve och fasa – två pc-datorer. Den ena tjänstgör som EPROM-programmerare och den andra som logikanalysator.

Bygget följdes av ett försök till städning, och det bord som varit belamrat med disketter sedan över ett år tillbaka har röjts undan och disketterna nödtorftigt sorterats. Nu väntar vi på brädor så att vi kan bygga ytterligare förvaring och kanske till sist få lite ordning på torpet. En extra datorplats är också planerad så att våra A4000 har någonstans att stå.

I november fick vi finbesök av Jonas Ahlinder, eller närmare bestämt av hans X68000 – en japansk hemdator som till och med kan göra Amigan grön av avund vad gäller grafik och ljud. I likhet med Amigor lider X68000 av läckande kondensatorer, varför omfattande lödarbeten genomfördes till sent på natten. Patienten överlevde operationen.

Två stycken GG2-kort har byggts ihop. Tre finns kvar att beställa för SUGA-medlemmar som vill använda billiga ISA-nätverkskort i sina Amigor för ynka 400 kr.

Styrelsen

KNEP OCH KNÅP

av Jesper Odelius

Bilda meningen i de gråa rutorna. Du kan vinna... ingenting.

Chip Designer ☐☐☐☐☐☐☒☐☐☐☐☐

In Tone Town ☐☐☐☐☐☐☒☐☐☐

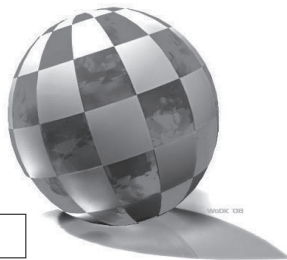
Fordonsarkad ☐☐☐☐☐☐☒

Cykelbud ☐☐☐☐☐☐☒☐☐

Sector One ☐☐☐☐☐☐☒

Ett av två mode ☐☐☐☐☐☐☒☐☐☐☐

Knäckte Arkanoid ☐☐☐☐☐☐☒☐☐☐☐☐



© JOD

Tips: "drömmar"

Slipp SCSI-strul

Ge din gamla dator en snabbare, tystare, nyare disk

av Iggy Drougge

När Commodore valde att använda SCSI som standard för hårddiskar i Amigan var det ett självklart val. De gamla MFM-diskarna var redan passé, medan IDE (ATA) var relativt obekräftat, men en uppenbar teknisk återvändsgränd. Dock fungerar pc-industrin som så att om den hamnat i en återvändsgränd så borrar den en tunnel under hindret eller bygger en vägramp över det. Och därför sitter vi idag och använder SSD:er baserade på IDE-teknik som moderniserats till stora kostnader, medan SCSI är utrotningshotat.

Men vad gör man om man har en Amiga med SCSI? Alla dess fördelar till trots är det inte mycket att ha om man endast kan köra med en högljudd disk från 90-talet som kanske redan sjunger på sista versen. Tre alternativ finns:

- 1) Hoppa över SCSI helt genom att skaffa en IDE-kontroller.
- 2) Anpassa en IDE-disk med en lämplig adapter (och eventuellt tillhörande minneskortadapter).
- 3) Använda en lösning för att köra minneskort på SCSI-bussen.

Alternativ 1

Alternativ 1 är lätt om man har lediga kortplatser och hittar ett Buddha- eller FastATA-kort. Dock är Buddha ur produktion (och inte särskilt snabbt) medan FastATA är dyrt. Själv har jag ett Buddha i min A3000 och upplever det som stabilt men knappast svindlande snabbt. Har man en A500 finns lösningar med inbyggd compact flash-kortplats som A508IDE (internt) från Kipper2k och ACA500 (externt) från Individual Computers.

Alternativ 2

SCSI-till-IDE-adapterar har funnits länge av praktiska skäl. När Yamaha runt millennieskiftet tyckte att det var för mycket extra arbete att göra särskilda SCSI-versioner av deras cd-brännare skruvade de istället fast en liten SCSI-adapter på brännaren. Detta upptäcktes snart av A3000-ägare som skruvade loss adaptern och använde den för att köra billiga IDE-hårddiskar i sina datorer. De flesta Yamahabrännare med sådan adapter befinner sig dock redan på soptippen, så att hitta en kräver lite tur.

Istället kan man använda en adapter från Acard. Den taiwanesiska tillverkaren är specialist på SCSI och har IDE-adapterar för nästan varje upptäcklig SCSI-kontakt. Dessvärre koncentrerar de sig på modernare typer av SCSI än den som sitter i en typisk

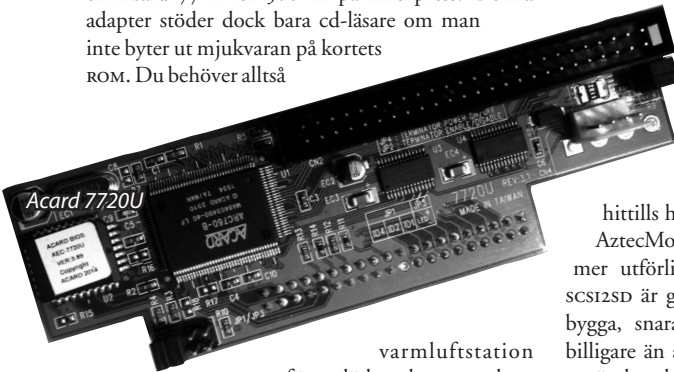
Amiga, varför en ny Acardadapter kräver en eller flera SCSI-till-SCSI-adapterar mellan IDE-adaptern och Amigans SCSI-

kontroller. Det låter krångligare än det är, men det extra sladdtrasslet måste tas med i beräkningen. Om man letar på begagnatmarknaden kan man hitta äldre IDE-adapterar från Acard med Amigans sedvanliga 50-poliga IDC-kontakt (modell stiftlist). I regel är priset dock nästan i paritet med nypris, då dessa adapterar är hett eftertraktade bland användare av gamla syntar och samplers och även ägare till gamla Macar, Atari och andra mindervärdiga maskiner. Räkna med att få lägga ut en tusenlapp för en sådan adapter.

Trots fördelarna med SCSI är det få som vill använda en högljudd disk från 90-talet



Vill du komma riktigt billigt undan och inte är rädd för att löda ytmonterade kretsar kan du köpa en Acard 7722 för 300 kr på Aliexpress. Denna adapter stöder dock bara cd-läsare om man inte byter ut mjukvaran på kortets ROM. Du behöver alltså



varmluftstation för att löda av kretsen och en EPROM-brännare för att programmera om den. Därtill kommer adapter från Amigans 50-pinnarskontakt till adapters dito med 68 stift. Inget för lödovana eller den som har trångt i datorn med andra ord.

Som ett alternativ till Acard finns det även IDE-adaptrar från IO-Data och Addonics. De är lite ovanligare, men ger jämförbara prestanda med Acard, till skillnad från Yamahas adapter som från början är gjord för långsamma cd-läsare. Till och med Yamahas adapter är dock tillräckligt snabb för allt utom Amigans allra snabbaste scsi-kort.

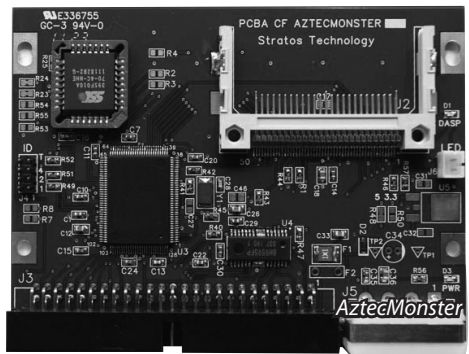
Alternativ 3

Liksom är fallet med Acards adaptrar är minneskortläsare för scsi hett eftertraktade bland alla som ännu är bundna vid scsi. En sådan kortläsare kan alltså gå loss på över en tusenlapp på Ebay.

Som tur är finns det numera flera lösningar för att använda minneskort som hårddisk på scsi – framtagna av entusiaster för gamla Macar, som är ännu mer knutna till scsi än Amigan. Den ena kommer från Japan och heter AztecMonster. Aztec använder compact flash-kort och tar upp bara halva hårddiskplatsen. Dess prestanda är mycket goda, men dessvärre har den endast prövats med gamla Macar. Därför betar sig AztecMonster på ett sätt som ger Commodores scsi-kontroller knaspippi. Sätt en Aztec i en A3000 eller A2000 med 2091-kort så kommer den att vägra att boota. För den villige finns det patchade ROM:ar till A2091 och A590 som ska göra så att de kommer

överens med AztecMonster, men samtidigt sänks också prestandan så att vinsten med ett snabbare kort omintetgörs. Problemen med AztecMonster visar sig dock just på Commodores scsi-lösningar, så har man ett scsi-kort från en annan tillverkare är det ett tänkbart alternativ. Ett AztecMonster kostar 125 dollar med frakt – ett pris jämförbart med samtliga lösningar vi hittills har gått igenom.

