

Classic AmigaOS 4 MorphOS AROS UAE

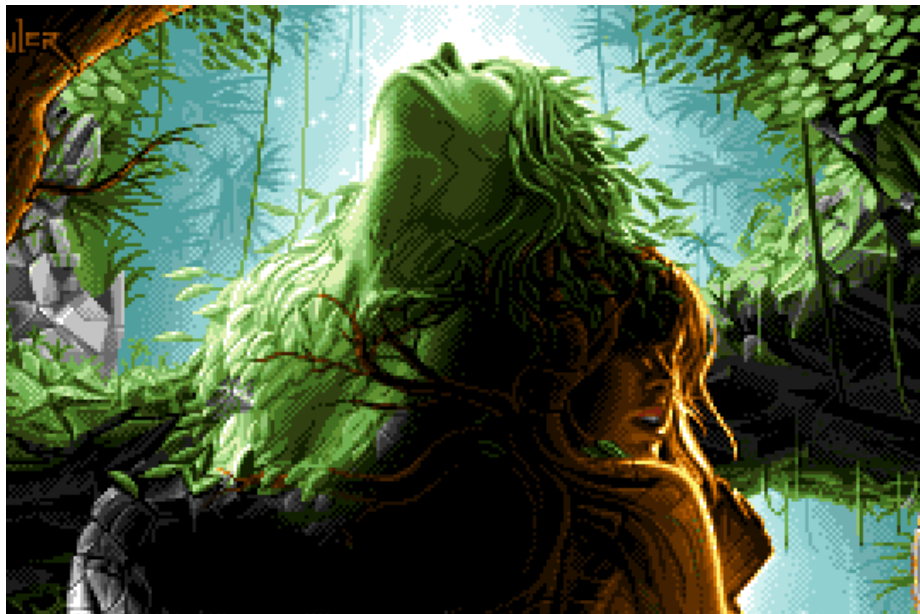
AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se

MARS 2013 #004

**Kallelse till
SUGA:s ordinarie
föreningsstämma
28/4 2013 i tidningen!**

• CDTV • Dataspelsmuseum • Datastorm • Spel •



Prowler - The Elements of Green (beskuren). Vinnaren av Amiga Graphics-tävlingen på Datastorm 2013.

Nummer 4 2013

Omslag: Anne av Jim Sachs för spelet Defender of the Crown © Cinemaware 1986 (beskuren)

04	Rapport från SAFIR	Rapport från SUGA	13
		Rapport från Datastorm	15
	Datorspelsmuseum		
	Tre generationer vid vår flickvän!		
05			
	CDTV	Återvändsgränd Deluxe	
	Commodores stilenliga jätteflopp	En scen-novell	
06			08
	Spelrecensioner	Kallelse	
	Swamp defence, G.E.M.Z m.m.	till SUGA:s föreningsstämma 2013	
16-18			14

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



Som ni kanske märker så är detta nummer tunnare än vanligt. Det beror på en mycket tråkig kombination av semester, upptagna skribenter och andra vanliga anledningar till att saker inte blir skrivna. Faktum är att Amiga Forum är beroende av att andra hjälper till och skriver för att hålla tidningen igång. Utan att peka finger åt någon så hoppas jag att ni, kära läsare, hjälper till att skriva till nästa nummer så vi även i fortsättningsvis kan hålla hög klass.

Men en tunn tidning ska inte tolkas som att vi är på väg neråt. Nej då, jag tänker fortsätta jobba hårt för att Amiga Forum ska komma ut regelbundet och med intressanta artiklar. Varför? För att Amigan förtjänar det! Och för att det är kul!

En annan sak som ni också kanske märkt är att tidningen ser lite anorluna ut från nummer till nummer. Det beror förstås på att det är kul att försöka göra tidningen ännu bättre och ännu snyggare. Jag hinner sällan göra om allt, men mellan varje nummer finns det alltid ställen jag ser på och tänker "det här vill jag försöka göra bättre". Resultaten varierar förstås (vilket också är anledningen att vissa saker bara kommer en gång) men det är detta som är skillnaden mellan ett fanzine/en föreningstidning och kommersiella tidsskrifter: vi gör tidningen för att vi vill, och inte för att sälja. Därför gör vi som vi vill!

Några av de betydligt roligare nyheterna involverar att Amiga Forum har omnämnts i vår konkurrent/systertidning Amiga Future, både i nummer 100 och nummer 101. De har även en annons i vår tidning (se baksida). Vidare så kommer vi att vara närvarande tillsammans med SAFIR på Retrospelsmässan i Göteborg den 11 maj. Vi kommer eventuellt också vara med i årets Edison (28-30 juni). Förra året kunde de som var på Edison se den första titten av Amiga Forum nummer 1 som då precis lämnat tryckeriet. SAFIR har genomgått en rejäl ansiktslyftning. SUGA-lokalens renovering börjar närma sig slutet. Det finns anledningar att vara nöjda trots allt.

Välkommen till nummer 4 av Amiga Forum. Hoppas det blir rolig läsning och att vi ses vid nummer 5 också. Och för att vara på den säkra sidan denna gång: deadline är 15 maj och nästa nummer kommer ut i juni.

Johannes Genberg

Rapport från SAFIR (safir.amigaos.se)

Taggar! Är det bara jag som älskar dessa nya underbara taggar! Och nya sökmotorn! Jösses! OK, jag kanske skall ta det från början. För er som inte hängt med har alltså safir.amigaos.se uppdaterats med vad vi stolt kan konstatera är den största och mest övergripande uppdateringen sedan hösten 2004 när vi lanserade portalen. Allt från databasanrop, säkerhet, sökning, bildhantering, layout till nya fräcka funktioner har förändrats.

- Men det ser ju nästan likadant ut?!
- Säger ni det? Jamen, då har vi ju lyckats med exakt vad vi ville åstadkomma!

Målet var nämligen att behålla den utmärkta sida vi redan hade, men uppdatera och förbättra innehållet utan att någon skulle behöva lära om hur någonting egentligen fungerade.

Vad vi däremot har idag är ett par nya funktioner som ni medlemmar kan välja att använda om ni vill. Några av dessa har ni redan märkt av, t.ex. automatisk skalning av bilder i forum och bloggar. Det finns två nya teman som heter +1 (plus ett) som innehåller en del javascript som äldre webbbläsare inte stödjer. Vi har valt detta tillvägagångssätt för att kunna göra SAFIR till en modern sida för den majoritet som trots allt använder moderna browsers men samtidigt bibehålla kompatibilitet för de gånger vi sitter vid Classic Amigan och

startar upp A-Webb eller IBrowse och behöver komma åt den där FAQ-Howto-sidan eller länken som finns på SAFIR. Och vi hoppas att ni är nöjda med detta!

En annan nyhet med SAFIR är att vi har bestämt oss rent generellt att bli mycket "öppnare" med hur vi arbetar. T.ex. har vi sedan uppdateringen en tråd där vi behandlar buggar och förbättringsförslag där medlemmarna nu kan lämna förslag och kommentarer direkt till våra utvecklare. Och ja, jag skriver utvecklare. För nytt sedan en tid tillbaka är att vi inte bara (sedan länge) versionshanterar all kod i Git, utan nu även är två nya utvecklare som skall vara med och hjälpa till att göra SAFIR till det absolut bästa Amigaforumet på nätet! Vi har även släppt det gamla namnet "Staff" och kallar gänget som administrerar forumet för klassiska "Moderatorer" då vi vill försöka bli av med denna lite tråkiga polisiära klang som några verkar anse att SAFIR:s administratörer har haft.

Men man skall tänka på att det faktiskt händer en hel del saker bakom kulisserna som inte alla medlemmar ser och tar del av. Så om ni tycker att vi kanske är lite hårda ibland; kan detta faktiskt ha bidragande anledningar från t.ex. privata projekt, PM, klagomål från andra användare, etc. Helt enkelt saker som inte skett publikt i forumet.

Men nu är våren snart här, och med det kommer många goda Amiganyheter! Vi har precis fått nyss om det Svenska Classicprojektet – Amy "Dream Clone" av SAFIR:s alldeles egne Mr. Andersson. Ett projekt som har fått många av medlemmarna att gå igång rejält av förväntan. Mr. Andersson har dessutom lovat att besöka Syntax Society's Påskparty och visa upp underverket. Så missa inte detta. Något annat vi inte får missa är givetvis Retrospelelmässan i Göteborg där även SAFIR kommer att ställa ut med ett par bord (*samt Amiga Forum!, red. anm.*)! Nyheten kommer officiellt att publiceras på SAFIR inom kort, och läs även mer på www.retrospelelmassan.se

Simma lugnt vänner!

/Stefan 'shoe' Nordlander & Moderatorerna på safir.amigaos.se



Datorspelsmuseum

Tre generationer vid vår flickvän!

Av Erik Browaldh

Många böcker har skrivits om datorer och TV-spel genom tiderna. Det finns även en film som heter *Wreck it Ralph* som verkar grymt kul! Människor intresserar sig allt mer för temat ju längre historia våra älskade artefakter får på halsen. Det var väl därför bara en tidsfråga innan Berlin fick ett eget museum. Den stora europeiska metropolen har ju allt och sedan 2012 även ett museum.

Mitt besök ägde rum strax innan julen 2012. Museet ligger på den stora paradgatan Karl Marx Allee, ett stenkast från Alexanderplats i Centrala Berlin. Museets samling var remarkabel och där fanns allt ifrån spel, hemdatorer, spelkonsoler till Demoscenes berättelser, samt säregna elektroniska grejer från forna DDR.

Allt var utformat i kubformer och kändes lite som att gå runt i en legovärld. Jag hoppade fram till Amigaboxen med en gång. All information fanns på engelska och på tyska. En person som jobbade frågade om jag gillade Amiga och sa att han strax var igång med ett par spel om jag ville lira. Perfekt! Bra start på dagen!

Museet var indelat efter teman, såsom arkad, interaktiva spel, eller varför inte en hel vägg där det gick att höra på datorspelsmusik. Turrigan II-musiken

med kompositören Chris Hülsbeck honorerades bredvid Csirac, som gjorde den första digitala musiken på 1950-talet. Kort och gott tycker jag att det var en bra indelning på hur de inte gick kronologiskt fram, utan även mixade med olika teman. Simulatorspel med allt mellan LCP och Sims eller Super Marios historia. En vägg visade de mörka sidorna, såsom hackaren eller datorberoende, eller spel när spelaren själv skriver handlingen (the gamer as author). Det fanns allt, och 60

års datorhistoria erbjöds. Intresserad av trailers från diverse spel, såsom Populus eller Prince of Percia? Inga problem! Styr en joystick över det du är intresserad av och sedan är det bara att luta sig tillbaka! Amigan återfanns med an-

dra ord på fler ställen vilket är bra för kommande generationer att förstå dess betydelse!

Demoscenen fick en egen hörna och en kompilation av diverse demos, många från Amiga (Ocean machine/TBL, Dessert Dream/Kefrens m fl). Därefter blev det en del spelande – Marble Madness och Lemmings. Kul var att se tre generationer som numera gillar Amigan. Ett besök är att rekommendera för endast 8 Euro. Minst 2 timmar men inga problem att stanna en hel dag där. 🍷



CDTV

Commodores stilenliga jätteflopp

Av Erik Boström

CDTV, eller *Commodore Dynamic Total Vision*, är en underdog bland Amigamodellerna. Den släpptes 1991 och var något helt nytt. En dator med CD-Rom som standard, och dessutom i en förpackning som förde tankarna till vardagsrummet och inte kontoret eller pojkrummet. Idén var att sälja datorer till en målgrupp som aldrig skulle köpa en "hemdator". Likt en trojansk häst skulle CDTV:n smugla in Amigan i var mans vardagsrum. De var till och med så väl kamouflerade, att det inte ens står "Amiga" på den.

CDTV:n floppade dock fullständigt. Ett på tok för högt pris och dåligt utbud med titlar (där de flesta dessutom var olika typer av uppslagsverk) gjorde att datorn stod kvar på hyllorna i butikerna. Dessutom var tekniken redan föråldrad. CDTV:n är i princip en A500 med CD-ROM och sämre expansionsmöjligheter.

En modell i skymundan

CDTV:n har levt en tynande tillvaro bland Amigamodellerna sedan dess. Få samlare har intresserat sig och de begränsade möjligheterna att uppgradera den har gjort den mindre intressant än andra Amigamodeller. Samtidigt har den blivit känd som den "flickvänsvänliga" Amigan som får stå kvar i det gemensamma vardagsrummet när andra dyrgripar förpassas till källarförådet.

Trots allt finns en rad uppdateringar till CDTV:n. Inte minst därför att den i princip är en A500:a. Dock med andra expansionsportar. Det har gjort det till en spännande utmaning för

undertecknad att bygga en CDTV som kan köra OS3.1 och WHDLoad. Några stora problem sätter dock käppar i hjulet för uppgraderingarna. Dels platsbristen. Moderkortet är placerat i datorns överkant och alla expansioner som är högre än knappa centimetern slår i chassit. Dels svårigheten att uppgradera kickstart då CDTV:n utöver vanlig kickstart också har "extended ROM" som i 1.0-utförande som levererades med CDTV

inte är kompatibla med andra kickstartversioner än 1,3. Och dels, de helt egna expansionsportar och kontakter som gör att det finns få expansio-

ner till CDTV och många tillbehör är svåra att få tag på (som möss och tangentbord).

Baktill har CDTV:n två expansionsportar. En för videokort och en för andra expansioner. Ursprungligen sitter här ett kort med komposit och RF-modulator, men är enkelt utbytbar mot exempelvis S-videokort eller Commodores Genlock. Expansioner till den andra porten begränsar sig i princip enbart till SCSI-kort. En rad olika modeller SCSI-kort finns att tillgå, men gemensamt är en intern och en extern SCSI-port. På CDTV:ns front finns bakom en lucka en kortplats för CDTV:ns proprietära minneskortformat. Under skalet hittar man också en diagnostikport som innehåller i princip samma signaler som A500:ans expansionsport.