AztecMonster utmanas av SCSI2SD, som testas mer utförligt på annan plats i detta nummer. SCSI2SD är gjort för att vara enkelt och billigt att bygga, snarare än för prestanda, och är därför billigare än andra lösningar. Som namnet antyder använder det SD-kort, närmare bestämt micro-SD, till skillnad från de biffigare CF-korten. Hela SCSI2SD är mycket litet, som om man klippt av styrkortet från en hårddisk tre centimeter från kontakterna. Kortet kostar inte mer än 60 dollar, och är därmed inom räckhåll även för den som inte är intresserad av att lyxrenovera sin Amiga. Nackdelen är prestandan, som är jämförbar med en mycket gammal scsi-disk. På en oaccelererad A2000 är det inget problem, men en SCSI2SD är inte direkt något man kopplar in på sitt Cyberstormkort.



I slutändan finns det inga genvägar för att få in en tyst, stor eller snabb disklösning i en Amiga med scsi. Det krävs tur, tålamod eller pengar, om man inte nöjer sig med ett SCSI2SD. 🌐

Läs mer om SCSI2SD på www.codesrc.com
 Finns bl a att köpa: amigakit.eu, pris ca 66 euro

SCSI2SD

Tyst, billigt och stort minne i alla Amigor med SCSI

av Bent Floberg

Jag hade inte mer än gjort mig av, igen, med allt amigastuff i förhoppning om att kunna leva utan amigadatorer. Naturligtvis får jag då en Amiga 3000 och hobbyn drar igång igen. Efter massa putsande, lite lödande, inköp av minne, fläkt och dylikt blev det dags att fundera på en lösning för att byta hårddisken. Amigan hade en original Quantum på hela 105 MB och den varken förde så mycket oväsen eller krånglade men den var ju inte pur-ung så det var dags att hitta en annan lösning. scsi-prylar växer inte direkt på träd men efter en del letande hittade jag SCSI2SD, eller det var nog snarare någon som sa att jag skulle söka efter det. SCSI2SD är ett litet smidigt kort som ersätter hårddisken med ett SD-kort. Jag beställde ett från ITEAD Studio och när kortet väl kom från Kina var det dags att pensionera hårddisken. Det var också dags för diverse djävulskap.

Kortet konfigureras via en usb-sladd och det finns program för windows, macos och linux. Det mesta blev fel, kortet hängde sig, partitioner försvann och svordomarna ökade. Det visade sig att jag hade fått en trasig firmware 4.2.2 vilket jag upptäckte i samband med att jag härom dagen uppgraderade firmwären till 4.5. Men hur som helst så uppgraderade jag till firmware 4.4, skapade en virtuell hårddisk på 4 GB för att slippa problem eftersom jag kör med Workbench 3.1. Det ska gå att göra upp till 4 virtuella hårddiskar men även om mitt SD-kort är på 16 GB så fick jag det inte att fungera. Det kanske fungerar i och med den nya firmwären men 4 GB räcker gott och väl för mig.

Min nästa tanke var att kopiera över innehållet i scsi-hårddisken till SCSI2SD men efter massa strul och läs/skrivfel så gav jag upp och installerade om allt. Eftersom diskdriven fortfarande fungerade

dåligt sparade jag mina egna filer på en pc med Amigaexplorer via serieporten.

Nu sitter kortet på plats och jag har installerat om alla program plus lagt in lite mer programvaror och det mesta flyter på bra. Det verkar dock som om Amigan hänger sig vid läsning från SCSI2SD när den har varit påslagen under en längre tid. Det kan dock lika gärna vara något med min Amiga eller att jag hade firmware 4.4 installerad. Både firmware och programvara för konfiguration av SD-kort utvecklas och nya funktioner tillkommer vilket är positivt för framtiden.

Hur fungerar då kortet i praktiken? Jag gjorde en enkel test med DiskSpeed 4.2 på 25 Mhz 68030 (cpu index ca 1 300), max transfer 0x1fe00, 30 buffers, 512 bytes sektorstorlek vilket gav ett genomsnitt av tillgänglig cpu-tid på 31 %. ScsiSpeed ger en tillgänglig cpu-tid på 51 % och överföring från 111 kB/s till cirka 1 MB/s. Jag utgår från att hastigheten går att optimera men eftersom jag ibland får hängningar får jag pröva mig fram från en låg nivå. Jag är fortfarande en bra bit från max överföringshastighet som ska vara runt 2,5 MB/s.

SCSI2SD är ett bra kort till ett rimligt pris som rekommenderas när det är dags att pensionera hårddisken. Det kan dock behövas lite pill och test för att få det att fungera bra med våra gamla klenoder. 🌐

HackLite

Det är insidan som räknas, även i spelvärlden

av Iggy Drougge

Tänk efter. Hur många drag var det sen du dödade den där orchen? Hinner du äta upp den innan hans kompisar kommer efter dig och klubbar ner dig medan du står och äter på deras kamrat? Har du hälsa kvar för att kunna sätta i dig det oaptitliga köttet och klara av den påföljande magåkomman? Äsch, det är värt ett försök – man kan ju inte slåss på fastande mage. Oj, du dog visst av matförgiftning. Så kan det gå när man äter skämt orchkött.

HackLite är ett spel som mest verkar gå ut på att dö, och som gör dig lika besatt av mat som en bulimiker. När man inte dör av fienders slag eller

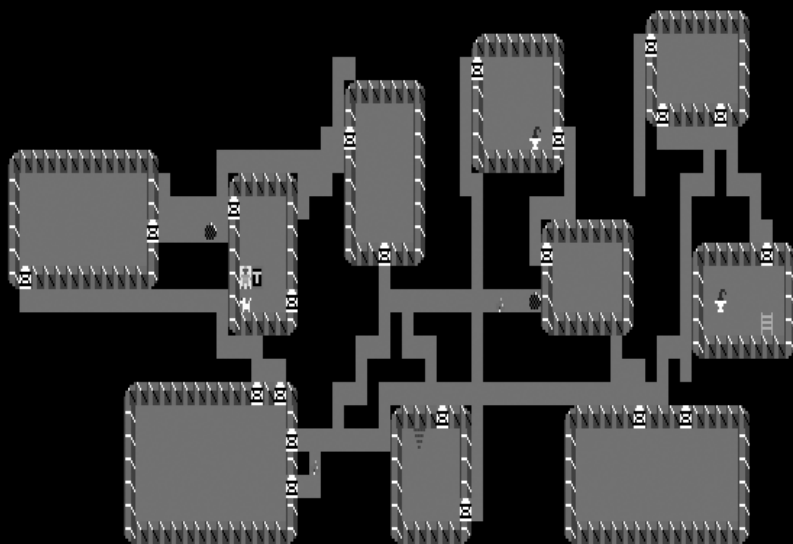
fällor dör man av svält eller av att ha ätit något ruttet, skämt, förgiftat.

Jag är själv inte en ihärdig människa när det gäller spel. Vanligtvis stänger jag av det och spelar det inte igen efter att ha kört fast eller dött några gånger. Ändå har jag ägnat ett halvår åt *HackLite*, ett spel så oförlåtande att man dör lättare än en stadsbo under digerdöden. Det är inte ett snyggt spel, tvärtom. Grafiken är minimalistisk intill smärigränsen och det enda ljud som finns är systemets varningspip. Handlingen är tunn som silkespapper. Styrningen lika bekväm som texteditorn Vi. Och ändå har det en beroendeframkallande kvalitet som har gett det

Amiga Hack Lite 2.8.1 presented by Home Brew Software 1993



Your little dog steps on a squeaky board.



Lev 1 \$ 57 Hp 15(23) Ep 4(4) Ac 8 Str 14 Exp 2 \$:185

tillnamnet "examensarbetenas förgörare" för att det är så lätt att fastna i det.

Egentligen kommer det öknamnet från *HackLites* förfader *Hack*, ett spel i den så kallade dungeon crawler-traditionen som utvecklades på minidatorer med textterminaler i början av årtiotalet. Av en jävla sadist som gjorde sitt bästa för att jävla med spelarna så fort han såg att de kom någonvart i hans spel där man spelade ett snabel-a som slogs mot bokstäver. Men finns det sadister finns det också masochister, och uppenbarligen är jag en av dem.