Att bygga ut sin CDTV

För att bygga en användbar CDTV behövs en intern hårddisk eller motsvarande, uppdaterad kickstart och mer minne. Hårddisklösningarna är i princip två stycken, SCSI-kort eller IDE- via adapter i processorsockeln. För egen del valde jag



SCSI-lösningen då den är mer original än IDE-lösningen som snarare är att betrakta som ett hårdvaruhack. Internt i CDTV:n finns tillräckligt med plats mellan CD-läsaren, nätaggregatet, MIDI-kortet och kortläsaren för att montera en 3,5"-enhet. Ström kan man plocka från CD-läsaren via en molex Y-kabel. Här har jag valt att ta bort CDTV:ns proprietära kortläsare och istället monterat en SCSI-CF/SD-kortläsare som ger CDTV:n två CF-kortplatser (varav en går att nå via kortläsarens lucka) och en SD-kortplats.

För att uppdatera kickstarten i en CDTV måste man antingen stänga av alla CDTV-specifika funktioner med en jumper, alternativt uppdatera extended ROM:s.

Extended ROM innehåller de CDTV-specifika funktioner som CD-ROM:en, CD-spelaren och klockan, men är bara kompatibel med Kickstart 1.3. Motsvarande Extended ROM sitter dock också i Commodores A570, som är en CDTV-expansion till A500. Då denna måste vara kompatibel även med A500+ med kickstart 2.x hade denna en uppdaterad version av extended ROM. Alltså går det att uppgradera CDTV:n med extended ROM 2.30 eller 2.7 för att sedan uppgradera kickstart och bibehålla CDTV-specifika funktioner. Egenheten att boot-skärmen blir röd om man inte har en extern diskettstation ansluten uppstår dock, men påverkar inte funktionen.

Hur jag gjort

I min CDTV har jag också installerat IndivisionECS. På att-göra-listan står att ordna en ny plåt för videokortsslotten med plats för VGA-kontakten. Idag hänger kontakten i sin flatkabel på baksidan.

CDTV:n har 1 MB chip ram i sitt ursprungsutförande. Via en "megachip"-adapter med en 2 MB angus kan chipram expanderas till 2 MB. Fast RAM kan expanderas till 8 MB via adapter i processorsockeln alternativt i diagnostiksockeln. Min CDTV är för närvarande expanderad till 10 MB i RAM. Ett problem som snabbt uppstår när man vill använda sin CDTV som WHDLoad-Amiga

Faktaruta:	Indivision ECS
Författarens CDTV	CF- och SD-kortläsare
68010	Kickstart 3.1, Extended ROM 2.30
SCSI	Mus, tangentbord
2 Chip RAM	
8 Fast RAM	

är bristen på joystickportar och svårigheten att hitta tangentbord och möss. Det finns tre lösningar för att få standard Amiga-9pin DSUB-joystick/mus-anslutningar. Den första är att köra Commodores trådlösa IR-trackball till CDTV:n som har dessa portar. Den andra lösningen heter Brick-ette och är en adapter som ansluts externt till musporten. Den tredje är ett hårdvaruhack som ger en intern lösning (beskrivning finns på Aminet). Commodore har släppt två möss till CDTV:n, en med sladd och en trådlös IR-mus. Tangentbord blir tyvärr svårare och svårare att få tag på då många slaktar dessa i jakt på svarta tangenter till sina svarta raggamigos.

Nästa naturliga steg i expansionen av en CDTV är naturligtvis snabbare processor. Här börjar det dock bli krångligt på riktigt. Det finns i princip bara en enda accelerator producerad till CDTV, nämligen WAW Electronics Turbo CD med 020-processor och inget RAM-minne. Denna är dessutom mycket svår att få tag på. Motsvarande accelerators till A500, som monteras i processorsockeln är elektroniskt kompatibla med CDTV, men passar inte rent fysiskt. Ett billigt alternativ är då att installera en 68010-processor. Nyttan av detta går dock att diskutera, men den gör att ESC-funktionen i WHDLoad fungerar korrekt.

Sen är det naturligtvis bara smak och fantasi som begränsar expansionerna av en CDTV. Många A500-tillbehör och hack går att använda på CDTV:n på ett eller annat sätt. Det finns exempel på användare som har byggt om hela chassit för att kunna ha 030, USB, nätverkskort och mycket annat installerat. Själv expanderar jag hellre varsamt och bibehåller så mycket original som möjligt.



Muu-bakah önskar scene redaktören!

Vi ilar på och nu är det fyra i rad som gäller! Den här gången tar jag med till ett besök vid ett dator-museum, där jag tillbringade lika mycket tid framför scene-montern, som vid Lemmings.

Funderingar går även att göra ett nytt nummer

av Versus, för att dra upp diskmagscenen igen på Amiga. Vi gör detta vidare med gruppen Void och kommer behöva DIN röst i våra charts! Stay tuned...

//Browallia^Nukleus signing off

Återvändsgränd Deluxe

En scene-novell av Browallia/Nukleus

Harmonisk exposé. Låt ordet rulla in och skölja över dig likt en våg som vältrar runt i själen. Glimmande snäckskal som varsamt forslas upp på glädjens strand. För mig finns det inget härligare än detta ord. Harmonisk exposé. Det är jag, och vad jag står för än idag. Vägen dit var lång men jag har äntligen lärt mig att leva på mitt vis utan stress i en tid då burnout, konkurrens och egocentrisk schablonism genomsyrar oss. Konsten att avstå från loopens dans under djävulens flöjt, och undvika en kuvad limbo under hans treuddssvans.

Dark Queen är mitt nick, även kallad DQ. Jag är grymt bra på det jag gör, nämligen grafik för gruppen Golds Of Silver, förkortad GOS. Jag känner mig själv som obstinat och vrålgråter ut min korta stubin. Min grupp är egentligen inte min, utan lead design görs av Shiharo med mig som lead grafiker. Lead Design var indirekt den högsta posten i GOS. Det var designen som styrde och Shiharo ville inte styra diktatoriskt utan vara en kugge bland övriga. Som vi alla vet gick Amiga-scenen tillbaka av andra orsaker än millenniumbuggen. Vi i GOS fortsatte, mycket tack vare kombinerad scenekonst med releaser till Japan där jag tjänade pengar på min grafik. Shiharo kom från den mindre GBA/spelkonsols-

scenen och satte sin prägel med japanska teman, och jag hans högra hand. I slutändan var jag van vid att få igenom min vilja. Kommentarer som "din grafik är fantastisk – DQ" var inte ovanliga, eller föga överraskande. Klart jag visste det. Jag till och med njöt när några kallade mig för "Divan". För diva var jag. Det stod för lyx och var välförtjänt. Men för korrekthetens skull, kalla mig Dark Queen, så ska jag berätta hur min centrifugala, introverta- samt egohämmade grafik förändrade mitt synsätt till harmonisk exposé.

Ett par nyckelpersoner ur Golds Of Silver (GOS) 2003:

Shiharo: koder och lead designer

Dark Queen: lead grafiker, detta är jag

Right Zaid LED: lead musiker

Hyper: koder och grafiker

Geilsau: grafiker, ex-medlem AAP

Givetvis fanns det fler i gruppen. De flesta av oss bodde i Polen. Krakow, Warszawa och Gdansk. Men vi hade även en falang i Japan som marknadsförde oss. Demoscenen där fungerade annorlunda, men gedigna handverk får alltid respekt och vördnad. Japanerna krävde, och jag tjänade mitt levebröd på dessa presentationer. År 2003 hade vi 31 medlemmar men min berättelse kretsar runt en handfull. Influerad av Japan så styrs vi av Shiharo och hans hierarkier, där vördnad och

respekt än idag spelar stor roll. Jag hade en lead titel, som kan översättas som förste-grafiker. Det blev med andra ord ett indirekt prestationsvång. Och det är där vi börjar berättelsen på riktigt. 2003 där Amigans demoscene konkurrerade med andra medel för vad demo scenen är än att mäta sig med fet CPU kraft inom PC-scenen. Ett krig som sedan länge var förlorat och kändes avlägset för världens bästa grafiker, d v s jag.

Smärtan från muren

En dag fanns den bara där. Ledan. Den hade smugit sig på och jag snurrade runt i min fåtölj utan att egentligen veta om jag ville stanna eller byta riktning på rotationen. Shiharo hade frågat mig om grafik i januari. Nu hade två veckor gått och jag hade inte fått ut någonting vettigt. Jag höll Shiharo omedveten om mina nollställda alster så länge jag kunde då jag visste att hans reaktion inte var precis det som skulle mana på mig. Det var två veckor kvar till att vi skulle släppa Bonzane! på det polska partyt och jag hade bunkrat upp med undanflykter för att flyta ovanpå min inre kollaps. Samma kväll hade jag berättat allt på vår icq-kanal. Jag lämnade chatrummet utan att svara på vad som hänt. Jag är ju DQ för böveln, och respekterad. Om det inte passar så går jag. Det är min stil. "Divan..." hann jag läsa innan jag stängde ner chatten. Det var Right Zaid LED som ville skriva något uppmuntrade. Jag ignorerade. Stolt-het mättade min tomhet. Låt mig berätta lite mer hur jag glänste när jag beträdde ett rum. Ett scene rum det vill säga. Jag var bättre än kejsaren, vars tjänare var kungar, jag var DQ eller Divan. Mina bilder förväntades inte vara bra. De var bra redan innan de presenterades för scenen eller till någon japansk mäss. Min självsäkerhet låg i resultatet redan innan första penseldraget.

Så det var med oro och dalande självkänsla som tvingade mig att framstå att jag fixar det här. Att jag egentligen hade det största jag någonsin skapat på gång. Dock hade jag ingen plan att presentera på det självklara vis jag ville att det skulle framstå. Det finns värre saker än att stå

vid Niagaras vattenfall vill jag lova. Min näsa var tryckt mot en återvändsgränd, som inte ens hade ett mönster att ta fasta på. Jag kunde inte heller vända mig om, då muren saknade ojämnheter att greppa. Det fanns ingen väg ut ur gränden och min tråd var borta. En röd tråd för min identitet, alternativt hitta tillbaka den tråd jag tappat för att nysta mig tillbaka ur labyrinten för att undvika ett vidunderligt fall, likt Theseus list mot Kentauren. Jag hann tänka ordet utbrändhet när min chat plingade till. Det var Hyper och jag visste att jag var sårbar när jag ställde mig online. Hyper var en medelmåttig grafiker, i alla fall i mina ögon. Han ville ha in sin grafik i demot om två veckor. Hyper hade en baktanke också som syntes mellan raderna. Han utmanade mig som lead grafiker i gruppen Golds of Silver, och pekade på att han kodade och samtidigt grafiker som förtjänade bättre. Med lead position fick han bättre kontaktnät mot Japan för att tjäna mer dessutom. Jag sade nej förstås. Men visste att den tillfälliga lättnaden i maktens hjul var en kort injektion. Han hade fått bra platser på ett par tävlingar där jag inte ens skickat in bilder med min sviktande kreativitet. I Japan hade några av mina kontakter frågat efter honom. Till skillnad från andra demogrupper så hade Golds of Silver en hierarki som jag nämnde med ett demokratiskt råd fyra gånger per år. I december hade många röstat för hans grafik framför min. Jag vann ändå med ca 70% av rösterna, men så nära hade det inte varit förut. Han sporrades, men mina sporrar förblev oslipade. Nästa demokratiska möte i GOS skulle vara i mars. Situationen kändes olustig.

Motvilligt satte jag mig ner. Ritade ett par streck. Streck utan glöd. Ritade en friformsfigur och fyllde den i en färg. Stimulationskickar. Det liknade dock mest återvändsgränden som var tryckt framför hornhinnan på mig. Mail igen från Hyper. Promptar om att använda hans font och han hade Shiharo bakom sig som tyckte det matchar designen. Jag måste böja mig. Hyper svarade inte med att tacka, utan endast OK – samma ord som jag använde. Hårt mot hårt. Jag, alias

Dark Queen, alias DQ, alias Divan, fick magsår. Drama Queen kanske, men glöm inte att jag var bäst. Bilden gick långsamt framåt. På förhand vet jag att den inte skulle bli bra. Hur kul är det att göra något som känns meningslöst? I Golds of Silver fanns inga sabbatsår. Platserna för att vara lead inom sin profession är eftertraktade och den går till nästa man på tur. Posten hade osynliga förmånskopplingar till vårt japanska kontaktnät. Nytt mail. Denna gång från Shiharo. Ville ha något "mindre" för ett spelkonsolkonvent på en massa i Tokyo. Jag räknade dagarna. Två tog det för mig. Gick att kombinera med Demosläppet. Han mailade tillbaka och frågar om vi borde sejfa med grafik från någon annan i GOS. Jag avböjde och tänkte på Hypers klor som inte skulle tveka att klösa mig med rakblad om jag blottade ryggen. Jag ville hitta mitt röda nystan igen, inte ödsla tid på ett skydd mot påtryckningar.

En vecka senare mailade jag upp lite grafik till vår filserver. En logga, två av karaktärerna i vårt Bonzane!-demo för Amiga, en bild för spelkonsolmässan, samt lite interiörsgrafik och diverse strukturer. I vanliga fall så kastade sig folk över och beundrade grafiken. Den här gången fick jag endast två berömande kommentarer. Från Right Zaid LED och från grafikern Geilsau. Inga lovord från Shiharo. Kunde inte klandra honom. Mina pixlar var som kejsarens nya kläder. För ytligt, genomskinligt och det enda som trängde in var nakenheten. Blekt som utspädd kaffesump. Geilsau var en duktig grafiker, och redan under hans tid i Astraplan så visade han sig kunnig med pixlarna. Bra idéer, men ej tillräckligt skicklig. Klassisk demo art. Dessutom var han ingen rival som lead grafiker. Fem dagar kvar till partyt så mailade Shiharo smått arg. Grafiken höll inte jämna steg så vi väntade med Bonzane! Besvikelse även i Japan. Istället skulle vi släppa en slideshow som han filat på. Jag märkte på hans stil att han inte använde mig som sin högra hand utan pratade som as-is-situation. Shiharos bokstäver malde igenom min mur och trängde in i mig. För att inviga Hyper, fortsatte han, så ska han

göra fonten och en logga i slideshowen. Vi visar den på spelkonsolkonventet och gör en mindre berättelse som förtäljer seder och bruk från en fiskeby i Japan istället. Han skrev en sista mening att Hypers grafik var bättre lämpad än min, och att den lilla bilden jag hade klart släpps på det mindre partyt i Polen där PPC och 060 råder. Illa, tänker jag. Vilken degradering.