Hack portades mycket snabbt till Amigan, och eftersom Amigan är vad den är ersattes ascii-tecknen av (förvisso primitiv) grafik. Spelet utvecklades sedan av gänget bakom Software Distillery (som bidrog mycket till ARP-projektet och senare utgåvor av AmigaOS) till *HackLite* genom att kombinera egna förbättringar med lån från en annan vidareutveckling; *NetHack*. Den sistnämnda utvecklas än idag och erbjuder ännu fler sätt att dö på eftersom spelet utvecklats under nästan trettio år i ett kärleksfullt S&M-förhållande mellan utvecklare och spelare. Det finns människor som kan klara *NetHack* vid varje givet försök – vad de håller på med i sängkammaren är något jag ogärna spekulerar i.

HackLite är en lättversion av *Hack* – inte genom att vara nedbantad, utan genom att vara lite mindre ondskefullt. Döden är inte lika ögonblicklig som i originalet eller i *NetHack*, men däremot permanent. Man kan spara i spelet, men dör man raderas ens sparade spel från disken och det enda som finns kvar av ens gubbe är ett spöke som man kan råka ut för i kommande spelomgångar. Denna slutgiltiga död är genomgående i alla riktiga dungeon crawler-spel. Andra återkommande teman är ascii-grafik (eller förklarad sådan som i *HackLite*, där tecknen bytts ut mot en font föreställande små gubbar och monster), invecklad spelmekanik och slumpmässighet.

Det mesta i *HackLite* styrs av slumpen och avturen. Din skicklighet avgör hur väl du hanterar din tur eller otur. Startar du spelet under fullmåne

får du lite mer tur, som påverkar hur många giftflaskor och ondingar du råkar på. Har du tur har du gudarna med dig, och kan i en knipa be om din räddning. Kanske hörsammar de dig, kanske straffar de dig för sitt eget höga nöjes skull. Ibland hör du bara deras telefonsvarare.

Även alla banor slumpas fram, likaså namnen på allt du hittar. En blå dryck kan vara ett livselixir ena gången och gift nästa omgång. Inte heller vet du om en bokrulle med ett visst namn innehåller en förbannelse eller den identifikationsformel som gör att du kan avgöra om nästa rulle är förbannad eller om flaskan innehåller gift. Man får prova sig fram och utarbeta strategier för att minimera eventuell skada. Till exempel kan man bära runt på en usel läderbrynja och ta på sig den varje gång man läser en okänd trollformel utifall det råkar vara den som förstör rustningar.

Stridssystemet kan te sig klumpigt – vanligtvis slåss man genom att helt enkelt gå in i en fiende. Men fienderna är många och med mycket avancerade beteenden. Slemklumpar sprutar syra som förstör ens utrustning, drakar sprutar eld, nymfer snor dina grejer, en leprechaun snor dina pengar och andra sänker din XP.

Då hjälper det att hålla dem på avstånd genom att kasta vapen på dem, använda trollformler eller trollstavar som både kan göra en fiende osynlig eller skicka en dödsstråle. Där får man också testa sig fram. Man kan manipulera det mesta omkring sig på ett flertal sätt. Vapen kan doppas i brunnar eller trolldrycker och förstärkas eller försvagas, trolldrycker kan kastas på fiender för att göra dem groggy, förgiftade eller förstenade.

En fiende, leprecottan, kan förstenas en vid blotta beröringen. Men dödar man den kan man ta dess lik (om man använder handskar) och använda som vapen för att förvandla fiender till sten. Få spel kan mäta sig med *HackLites* uppfinningsrikedom och avancerade spelregler – trots att det bara består av tecken.

Så här kan en omgång se ut: Börja på nivå ett. Ta risken och döda ett svävande öga trots att det kan förstelna dig i flera omgångar så att du är lovligt byte för andra fiender. Ät ögat så att du blir

Få spel kan mäta sig med *HackLites* uppfinnings- rikedom och djup

allseende. Gå ner till nivå tre, döda lite orcher och ta deras guld. Besök affären, köp mat åt din hund så den blir mer trofast och en ögonbindel. Gå ner till nivå 8, stöt på en nymf som snor din rustning, hitta en omärkt flask, drick den och upptäck att du börjar sväva i luften. Nu kommer nymfen inte åt dig. Ta på dig ögonbindeln så att du ser telepatiskt var den är (tack vare ögat du åt), sök upp den och döda den. Ät nymfen så att du får teleportiasis. Nu hoppar du runt slumpmässigt på banan om du inte hittat en ring som ger dig teleporteringsstyrning. Med den kan

är det antingen för att man haft ren skär otur eller för att man är oförsiktig. Så länge man har mat finns det ingen anledning att skynda ner i grottsystemet där den onda trollkarlen väntar längst ner. Ta din tid och förbered dig genom att "levla" och hitta nödvändig utrustning. Gå upp en trappa och döda fler fiender och länsa butikerna på allt du hittar. När du närmar dig helvetet behöver du en flamskyddsring eller något annat sätt att skydda dig mot hettan och ordentligt uppgraderade vapen och rustning för att möta fienderna där. Lägg till det en depå



du ta dig ur knipor lättare. På nivå 9 fastnar du i spindelnät. Döda spindeln och ät den. Du blir förgiftad och förlorar styrka, men i gengäld är du nu vaccinerad mot alla gifter och kan äta även syrasprutande slemklumpar. Din styrka kan du återställa genom att döda en jätte och äta den, se bara till att den inte trillat över dig och att du inte föräter dig; åtskilliga gånger har jag dött av att sätta jättebiff i halsen istället för av hunger som annars brukligt är.

Man ska inte ha någon brådska. Dör man

av trollformler, förtrollade ringar och magiska drycker så kanske du har en chans att ta dig ner till trollkarlen, döda honom och återvända till ytan med hans ring.

Om du inte gör något överilad. Vilket jag alltid gör efter några timmar i grottorna, men strax efter ger jag mig ner igen, i förhoppning att ta mig ner åtminstone en nivå till innan jag återigen dör på något snöpligt sätt. Man kan säga att jag och *HackLife* lever i ett osunt förhållande, men på något vis trivs vi ändå ihop. 🌀

Demos på NG

Det finns faktiskt demos även till AmigaOS 4, MorphOS och AROS

av Johannes Genberg

Vem gillar inte demos? Dessa anarkistiska presentationer av folks datakunskande och (ibland dåliga) smak. Under Amigans storhetstid fanns det tusentals, eller rent av tiotusentals demos. NG-scenen har däremot inte mer än en handfull. Så här presenterar vi en liten lista på sevärda demos som fungerar på NG.

The Fiture Crew: Up Listen Boy (AmigaOS 4, MorphOS)

Finska Fiture Crew släppte denna konstrasttunga pärla på finska Icons demoparty 2008 och vann hela democompot. Det är baserat på SDL och GL så det är relativt lätt att porta till olika plattformar, vilket inkluderar AmigaOS 4 och MorphOS. Det är inte gjort så mycket för att imponera utan ska mer betraktas som ett experiment och en upplevelse. Den utmärkte musiken gör sitt i det fallet. De exakta hårdvarukraven är okända, men det rullar på utmärkt på 1.5 Ghz i alla fall.

www.kameli.net/fit/



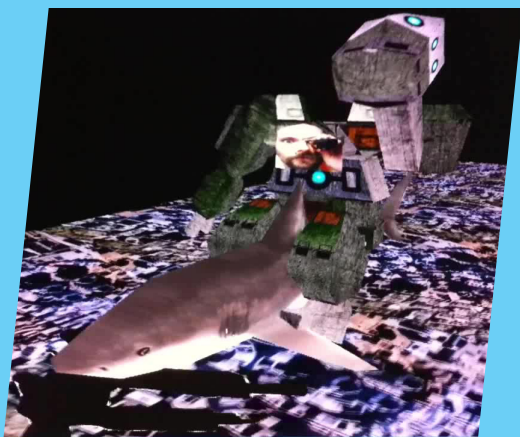


Dekadence: Chaotic

(AGA/060, AmigaOS 4, MorphOS)

Det finns även demos till klassiska Amigor som fungerar utmärkt på NG. Dekadence vann oldschooll-kompot på Assembly 2011 med detta demo. Det är en mardrömsaktig resa i mörka toner till hårdrocksaktig musik. Man behöver inte fixa några inställningar utan det är bara att dubbelklicka på .exe-filen.