Mars kom, och det var dags för Golds of Silvers demokratiska råd. Jag loggade in med stolthet. Med vana gled jag in i vårt forum. Geilsau hälsade mig välkommen och jag träffades av blixten att arenan inte var till min favör. Konspiration? Min titel var fortfarande Lead grafiker, direkt under Shiharo. Under mig stod lead musikern Right Zaid LED och därunder ytterligare leader Europe och leader för Japanska falangen. Hyper loggade in i forumet efter mig. Ett ont omen och tecken på refuserad respekt. I min värld var det bara mitt alter ego Divan som kunde släntra in efter mötestiden. Det polska partyt hade inte gått så bra och inte heller hade någon velat addera min konst på det japanska konsolkonventet. Shiharo och Right Zaid LED hade lagt mer kräm på logotypen och en dansande font som Hyper hade skapat. Dessutom hade han fått in en bild på spelkonventet som grusade min egen status där. Kände stress och en mur som dunkade mot pannan. Hyper fick ett större välkomnande än jag. Paranoid? Jag fann mig själv skriva 'hi Hyper' men suddade ut det och avvaktade Shiharos agenda för det demokratiska rådet. Efter planen om att satsa på det polska 'Lech Wizz'-partyt istället om tre veckor samt lite skvaller skvaller från WorldWideWareZHQ som lättade upp stämningen, var det dags för omröstning av våra poster. Jag tyckte nog att de flesta fortsatte vara artiga mot mig och kände mig ganska konfident att fortsätta. So what, ett felsteg, men nu hade jag ju tre nya veckor på mig att rätta till det här. Min återvändsgränd fanns där, men med en push i rätt riktning från GOS råd, så skulle nog den muren sprängas bort, resonerade jag med mig själv.

Röstningen gick till så, att alla hoppade in i

ett anonymt virtuellt subrum med en genererad siffra för att inte avslöja sin identitet. Därefter skrev vi vem som skulle fortsätta vara lead för de olika subkategorierna. Allt gick snabbt och på fem minuter, var alla färdiga, och Shiharo flyttade över rösterna så att de blev läsbara för alla. Shiharo var det ingen som ville ifrågasätta. Även om det var möjligt. Han var bra och höll ihop den japanska- och den polska grenen. Right Zaid LED vann även övertygande sin post med två stycken utmanare som delade på spillrorna. Vid det här laget kände jag mig illa till mods. Shiharo hade hoppat över lead grafik, och gick vidare med övriga lead roller. Jag läste inte ens resultatet. Av gratulationerna till Hyper så förstod jag vad som hänt. Jag var utbytt. Hyper hoppade upp under lead Musiker, och önskades grattis. Mitt namn damp ner, 'bye DeeQueue' skrev Hyper och smilade. Jag sjönk ner i stolen. Endast en handfull hade röstat på mig. Nu äntligen ska vi lyfta igen, sarkasmen sprudlade ut ur Hypers kvarn. Kunde jag klandra honom? Egentligen inte. Jag hade varit för egenkär och han gav igen, fast med naivitet. Jag var bättre, men kände nu bara stress. SLUTA, uppmanade Shiharo bryskt oss båda. Respekt och vördnad håller ihop den här gruppen! Återvändsgränden framför mina ögon fick en ny färg. Svart, och jag tuppade av.

När jag vaknade, var jag ensam i chatrummet. Shiharo, Right Zaid LED, Hyper och ett par till hade ivrigt diskuterat omdesign för Bonzane! demot för 'Lech Wizz' i Krakow. De få bilder jag bidragit med var inte längre med i diskussionen men jag såg att de visuella idéerna var mina. Jag loggade ut och mailade Hyper om min grafik och lite förändringar jag ville se i demot. Han svarade med en gång att det var omöjligt att genomföra och passade inte in. Så lätt gav jag inte upp, utan laddade upp en logotype. Hyper svarade inte. Jag somnade med en klump i halsen. Min identitet som Dark Queen, tillika Divan som var van att få som han ville, var petad från tronen.

Två veckor satt jag och pixlade. Jag visste att jag var tvungen att återvinna respekt från andra.

Easy come, easy go. Världen var hemsk. Min grafik byggde ju på centrifugerad introvert egoism. Det kan beskrivas närmast som fish-eye teknik där jag sket i hörnen. Jag släppte min ritbräda och såg upp. Bilden var inte bra, och min stolthet så långt borta, så att min vanliga arrogans för att egoistiskt slicka i mig berömmelsen sötma mer smakade som en citron. En citron utan substans, utan smak, och inget gensvar. Jag kände stressen bulta igen. Folk gillade mig men jag måste få tillbaka tilltron hos dem, resonerade jag. Jag kastade bort tanken, att först sluta fred med mig själv, utan utgick från att andra måste gilla mig för att olja in mitt egoistiska maskineri. Jag hade ingen idé för motivet och måste börja nu. Åt helvete med Golds of Silvers demokratiska råd! De ska minsann få se att det var ett misstag att räkna bort mig! Som brev på posten fick jag ett mail från Dark Feather, som frågade om jag hade en kommentar till diskmaget Cee n Sense. Han mailade över en idé som Geilsau hade för sitt motiv för partyt. Jag svarade att jag inte gav några intervjuer och att jag hade fullt upp med annat. Därefter tog jag till penseln och rippade Geilsaus idé och tvingade fram en bild. Den såg annorlunda ut än mina tidigare bilder, men med tvivlande blick kunde jag inte avgöra om den var bra eller dålig. Något osade billigt, snabb konsumering om den. Motivet som Geilsau hade avslöjat till Dark Feather var symbolisk stress och utbrändhet. Golds of Silver hade alltid haft mycket filosofiska tankar i sina alster, oavsett om det var design, musik, eller grafik. Kanske var det därför som stressmotivet tilltalade mig. Jag förstod fortfarande inte att motivet tilltalade mig, eftersom det var så jag kände. Ett par tunnelbanevagnar, ett par börstidningar i kolonn, och några digitala klockor marscherade upp i en centrifugal introvert kraft. I ett hörn spydde en plastig Clown ut ett barn med anorexi och bakom barnet fanns en supermodell för att främja dagens ideal. Jag sög åt mig alla idéer som härstammat från Geilsau. Jag var DQ, och skrupelfri för att sno åt mig toppen igen.

Min bild var det enda som kom från mig, när vi samlades på 'Lech Wizz'-party i Polen. Inga trådar som knöt mig till gruppens styrka där jag brukar känna mig hemma. Jag körde en ofrivillig solokarriär. Petad från min familj, och bortklippt från Japan som var mitt levebröd. Cool Coders anordnade partyt och gjorde det riktigt bra. Geilsau såg min bild och höjde ett ögonbryn. Han förstod att jag rippat, men sa det inte högt utan avstod för att ställa upp själv. När jag reflekterade över händelsen senare, så förstod jag hur hårt han måste ha tagit det, och att han inte ställde upp med sin egen bild. Jag var ett rövhål. Du snor inte någons tjei, och du snor inte någons motiv. Men det var inget jag tänkte på då. Jag kom på sjätte plats vilket inte var bra för fem öre. Pixlarna utstrålade inget mer än ett förvirrat intryck. Kanske levde jag på gamla meriter och på mitt namn. Jag ångrade att jag ställt upp, men kände mig förvirrad. Har du ingen kompass, så griper du efter allt som kan belysa dig. För mig råkade det vara Geilsau. Det tog emot, men tillslut lade jag min röst på Hypers bild som kom på andra plats. GOS demo var uppskattat och endast gruppen Tao Ceti och Cool Coders själva fick mer röster än vi för deras produktion. Cold Coders hade flyttat till Polen där de fortfarande var aktiva och vann ofta på sina feta texturer och att deras demos faktiskt bestod av genuint arbete. Golds of Silver hade en mer originell filosofi med fortsatt japansk prägel. Hyper hade programmerat halva demot själv och stått för mycket av designen. Shiharo höjde honom till skyarna. Behövde han nån som avlastade honom med designen? Var detta nån typ av deal – konspiration? Under 90-talet kom kortare anime-serier och Shiharo var inte sen att på på trenden och förde över till Demoscenen. Hans fallenhet för att blanda söta element, s k Kawaii inbunda i historier med eftertanke. Allt detta tilltalade mig också, men kände ingen glädje eller anledning att umgås med Golds of Silver just nu. Fiskebyproduktionen vi gjort tidigare köptes av en filmmakare för kortfilm dessutom. Men min

egen koppling var vag, sånär som obefintlig. Jag träffade Widder, ex-sysop för WorldWideWareHQ och tillsammans med Dark Feather snackade vi gamla minnen på en bar. Minns ni när Vega och Super Cow färgade varandras hår innan de båda skulle på samma arbetsintervju dagen efter? Tyska Widder vrålade, och vi tjöt av skratt. Sen drog Dark Feather historien om tidernas scene war mellan Astraplan och Stoned Sun på 90-talet och vävde in sina egna fantasier om Cindy som vi efter några öl ville sätta på med allt mer obscena tricks. Min nedstämdhet malde i bakhuvudet, när jag satt på barstolen och det som tidigare var ett lyxigt nick med pondus, kändes främmande. Nu lät 'Divan' endast som ett tjurigt barn som skrek tills han fått sitt godis. Ingen vilja, ingen plan, ingen självsäkerhet, rös jag och svepte min öl. Vinglande tog jag avsked och styrde stegen mot en nattbuss och stack från partyt. Jag hoppades att Shiharo skulle förstå. Min likgiltighet sade att det gjorde detsamma.

Två veckor senare, hade jag mer eller mindre bönat Hyper att ta med gamla bilder från mig. Nåja, min stolthet fanns där men visst fanns skammen där. Han valde att tacka vänligt och of-fentliggjorde allt i Golds of Silvers chatrum. Jäkla orm. Shiharo skrev ett vänligt brev och tyckte att jag skulle ta det lugnt istället. Det var precis det jag gjorde när jag ett par månader senare flög bort för att skaka av mig smärtans mur. Bortmaskerad från Divan på villkorslösa premisser. Jag ville bränna upp min intjänade kassa efter all frilans för de japanska spelbolagen. Ville bränna upp min självbild som var som en själlös spegel.

Ghana

Jag försökte finna mig själv. På gator gick jag fram och pulserade på grusiga vägar och marknader. Accra är en modern stad även om fattigdom är en del av det naturliga kretsloppet. När jag återger min berättelse, så ser jag att även om Ghana hade stor betydelse, så syns det inte i antalet rader. Kanske är det som jag till sist förstod, som var vändpunkten. Det var inte antalet som spelar

någon roll. Jag kände att något vände inom mig. Det går inte att upprätthålla rollen jag spelat, när muren penetrerades av strålar från ett leende ansikte...

När jag träffade Fred, satt jag på stentrappan utanför ett sjukhus och tecknade med ett par kolpennor. Jag arbetade energiskt och det var först efter en bra stund jag kände mig iakttagen. En liten kille satt och dinglade med benen och tittade på min teckning med ett oblygt leende. Jag log tillbaka och han tog det som en signal och satte sig alldeles intill. När han dunsade ner för en smärta över hans ansikte, men han behöll sitt vita leende. Det visade sig att Fred hade polio och att läkarna inte hade tid för lämplig vård. En doktor kom ut på trappan och jag påpekade att Fred behövde ses över. Läkaren sneglade på Fred, sedan på mig. Han vände sig om och skulle just gå in, när hans blick fastnade på min bild och sken upp. Han pekade på bilden och gjorde en gest som liknade byteshandel att titta på Fred trots allt. När jag lämnade sjukhuset kände jag för första gången konstens påverkan utanför scenerummet där Dark Queen regerat. Jag kände mig i fas och solen lyste på mig. Mina kakasbyxor fladdrade för vinden och fyllde ut lyckan ända ner i hörnen när jag gick riktning hotellet. Jag hade tagit ett kliv, och bestämde mig för att fortsätta på den här stegen som kändes mer genuint äkta.

Tillbaka i Polen lagom till sommarens sista suck, kändes lead grafiker ej längre eftertraktad att erövra. Ingen stress, ingen bitterhet. Endast en återvändande annorlunda styrka. Jag målade igen. Glädjen visades i pastellfärger med lika

mycket flär som en sommarglass där kulörena nästan går att smaka av. Jag hade hittat ett syfte. Mitt tidigare centrifugala perspektiv var utbytt mot en frikostig exposé som skänkte ljus ut till hörnen på ett osjälviskt vis. Jag döpte om mig till 'he' som stod för Harmonisk Exposé vilket var synonymt med stilen för min väg. Därefter loggade jag för första gången på länge i Golds of Silvers chatrum och lade upp ett par bilder. Jag var nöjd med grafiken. Men tankarna utgick från mig den här gången och det var den glädjen som var viktig. Jag passade på att skriva ett manus för hur det kunde vävas in i de Japaninfluerade presentationerna från GOS men att medmännisklighet borde ingå som ett viktigt kugghjul. Jag bad Geilsau offentligt om ursäkt och dedikerade mitt bidrag till Fred på Cool Coders kommande vinterparty. Dagen efter hade jag många upplyftande kommentarer. Den japanska falangen gillade vidareutvecklingen med medmännisklighet. Harmonisk exposé. Jag kände mig i fas, och förstår än idag inte, hur jag kunde låta mig styras av en återvändsgränd. En mur, som jag dessutom hade skapat själv.

.END

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

Rapport från SUGA

Sedan slutet av 2011 har medlemmar från SUGA jobbat varje helg med att isolera och renovera vår nya föreningslokal. En eloge till alla som hjälpt till för den tid och det arbete ni lagt ner. Än är vi inte klara, men nu kan vi äntligen se ljuset i slutet på tunneln. Lokalen är isolerad och väggar och tak

är klädda med gips. En del spackling och målning återstår och bord och hyllor ska platsbyggas, men vi ser fram emot att kunna inviga lokalen till sommaren.