www.dekadence64.org/prods11.htm

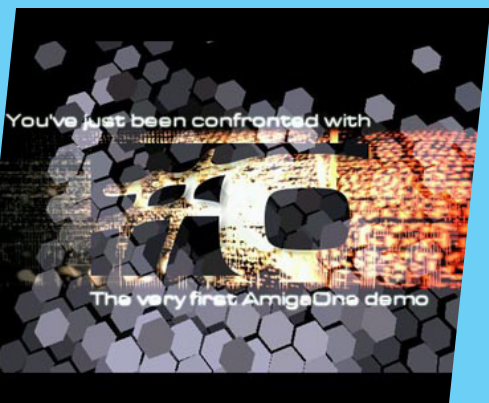


Bearsoft: Snow Ninja

(AROS x86)

Det finns inte så många orginaldemos till AROS, men här är en. Man ska inte ta den på så stort allvar. Det är mest ett internskämt för folk på Safir och kretsar kring ninjor, Shoe, Landskrona, hajar och UFO:n, allt i kass 3D. Men humorfaktorn är hög (liksom den dåliga smakfaktorn) vilket inte alltid är fel det heller.

www.fukt.bsnet.se/~bearsoft/



Universe: Zero

(AmigaOS 4, MorphOS)

Bara en kan vara först, och detta är enligt Universe det första AmigaOS 4-demot som släppts. Det vann franska Slash-partyts kombinerade demo-kategori. Fokuset ligger på virveltunnlar och dansande sexkanter och är inte på något sätt ett ovärdigt första försök. Demot fungerar även med MorphOS via OS4Emu.

wired.s6n.com/files/slach5/demo/

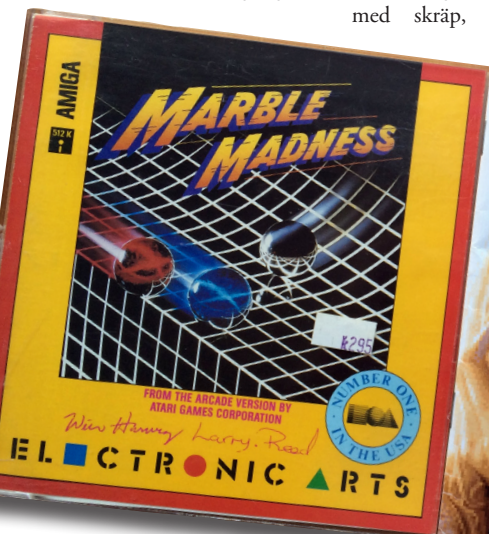
Den makalösa Amigan

Nostalgiskt grävande i flyttkartongen

av Jesper Odelius

Jag går igenom lådor i källaren efter vårt stora ombyggnadsprojekt. Det är okej, inte så tråkigt som det låter – den tråkiga delen, att gå igenom ändlösa högar med skräp,

pade banan med alla visionslösa stackare. Det är häftigt än i dag.



sortera och slänga, den är avklarad. Så lådorna innehåller högt skattade ägodelar, resten åkte på tippen.

En av lådorna gömde en dubbel skatt: *Marble Madness* till Amiga, original-jewelbox och -diskett samt en väldigt cool broschyr som gör reklam för vår favoritmaskin. Det här är saker som har kommit från mina föräldrar och som jag alltså har sparat sedan jag bodde hemma.

Broschyren är i mycket gott skick och så kommer den att förbli. Den är på svenska och andas en så underbar framtidstro att jag blir riktigt lycklig. Man riktar in sig på Amigans konstnärliga kvaliteter, bara en sån sak. I en tid då datorer handlade om MS-DOS, rader spreadsheet, släpbara "portabla" 286:or och gaggiga CP/M, då kom Amiga och so-

Skulle någon vara intresserad av broschyren kan jag scanna in den och mejla en kopia, redaktionen har min mejladress. Och *Marble Madness* ska jag ge en ny chans. Det var det första spel som jag spelade på min nyköpta A500. Spelet köptes i samma butik i Vällingby utanför Stockholm som sålde hårdvaran, en trappa ned från torget, en märklig, ocharmig lokal med nakna väggar och risig belysning. Jag blev aldrig klok på den och inte långt efteråt stängde butiken.

Deras spelutbud var nära noll och *Marble Madness* föreslog expediten, och så blev det. Jag som ville ha ett spel med flygplan eller pansarvagnar eller vad som helst – utom en rullande kula. Dessutom var spelet extremt svårt, så det gick knappast varmt. Särskilt inte som jag snabbt samlade på mig piratkopierade spel av den sort som jag gillade.

Favoritspelet en period var ett spel just med en stridsvagn, där målet som jag uppfattade det var att köra över fien-desoldater. Det lät ”splatt” och blev en röd fläck på marken. Något annat som fascinerade stort var demos, som jag samlade på mig framför allt tack vare en hackerkompis med alias ”5011”, medlem i en svensk grupp som kallade sig Triad. (*de som sjöng in ”Tänd ett ljus” va? / red*)

5011 var kompis med Mr Z, en gigant från 64-scenen, och lyssnade på Front 242. Man får nog säga att Björn var min förebild. Dessutom kunde han skriva assembler.

Nu är jag äldre och känner inget sug efter att mosa fi med stridsvagn, däremot ett revanschug: jag ska knäcka *Marble Madness*. Så, kära vänner, min nästa spalt i *Ami-*

ga Forum kommer att handla om det: timmarna med *Marble Madness*, så äntligen har jag en giltig anledning att koppla in en av två 1500 här hemma: jag ska hålla deadline till nästa *Amiga Forum*. Inkoppling med 1084-monitor och allt. Inomhus och inte förvisad till hobbyboden. Kanske till och med i det gemensamma sovrummet... Vi får väl se hur förhandlingarna går, håll tummarna. 🌀

Nu känner jag mig inte längre sugen på att mosa fi med stridsvagn, däremot revanschlysten

I 20 år har det tillverkats mikrodatorer till hjälp åt vänstra delen av din hjärna...



... här är den första som också ger mer kraft åt din högra.

AmigaRacer

Spirituell uppföljare till Lotus

av Johannes Genberg

Jag har aldrig varit särskilt intresserad av bilar, och i förlängningen inte i racingspel. Det blev inte bättre av att så många av spelen var ganska dåliga. Men det fanns några racingspel som jag gillade, som *Skidmarks*, *Indy Heat* och *Lotus-serien*.

Lotus Esprit Turbo Challenge är en racingspelsserie i tre delar i tredjepersonsperspektiv, sett bakifrån. Spelaren/spelarna ska köra mot sitt mål innan tiden tar slut och komma först om man kan. Spelets delmoment är en massa checkpoints som ökar på tiden man har till sitt förfogande, och det är sällan tillräckligt. Utan bra körkunskaper krockar man med andra bilar, föremål eller kör av vägen vilket saktar

ner farten. Detta i sin tur gör att man förlorar värdefull tid. Antingen kör du som en mästare eller så förlorar du. Lotus förlåter inga halvmesyreser.

Lotus-serien blev känd inte bara för sitt välgjorda spelkänsla utan ännu mer för sina utmärkta soundtracks. Ber man en slumpmässigt vald Amiganörd att nämna endast ett racingspel så är chansen inte bara stor att de väljer *Lotus*, utan minst lika stor att de börjar nynna på någon av dess kända låtar.

Därför är det kanske inte så konstigt att Michael St. Neitzel från AmigaTec valde att göra en spirituell uppföljare av *Lotus*-serien för AmigaOS 4, MorphOS, Linux och senare också för Classic med 68020 eller bättre. Första offentliga betan kom ut under hösten och sedan dess har spelet utvecklats i



en rasande fart. När denna recension skrivs är spelet uppe i version 2.1, men det är högst troligt att det är en hopplöst föråldrad version lagom tills du läser denna recension.

När jag först testade spelet hade man en bana och ett fåtal bilar att välja mellan och sen åkte man bara runt runt. Nu finns det två banor, en banedator, en mängd olika bilar samt en nedräknare och checkpoints vilket gjort det mycket mer ett spel än det var innan. Okej, det är fortfarande mest bara att åka runt runt, men det blir mer och mer som

sin förlaga för varje ny version. Om man donerar en valfri summa till utvecklaren får man tillgång till fler bilar och senare andra funktioner som ännu inte är tillagda.

Det är som sagt mycket jobb kvar innan spelet är klart, men att se dess utveckling är just nu ännu roligare än själva racandet. Men det tror jag ändras ganska snart när spelet blir lika oförlåtande som *Lotus* och när man kan spela flera. Vem vet, vi kanske till och med börjar referera till *Amiga Racer* som *Lotus 4* i framtiden. 🌐



Intervju med Michael St. Neitzel

Hej! Kan du berätta lite snabbt om dig själv och din relation med Amigan?