Ser fram emot att träffa er då.

Jonas Hofmann, ordförande SUGA

KALLELSE

till SUGA:s ordinarie föreningsstämma 2013

Söndagen den 28:e april klockan 17:00 är det dags för årets föreningsstämma. Eftersom vår nya föreningslokal fortfarande är under renovering kommer stämman att hållas i Unga Forskare Stockholms lokal på Polhemsgatan 38.

Som föreningens högsta beslutande organ kommer föreningsstämman att välja nästkommande styrelse, valberedning, revisorer samt sätta medlemsavgiften. Under föreningsstämman kommer även verksamhetsberättelsen, kassörens berättelse och revisorernas berättelse för föregående år att redovisas. Det här året finns det bara en motion att ta ställning till, den är bifogad kallelsen.

Om du vill kandidera till en post i styrelsen ska du skriva till valberedningen. Valberedare är Adam Chodorowski (adam@suga.se) och Jonas Hofmann (jonas@suga.se), båda kan nås via SUGA BBS (telnet suga.se port 42512, eller modem 08 - 658 25 72).

Dagordning

1. Mötet förklaras öppet.
2. Val av ordförande, sekreterare och två justeringsmän tillika rösträknare för föreningsstämman.
3. Fråga om kallelse till ordinarie föreningsstämma skett på ett behörigt sätt.
4. Styrelsens verksamhetsberättelse.
5. Ekonomisk berättelse.
6. Revisorernas berättelse.
7. Beslut om ansvarsfrihet för styrelsen.
8. Beslut angående motioner som medlemmar stadgeenligt framfört till ordinarie föreningsstämma.
9. Beslut om medlemsavgift för inlett verksamhetsår.
10. Fastställande av verksamhetsplan.

11. Val av styrelse, revisor och valberedning.
12. Övriga frågor.
13. Mötet förklaras avslutat.

Motion om inventariehantering.

Av Jonas Hofmann.

Bakgrund

Till 2012 års föreningsstämma motionerade jag om införandet av inventariehantering, motionen röstades igenom med vissa ändringar. Men eftersom verksamhetsåret 2012 har ägnats åt lokalrenoveringen har ingen inventariehantering bedrivits.

Huvudtanken med inventariehanteringen är att det bästa för föreningen inte är att ha så mycket eller lite saker som möjligt, utan rätt mängd av rätt saker.

För att uppnå detta sätts inventariemål på föreningsstämman och på så sätt undviks en kontinuerlig diskussion under året.

Nu gällande inventariemål kan läsas på:
<http://suga.se/inventariemal.html>

Beslut

Jag yrkar att stämman beslutar:

- att ge i uppdrag åt styrelsen att till 2014 års föreningsstämma upprätta en inventarieförteckning över alla skrymmande föremål eller samling av föremål
- att med utgångspunkt i förra stämmans beslut fastställa "generella inventariemål"
- att med utgångspunkt i förra stämmans beslut fastställa "hantering av specifika inventariemål"
- att med utgångspunkt i förra stämmans beslut fastställa "specifika inventariemål"

Verksamhetsberättelse 2012

Inledning

Styrelsen för Swedish User Group of Amiga vill härmed avge följande verksamhetsberättelse för 2012.

Styrelsens sammansättning under året:

Jonas Hofmann (Ordförande)

Iggy Drougge (Sekreterare)

Carl Drougge (Kassör)

Adam Chodorowski (Ledamot)

Antal Medlemmar

I december 2011 hade föreningen 28 medlemmar. I december 2012 har föreningen 31 medlemmar.

Verksamhet

Vid verksamhetsårets början hade vi nyligen flyttat in i vår nya lokal på Folkungagatan och påbörjat den nödvändiga renoveringen. Lokalen

var från början en råvind och under året har vi satt upp regler, isolerat och satt trä och gipsskivor. Vi har även byggt ett mindre förråd och några isolerade dörrar. Vid årets slut var denna del av renoveringen helt färdig i ena halvan av lokalen och färdig så när som på gipset i den andra.

Sedan återstår även målning och platsbyggnation av hyllor och bord, vilket är nödvändigt på grund av lokalens form och våra utrymmesbehov.

Även om nästan alla söndagar har tillägnats renoveringen så har vi ändå haft andra aktiviteter också. Vi har varit på två hack, GASM i Stockholm och Syntax societys sommarparty i Landskrona och vi har haft vår årliga sommarvandring. Men framförallt har vi startat upp vår föreningstidning Amiga Forum igen, tre nummer utkom under 2012. Tidningen har varit mycket uppskattad både av medlemmarna och personer som köpt lösnummer.

Styrelsen tackar för sig och hoppas att föreningens verksamhet under 2013 åter ska vara Amigarelaterad. 

Rapport från Datastorm 2013

Av Johan Svensson

Med alla 300 biljetterna slutsålda på bara några minuter efter släpp får man snabbt en bild av hur populärt det årliga Göteborgsbelägna demopartyt Datastorm är. Amiga Forum var förstås på plats för att rapportera (och kränga exemplar av tidningen). En weekend fylld av datornostalgi, rykande färskas demos och svettiga män. Kan det bli bättre? Datastorm är ju känt för att vara väldigt välorganiserat. Med två stora projektordukar så att alla kunde avnjuta demos från sina sittplatser, öppen bar 24/7 med rikligt utbud av fina ölsorter, frukost både lördag och söndag samt en finfin vegetarisk tacobuffe på lördagen toppades nog traditionen i år.

Sedvanliga tävlingar hölls i grafik, musik och demo på Amiga, C64 och övriga plattformar. Inget PC dock, ve och fasa. Många av våra legendariska demogrupper hade representanter på plats, varvat med entusiastiska nykomlingar. Över lag

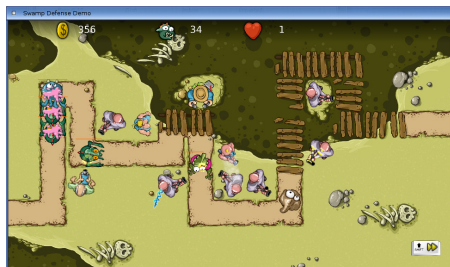
höll kvaliteten på bidragen hög klass i alla tävlingarna. Bidragsvisningen var några timmar för lång. Många (undertecknad inkluderad) hade somnat när det var dags för omröstning. Det var nog främst de många musikbidragen som drog ut på tiden. Till nästa år får man nog lov att kvala in bidragen om de blir för många.

Utöver kategorier för intron av olika storlekar hade Amigan två demotävlingar. En för A1200 och en för A500. Förstapriset i den förstnämnda togs hem av Focus Design med demot "Mo'saik" och i den andra av Up Rough med "Fifteen Years of Fame". För komplett lista av pristagare i de olika kategorierna hänvisar vi till www.datastorm.se.

Detta var en kort rapportering från det senaste stora demopartyt där Amigan var representerad. Amiga Forum kommer förstås vara på plats även nästa år och även på alla partyn i genren tills dess. Det är ju trots allt på sådana här tillställningar man förstår varför vi älskar Amigan. 