– Min relation började 1988 när jag fick en Amiga 500 efter att ha ägt en Plus/4 i fyra år. Jag hade då redan skrivit små spel i assembler för Plus/4-an. Senare arbetade jag för tidningen *Amiga Special* (tillsammans med Manfred Liedorf) där jag skrev programmeringskurser för Amigan. Numera jobbar jag på ett stort säkerhetsmjukvaruföretag som *senior manager*. Jag har ansvar för utveckling, analys, forskning och kvalitetssäkring för vår kärnverksamhet.

Hur kom det sig att du bestämde dig för att göra en Lotus-klon?

– Jag har alltid varit ett fan av den spelserien. Mina största minnen från mitt tonårsliv kommer ifrån det spelet, det och chocken jag fick när jag upptäckte att mina första flickvänner inte hade en aning om vad assembler var. Dagens racingspel är lite för komplicerade och jag ville ha ett spel där man bara kör några varv utan att behöva tänka på att uppgadera sin bil eller liknande. Enkel under-

hållning alltså. På så sätt bestämde jag mig för att göra en *Lotus*-remake.

Kommer det att finnas några skillnader mot originalet?

– Ja. Inget nollmodem-stöd (*garv*). Man kan spela flerspelarläge online. Det finns också en cloud-funktion för egentillverkade banor via *Amiga Racer Construction System*, eller *ARCS*.

Vid denna tidpunkt, vilka större delar saknas i spelet?

– Inga alls tror jag. Mycket är redan klart men det syns inte för vanliga spelare eftersom dessa delar inte är inkluderade i betan än. Som flerspelarstödet. Det kommer under jul. Sen har vi det kosmetiska. De är inte svåra men tar en massa tid. Animerade hjul är ett sådant, vilket alltså är inplanerat.

Detta är ett Amiga-exklusivt spel (undantaget Linux). Varför bestämde du dig för det?

– För att antalet (bra) NG-spel är ganska begränsat. Och varför skulle jag vilja göra ett Windows-
forts.

spel som försvinner i mängden? En Windows-version var inte planerad, men nu har folk bett om det. Anledningen att det finns en Linux-version är för att det gör det enklare för mig att lägga till nya saker. Min MacBook Pro med Linux kompilerar mycket snabbare än MorphOS och AmigaOS 4.

Började du med att stödja både AmigaOS 4 och MorphOS, eller stödde du först den ena och sen den andra?

– Jag började med MorphOS och flyttade senare hela utvecklingen till min x1000. Det mesta av arbetet görs fortfarande på den.

Varför finns det ingen AROS-version?

– Helt enkelt för att ingen har bett om eller donerat pengar för att få en sådan version. *(Sedan dess har folk anmält intresse och en sådan version är också på väg. red)*

Hur ser en vanligt arbetsdag ut för dig när du jobbar med spelet?

– Först läser jag feedback på vårt Facebook-forum (sök på "AmigaTec Inc."). Sen läser jag feedback på aik.org (Jag är väldigt mån om användarfeedback). När det är klart jobbar jag med spelet.

Vilken del av utvecklingen tar mest respektive minst tid?

– Det grafiska stjälar en massa tid. Och ARCS-baneditorn är en rejäl utmaning att programmera. Om man vill göra saker ordentligt finns det egentligen inget som inte tar tid. Men att släppa och ladda upp uppdateringarna är det enklaste för de är automatiserade med skript.

Vad motiverar dig att lägga ner så många timmar med någon som bara ett fåtal kommer spela?

– Jag svarar med en fråga: vad motiverar er att spela retro-spel? Det är min hobby. Jag ber folk som gillar spelet att donera en slant enbart för att stödja min andra hobby. Som är att ta en öl någon gång ibland.

Har du några andra spel på gång?

– Ja. Jag har redan börjat på en *Operation Wolf* arkadklon som jag döpt till *Rampage*. *(En förhandstitt finns på Youtube. red)*

Till sist, har du något du vill hälsa våra läsare?

– God Jul och glöm inte att spela jul- och vinterbanan i *Amiga Racer*! 🎅



foto: Boingsworld.de

En man med många bollar i luften

En ihärdig 30-åring

SUGA på Amiga30 i Neuss

av Johannes Genberg

På 80- och 90-talet var det mässor man besökte för att få se det senaste inom datorutvecklingen, lära känna nya människor samt få känna framtidstro, vilket behövdes särskilt under 90-talet. Även om internet har tagit över rollen som förmedlare av det senaste så är resan fortfarande lika sant nu som då. Att besöka mässor är upplyftande och man lär känns nya människor, eller får träffa dem som man bara pratat med via internet.

Den 23 juli i år var det 30 år sedan Amiga 1000 släpptes i Amerika och det firades över hela världen på olika sätt. Bland annat har det varit mässor i London och Amsterdam. Och den 10 oktober var det en i Neuss, utanför Frankfurt i Tyskland. Den bestämde jag mig för att ställa ut på i SUGA:s namn.

Sagt och gjort och på utsatt dag var jag där med en bunt Amiga Forum samt min Mac Mini med MorphOS på. Vi huserade på ovanvåningen på en teater där det fanns gott om plats för både utställare och besökare. Det var tur det för mässan blev välbesökt, mest av tyskar – vilket var ett problem

för mig som inte kan tyska. (*till glädje för tyskarna! red.*) Märkligt nog var också deras svenskkunskaper små, varför få nummer av AF gick åt.

Det gjorde visserligen inte så mycket för det gav mig chansen att se mig omkring. Många kända återförsäljare var där som Alinea, Amedia Computer och APC&TCP. Även vissa mindre kända affärer som sålde krimskrams, cd-skivor och ännu inplastade Amigaspel fanns på plats. Sen hade vi förstås Hyperion, A-Eon och MorphOS-teamet där som visade upp vad de hade på gång.

På Hyperions sida var det ganska lite nytt, vilket säkerligen berodde på att de var fullt upptagna med att göra drivrutiner till A-Eons x5000-moderkort. Men de hade släppt ett nytt spel till AmigaOS 4: *Gorky 17* (från 1999).

A-Eon å sin sida visade upp sitt x5000-moderkort körande på en beta av AmigaOS 4. Tyvärr kunde man inte testköra själv eftersom systemet ännu inte var stabilt nog. Istället visade den upp demos och videoklipp som kördes parallellt. De visade också upp ett nytt lågkostnads-moderkort kallat Tabor som ska vara billigare än SAM 460. Men två saker



En del av folkhavet sedd från Amiga Forums bord

gav anledning till oro. Det ena var att portningen av AmigaOS 4 inte hade börjat då portningen till x5000 måste prioriteras. Ännu värre är att processorn är en QorIQ P1022 vilken har en inkompatibel FPU. Det betyder att alla program som använder FPU måste mjukvaruemuleras vilket är mycket långsamt. En av utvecklarna av AmigaOS 4 berättade senare i ett forum att de har planer på att senare implementera en *just-in-time*-emulering vilket borde snabba upp FPU-emuleringen avsevärt. A-Eons Trevor Dickinson lät sig dock inte oroas utan var på ypperligt humör hela dagen. Några veckor efter mässan meddelade de att de ska tillverka 500 stycken x5000 och 1000 Tabor-kort.

På plats fanns också AmigaTec som visade upp embryot till sitt nya racingspel *Amiga Racer*. Golden Code (före detta Cherry Darling) var också på plats och visade upp sina spel samt en tidig alpha av *Wings Remastered* för NG-Amigor, som Golden Code fått i uppdrag av Cinemaware att porta. Intill emulatorutvecklarna Amikit fanns HunoPPC som visade upp sina många spelportningar till AmigaOS 4, och en f.d anställd på Phase5 som (dyrt) försökte sälja prototyper till deras populära turbokort.

Hopträngda i ett litet hörn hade vi också MorphOS Team som visade upp MorphOS 3.8 körande på

en PowerPC-bestyckad Amiga 4000 (den sista officiella versionen som stöder klassiska Amigor med PPC är 1.4.5). Huruvida den kommer att släppas till offentligheten är osäkert då det är ganska komplicerat att få det att fungera. Systemet kunde också beskådas på en SAM 460 samt en x5000 som körde MorphOS 3.10 beta. Dessutom kunde man testa det populära layoutprogrammet *Pagestream 5*.

Sist men inte minst så hade mässan celebrert besök av bland annat R.J. Mical, Dave Haynie och Petro Tyschtschenko, som alla ogenerat njöt av sin rockstjärnestatus. När de inte höll tal och berättade historier om Amigan gick de runt och skakade hand, pratade med sina fans och signerade allt de kom åt. Det var omöjligt att ens gå fram för att säga hej.

Mitt intryck av mässan är att det var mycket större än jag trodde det skulle vara. Särskilt eftersom jag bara besökt svenska Amigamässor tidigare. Alla Amigasystem visades upp, både gammalt och nytt, men med viss OS4-övervikt. Stämningen var dock på topp och alla höll sams. Precis som på gamla tidens mässor fick jag träffa en massa nya människor samt bekanta från nätet och jag kunde lämna mässan härligt upplyft. Amigascenen är kanske liten, men den är absolut inte död. 🌐



ÅRET 1987 VAR...

Bent Flobergs krönika över världens bästa dators turbulenta liv är inne på det tredje året på marknaden, då äntligen Amiga 500 kommer ut...

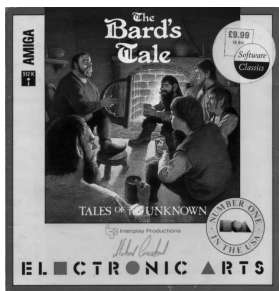
Aret då *Bard's Tale* släpptes till Amiga och eftersom det fortfarande är ett av mina favoritspel måste jag ta med ett citat från *Amazing Computing* nr 8 "It's a graphic adventure game, it's a role-playing game... and it's beautiful". Till mångas förjusning dök Kickstart 1.2 upp i skärmarnas ljus. Commodore tjänar pengar och framtiden för Amiga ljusnar.

Detta var även året då Amigan verkligen började få plats på tidningshyllorna, inte minst när två nya modeller dyker upp: Amiga 500 och Amiga 2000. I *Amazing Computing* lyfte de dock, i början av året, att även om Commodore har sagt att det ska komma nya modeller så undrar många amigaentusiaster; Kommer de verkligen att bli klara i tid? Inte konstigt att vi amigaentusiaster är hårdade vid det här laget. I *Amazing Computing* nr 5 nämndes också rykten om att Amiga 2000 inte kommer att kunna köra alla program för Amiga 1000 eftersom den tidiga tyska produktionen av Amiga 2000 använde en delvis annorlunda tangentbords-kontroller. Detta skapar problem för de programmare som inte följer de givna reglerna från Commodore.

I *Info* nr 13 skrev de att den nya lågpris-Amigan skulle komma med en c64-emulator, GO-64, för att locka ägare av c64 att uppgradera till Amiga. Enligt rykten fungerade en Amiga med 8 Mb ram, 68020 cpu på 15 Mhz faktiskt i cirka 5 minuter på Amiga Developer Conference. Den kraften och farten drev Amigans kretsar långt över vad som var tänkt så det var orimligt och tro att Amigan skulle

fungera i huvud taget. *Info* nr 16 nämnde även att en källa inom Commodore har sagt att en Amiga 500 är hälften så komplex att sätta ihop än en c128. Deras kapacitet räckte till att bygga 2 000 stycken Amiga 500 om dagen.

Amazing Computing nr 12 nämnde även att Commodore kanske planerade en expansionsenhet till Amiga 500 som var för Zorro-kort. En gissning var att priset skulle bli så högt att det vore lika bra att köpa en Amiga 2000.



Amazing Computing nr 7 lyfte även ryktet om att en Atari ST emulator skulle vara på gång till Amiga. De fortsatte med frågan om någon bryr sig, och det var nog inte många som gjorde det. Det som var mycket mer intressant var att Commodore Tyskland hade beställt 110 000 stycken Amiga 500 baserat på försäljningen vid introduktionen. Amiga 500 ska då enligt rykten ha sålts i många fler exemplar än Atari

ST när den introducerades. På tal om Tyskland så råkade MicroProse illa ut då spelen *Silent Service*, *F-15 Strike Eagle* och *Gunship* blev förbjudna då de bröt mot en västtysk pornografilag. Pornografi? Tydligt räckte lagen även överdriven våldsam underhållning.

Hur såg det ut med rykten om framtida Amigor? *Amazing Computing* nr 8 nämnde ryktet om att det utvecklas en Amiga 3000 som ska ha en 68020, ett enkelt minneshanteringskort, fast-minne samt utökad grafik och ljud. Mycket arbete ska ha gjorts i Västtyskland.

1987 var därmed ett positivt år och följ gärna med till 1988 i nästa nummer. 🌐

Fler Amigatips

Ta kommandot över DOS och arbeta effektivare

av Iggy "doktor DOS" Drougge

Använd hela Dir

Dir är ett kommando som har hängt med sedan AmigaDOS 1.0, vilket inte minst märks på den märkliga syntaxen. Vanligtvis är List ett bättre kommando för att lista filer, men Dir kan en del oväntade tricks. Skriv **Dir OPT I** så går kommandot in i interaktivt läge. Tryck return för att stega till nästa fil, skriv **DEL** för att radera den visade filen, **T** för att visa filinnehållet och **E** för att gå in i en låda och lista dess innehåll. Backa till föregående låda med **B**. Fördelen med Dir är att det kan ersätta både List, Type och Delete om man till exempel har en diskett med mycket lite utrymme över.

Återanvänd argument

Säg att du först tittar på en fil och sedan bestämmer att du vill radera den. Varför skriva om filnamnet när du just skrivit det på raden ovanför? KingCON har en smidig funktion för att låna argumenten från föregående kommandorad. Skriv bara det nya kommandot följt av **ctrl-T** så klistras hela raden med argument in.

Kopiera smartare

CopyReplace är ett kommando som bör finnas i var mans C: – gärna där Copy en gång låg. Som namnet antyder ersätter det Copy – men gör så mycket mer ändå. Till exempel kan det flytta filer med **CopyReplace MOVE** (vanligtvis använder man Rename till detta, men då bara inom en volym) eller endast kopiera filer som inte redan finns i målkatalogen med **CopyReplace DONTOWRITE** eller skapa hårda länkar ("alias") med **CopyReplace HARDLINK**.

Återanvänd argument

Säg att du först tittar på en fil och sedan bestämmer att du vill radera den. Varför skriva om filnamnet när du just skrivit det på raden ovanför? KingCON har en smidig funktion för att låna argumenten från föregående kommandorad. Skriv bara det nya kommandot följt av **ctrl-T** så klistras hela raden med argument in.

Bättre kalkylator

Det medföljande kommandot Eval är både rätt avancerat och ganska begränsat, inte minst genom att det bara kan räkna med heltal. Lyckligtvis finns ARexx med i operativsystemet, och det kan också lätt göra beräkningar åt dig. Skapa ett alias med **Alias calc RX "say [T]"** och lägg in det i S:Shell-Startup om du vill att det alltid ska vara tillgängligt. Sedan behöver du bara skriva **calc 9.4 * 3.23 - (8+2)** för att göra en uträkning i shell.

Bra Diff

Kommandot Diff används på Unix för att jämföra två filer. Någon Diff medföljer inte i AmigaOS, men det finns naturligtvis massor av versioner på Aminet. En höjdare är FDiff, som på ett mycket överskådligt vis visar var filer skiljer sig åt och hur man ska göra för att jämka samman skillnaderna.

Hexdump

Visa innehållet i en fil hexadecimalt genom att ange argumentet HEX till Type:
Type HEX filnamn

Rensa shellfönstret

Kommandot `clear` rensar shellfönstret. Men egentligen är det ett alias i `S:Shell-Startup` som skriver ut några ANSI-koder för att rensa fönstret och flytta markören, dock en rad nedanför fönstrets topp. Gå in i `S:shell-startup` och ändra raden till **Alias Clear Echo ".*et" noline** så blir det lite snyggare.

Ställ in bootenhet från shell

Om man har flera bootpartitioner kan det vara bekvämt att datorn startar från den senast valda systempartitionen även om man startar om datorn utan att behöva välja rätt partition i startmenyn varje gång. Med verktygen `ChangeBootPri` eller `SetBootDev` i `S:Startup-Sequence` kan detta ordnas. Programmet (och många fler användbara små saker) kan laddas ner på thomas-rapp.homepage.t-online.de.

Jokertecken med alla kommandon

Att kunna bearbeta en rad filer med jokertecknen `#?` är en av de smidigaste sakerna med att använda ett shell istället för musen, men det är långt ifrån alla kommandon som stöder det. Lyckligtvis har Commodore tänkt på detta. I `S:` ligger skripten `SPat` och `DPat` och väntar på att få hjälpa till. Skriv **`SPat kommando argument#?`** så lurar `SPat` kommandot att upprepa sig för alla filer som matchar mönstret. `DPat` gör samma sak men med två argument istället för bara ett.

For/in-loopar

En mycket praktisk finess som finns i både Windows och Unix men saknas i AmigaDOS är skriptfunktionen *"forvariabel in sökväg"* som stegar igenom alla filer i en sökväg och utför en rad kommandon på dem. Mycket av detta kan lösas med `SPat`, men Andy Finkel på Commodore var snäll nog att lägga upp en snyggare lösning i ett bortglömt hörn av Aminet (util/cli/finkelshelltoo.lha). Med Finkels `ForEach` kan man göra både enradingar och långa nästlade skript som bearbetar filer. Till exempel kan man kopiera alla bilder skapade i oktober med följande tre rader:

```
ForEach fil IN #?.jpg SINCE 2015-10-01 TO 2015-10-31
Copy $fil TO Bilder:Oktober/
END
```

Slå ihop filer

Omdirigeringsstecknet `>` används för att skicka vidare ett kommandos utmatning till en fil – till exempel kan man spara en fillista med **List >fillista** – men med dubbla omdirigeringsstecken skrivs filen inte över, utan allt läggs på slutet av filen. På så vis kan man till exempel slå ihop två filer med **Type fot >>huvud**.

Formatera trasiga disketter

Ibland kan det ta emot att slänga en diskett, men vad gör man om spår 77 inte går att formatera? Man kör `BFormat` på den! Detta lite mer tålmodiga formateringsprogram markerar dåliga spår som upptagna och låter en använda åtminstone det fungerande utrymmet på disketten.

Få dialogrutorna på rätt plats

Är du trött på att dialogrutor alltid hamnar längst uppe i hörnet av skärmen? Med `CentreQuest` (util/cdty/CentreQuest.lha) fås de att dyka upp direkt under muspilen så du slipper jaga över halva skärmen för att klicka bort dem.

Bättre ikoninfo i Workbench 3.0/3.1

En fördel i Workbench 3.5 och 3.9 är informationsrutan för ikoner. Men en lika bra ersättare finns även för äldre versioner i form av `Swazinfo` (util/wb/Swainfo18b.lha). Här kan man byta ut ikoner, beräkna storlek på en hel låda och mycket annat.

Julpyssel

Transplantera en pc-diskettstation till din Amiga

av Iggy Drougge

I dessa Gotektider är det kanske inte så många som vill montera in en ny (*gammal menar du väl? red*) diskettstation i sin Amiga, men ibland vill man trots allt komma åt innehållet på sina gamla diskar eller kanske bara flytta filer till sin gamla A500. Problemet är att diskettstationer innehåller känslig mekanik som slits med tiden, och då behöver de ersättas. Dessvärre är det svårt att få tag på nya Amigakompatibla diskettenheter även hos renodlade Amigahandlare, men som tur är går det än så länge lätt att få tag på drajvar för pc.

Pc-diskettenheter vill dock inte utan vidare fungera i en Amiga då de inte längre tillhandahåller de signaler Amigan förväntar sig. I korthet måste enheten byglas om från ID 1 till ID 0 samt att signalerna *ready* (RDY) och *diskchange* (DC) måste trollas fram.

I denna artikel ska vi bygga om en Sony MPF-920 för Amigabruk. 920:an är en långkörare och finns i en uppsjö varianter, men många av dem är väldokumenterade på nätet och om man hittar en odokumenterad modell går det ofta att sluta sig till vad som behöver ändras genom att titta på liknande

modeller. Jag har utgått från en MPF-920 Z171 med byggår 2005.

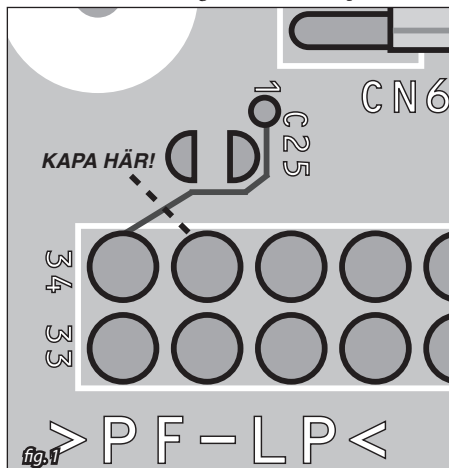
För att genomföra ändringen behöver du skruvmejsel, lödkolv (vilken som helst går bra), kniv och några cm sladd. Det tar bara några minuter.

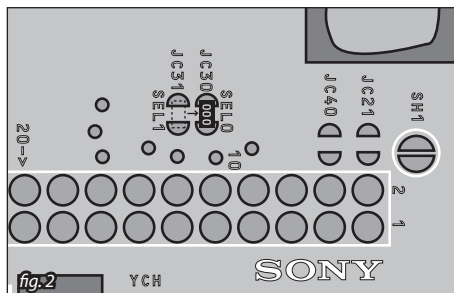
Börja med att ta bort plåtchassit. Överdelen lossas genom att böja ut sidorna och lyfta på den. Underdelen sitter med tre små skruvar på undersidan. Nu kan du också ta loss "baffeln", alltså plastfronten.

På undersidan sitter kretskortet där vi ska genomföra några små ändringar. Först byglar vi om diskettstationen till ID 0 (om du inte tänkt köra den som andra enhet i en stor Amiga). Lägg lödkolven mot det lilla nollohmsmotsståndet märkt SEL 1 strax ovanför flatkabelkontakten och skjut över det till punkten märkt SEL 0 (fig.2). Nu kan du testa diskettenheten i din Amiga om du vill så att du inte gör dig besväret att bygga om en trasig diskettstation. Det finns bara ett aber: Utan RDY och DC känner inte Amigan av om man stoppar in en diskett – däremot kommer den glatt att ladda från en diskett som är ilagd när man slår på den. Koppla in den lite snabbt och se om datorn bootar från en workbenchdiskett. Spel kan vara problematiska då de ofta använder egna laddningsrutiner.

Funkade det? Bra, då ska vi göra så att Sonyn beter sig som en helt vanlig Amigadiskettstation där även spel trivs.

Först ska vi ansluta RDY till stift 34 på diskettkabeln (längst till höger om enheten ligger på rygg med kontakten pekande mot dig). Kapa den befintliga banan som går till pinne 34 med en vass kniv (fig. 1). Se till att banan är helt av, och se till att du inte kapar några intilliggande banor. Nu är ben 34 ledigt och vi kan dra dit RDY-signalen. Den skapas i ben 18 på den lilla kretsen till höger på kortet, men eftersom benen är mindre än en myras hårnål plockar vi signalen från en lödpunkt i närheten. Leta upp benet märkt 20 och räkna uppåt därifrån till 18 (fig. 3). Använd multimeter eller



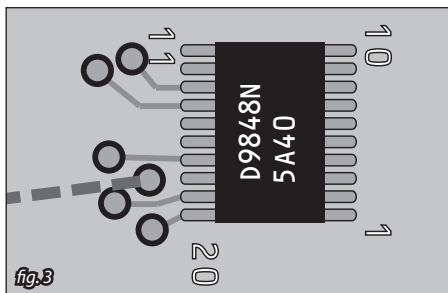


bara korppluggarna för att följa banen till rätt lödpunkt. Skala en sladd av lämplig längd för att gå mellan lödpunkten och stift 34 på kontakten och löd dit den.

Nu återstår bara DC, som ska ligga på stift 2 på stora kontakten. Du kan antingen löda direkt på stiftet eller på den intelligenta tudelade lödpunkten SH2 (den sidan som är kopplad till tvåan). Andra änden av sladden går till den bana du nyss kapade som gick till ben 34. Följ den avskurna banan tills du hittar den rätta lödpunkten (bredvid punkten märkt 1 under CN6) och dra en kabel därifrån till ben 2 eller SH2 (fig. 4).

Svårare än så är det inte! Nu kan du koppla in diskettenheten i Amigan igen (med kåpan på för att undvika kortslutning) och se så att något spel med krångliga laddrutiner (till exempel *SWIV*) funkar eller om Xcopy kopierar utan att klaga.

En sista modifikation, som inte är helt nödvändig om du inte haft för vana att använda HD-disketter till din gamla DD-diskettstation, är att koppla ur avkänningen för det extra hålet för HD-diskar. Hålet känns av med en mikrobrytare längst fram i diskettenheten som slår till om en DD-diskett utan hål läggs i. Kortslut brytaren så tror Sony-draiven

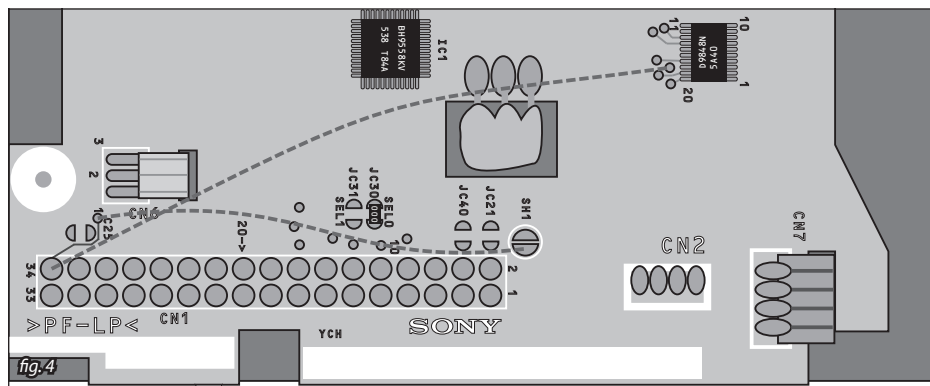


att det alltid är en DD-diskett du lägger i. För de allra flesta är detta dock en helt överflödigt modifikation.

Om allt funkar som det ska kan du skruva ihop enheten igen efter att ha kollat så att lödningarna håller. Om du vill kan du fixera sladdarna med en klick lim.

Att montera diskettenheten i Amigan är ett kapitel för sig. Om du har en A2000 eller A4000 är det lätt då fronten har hål för diskettstationerna precis som på en pc. I övriga modeller sitter den däremot dold innanför datorns skal med bara en springa att stoppa in disketter genom och ett litet hål för utmatningsknappen.

Knappen ställer till problem här. Amigans kaross är gjord för gamla diskettenheter från Chinon där utmatningsknappen sitter förskjutet långt åt höger, men på de flesta drarjvar tillverkade sedan dess sitter knappen en cm in från högerkanten eller ännu mer. Här krävs uppfinningsrikedom och lite hemslojd. På min A1200 löste jag det genom att plocka loss plastknappen och kapa av den på mitten. Efter att ha slipat snittyrtorna limmade jag en avlång plastbit på stumpen som monterar på diskettstationen och

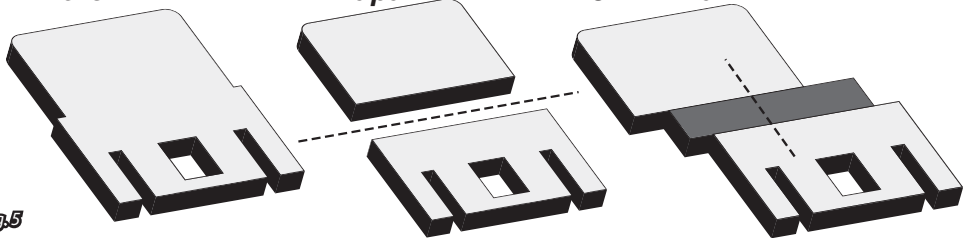


1. Före

2. Kapa

3. Limma

fig.5



limmade därefter på själva knappen så långt ut på plastbiten att den stack ut tillräckligt långt till höger och tillräckligt långt ut för att vara åtkomlig utifrån.

Det är lite pilligt och kräver bra lim. Jag har använt modellim från Revell, och även plastbiten kommer från en modellaffär.

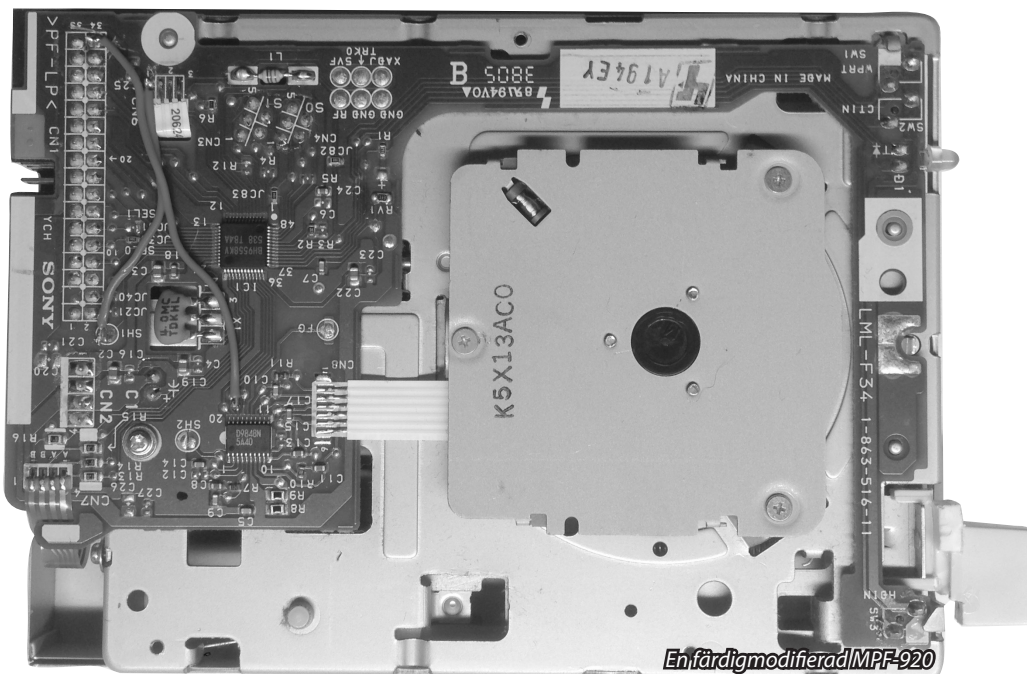
Andra kanske hellre väljer att använda upphettad najtråd eller självgående skruv för att sätta ihop bygget. Vissa andra föredrar att sätta kniven i Amigan och tälja ut ett nytt hål för utmatningsknappen, men jag föredrar att lämna min Amiga i originalskick. Åter andra väljer att tälja bort den del av knappen som tar i i

skalet så att bara en liten utstickande pinne återstår, men estetiskt är det inte helt tilltalande. Om man har kvar sin originalenhet kan man också försöka transplantera dess utmatningsknapp för bästa passform. Om locket på datorn är svårt att sätta på kan man behöva kapa eller böja bort den främre delen av diskettenhetens lock, vilket inte

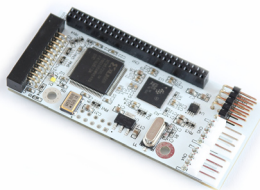
kräver mer än milt våld och en tång då alla moderna diskettenheter är gjorda i billigaste lättmetall.

För andra tillverkare än Sony krävs andra tillvägagångssätt, och dem återkommer vi till i en framtida artikel. Om du har egna erfarenheter eller tips får du gärna höra av dig till redaktionen. ☎

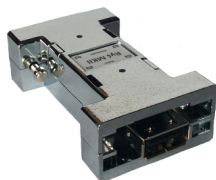
*För att knappen
ska sitta rätt be-
hövs lite slöjdande*



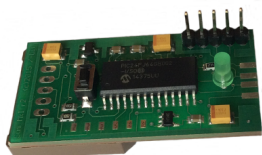
Hardware



RapidRoad USB - X-Surf 100
The USB resolution for all Amigas with X-Surf 100 Ethernet card.
only 99,99 Euro



Rys MK II USB mouse adapter
The USB mouse and joypad adapter for the Amiga 1200.
only 29,95 Euro



SUM - USB 1200
The new USB Keyboard adapter for Amiga 1200.
only 29,95 Euro

Software



Gorky 17
The new tactic action game for AmigaOS 4.1.
only 34,95 Euro



Ask Me Up XXL
Ask Me Up XXL is a Amiga game about general knowledge.
only 29,95 Euro



Wings Battlefield
The ultimate head to head air combat game for next-gen Amigas.
only 29,95 Euro

Misc



Commodore Patch
Must have for every Commodore fan. Dimensions 7 x 7 cm.
only 5,90 Euro



Commodore 64 - T-Shirt
Sizes available: S, M and L
100 % cotton.
only 27,90 Euro



Lemmings Fridge Magnets
30 figures from the game Lemmings.
only 12,95 Euro

AMIGAstore.eu

Celebrates



Remember when computing was fun?
It continues being fun!
Thanks to all the Amiga community

Tryck: Universitetsservice US-AB, 2015 www.us-ab.com