SPEL



Swamp Defence

Just när du trodde träsket var säkert

Att göra ett spel på ett beprövat koncept brukar bli bra. Så även i detta fall. Swamp Defense går ut på att placera ut olika personer med vapen längs med en stig i träsket. Olika personer kostar olika

mycket och det gäller att använda sina slantar väl. För varje träskmonster som elimineras får man nya pengar som kan användas till att antingen placera ut nya vakter eller uppgradera de man redan satt ut. Mycket underhållande och vakterna har verkligen personlighet. Allt från storbystade madammar som kastar stekpannor till bebisar med raketgevär. Musiken är i sann Hill Billy-stil och passar in i detta spel där karaktärerna ser ut att vara hämtade från filmen *Den sista färden*. Så ladda vapnen och skrik som en gris.

Plattform: AmigaOS 4.1

Var: www.amiboing.de

Pris: ca 170 kr

Grafik: 8/10

Ljud: 8/10

Spelglädje: 8/10

Recensent: Jesper Klingvall

G.E.M.Z

Ett öde värre än ... klossar?

Prinsessan har blivit kidnappad och prinsen som tänkte rädda henne sögs in i en dimension som domineras av klossar. Ditt mål är att ta dig därifrån i detta Tetris-liknande spel genom att trycka på klossarna i ytterfältet så de åker i rak linje mot innerfältet. Om färgerna matchar så sprängs de.

Plattform: Alla NG-Amigor

Var: www.a-mc.biz/gemz

Pris: 5 Euro

Grafik: 5/10

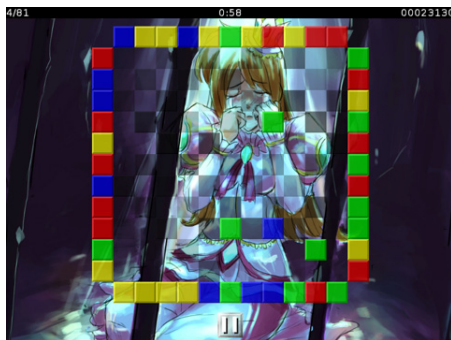
Ljud: 5/10

Spelglädje: 4/10

Recensent: Johannes Genberg

När alla klossar är borta har du vunnit.

Tyvärr är det ren tur som avgör utgången. Vissa gånger får du alla rätta



klossar med en gång, andra gånger aldrig. Grafiken är inte heller så spännande liksom ljudet. Storyn är ganska överflödigt. Visserligen har jag hjälpt till att översätta spelet men tycker det ändå är en gåspning. Dock ska skaparna få beröm för tappert försök att skapa ett spel för alla NG-Amigor.



SPEL



Balance Blox

Ambient balanseringsterapi

Detta spel gör verkligen skäl för namnet casual gaming. Spelet går ut på att anvisa fallande boxar av olika färger till valfritt fack. Väljer man ett fack längre ut från mitten tippar hela boxen över mot

det hållet snabbare än ett fack närmare mitten. När tre boxar med samma färg hamnar ovanpå varandra försvinner de och även den tyngd som de utgjorde.

Försök hålla spelplanen balanserad och samla poäng.

När jag spelat ett tag och satte mig för att skriva denna recension märkte jag hur hela min omgivning började tilla.

Kanske inte ska spela för länge. Vet hur knasigt man tänkte efter timmar av Tetris-spelande.

Plattform: AmigaOS 4.1

Var: www.amiboing.de

Pris: ca 45 kr

Grafik: 7/10

Ljud: 7/10

Spelglädje: 6/10

Recensent: Jesper Klingvall

Santas Monster Shootout

Tomten är arg – mycket arg!

Några dagar innan jul får tomten till slut nog av alla monster och zombier som försöka stjäla alla julklappar och bestämmer sig att göra något åt det. Utrustad med en pistol börjar tomten röja undan hotet. För varje monster han fäller får han pengar som kan användas till att köpa större

Plattform: AmigaOS 4.1

Var: www.amiboing.de

Pris: Gratis!

Grafik: 8/10

Ljud: 8/10

Spelglädje: 7/10

Recensent: Jesper Klingvall

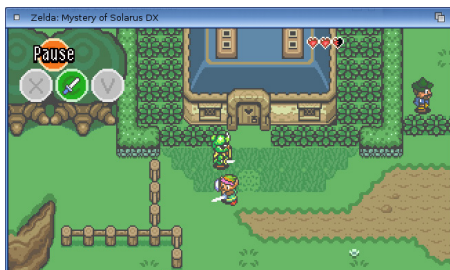
vapen och mer ammunition. Spelet har väldigt kaxig musik som bygger upp stämningen. Parallaxscrollningen med vis-



sa objekt ur fokus höjer upp värdet för grafiken. Spelet bjuder även på ett online-läge där poängen laddas upp till amiboings hemsida för allmän beskådning. Innan ni registrerar er på amiboing så tänk på att använda ett unikt lösenord för det lagras inte krypterat på deras server.



SPEL



The Legend of Zelda

För er som är gamla Zelda fans finns det hittills fyra stycken versioner portade till AmigaOS 4.1

i bästa Super Nintendo-stil. De kostar ingenting, men skänker både spänning och glädje i rätt många timmar. Stilen är densamma, men äventyren är nyskapade jämfört med SNES-versionen.

Zelda Return Of the Hylian
www.zeldaroth.fr/us/zroth.php
Zelda Time to Triumph
www.zeldaroth.fr/us/z3t.php
Zelda Oni Link Begins
www.zeldaroth.fr/us/zolb.php
Zelda Mystery of Solarus
www.clubrevolution4.com/HunoPortSDL/

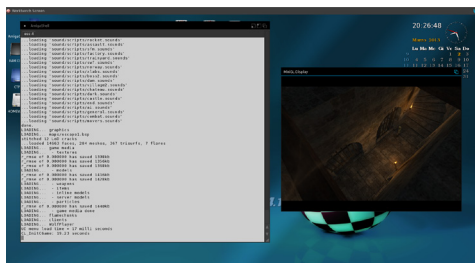


Odyssey

I Frankrike arbetas det för fullt på en "Dungeon Crawler"-motor för AmigaOS 4.1. Just nu går arbetet framåt snabbt och resultatet är imponerande. Hoppas bara lusten håller i sig att göra det färdigt. Surfa in på <http://soen.hd.free.fr> för att följa utvecklingen.

Return to Castle Wolfenstein

Även i Italien portas det för fullt. Denna gång Return To Castle Wolfenstein. Även om många av oss redan spelat det ser vi fram emot att lira det i AmigaOS4.1. Spelet finns portat till MorphOS sedan innan. Läs mer om RTCW och andra portar på www.amigasoft.net.





ALINEA SHOP

www.amiga-shop.net

The onlineshop for Classic and NG Amigas!

All Prices incl. 7/19% Tax excl. Shipping. The trademarks, names of products and company-names are belongings of its owners.

Official AmigaOS plush boingball

Every official AmigaOS Plush Boingball is approximately 15cm in diameter and exclusively hand crafted by a famous german plush article manufacturer. An enclosed certificate proves this and makes each plush Boingball absolutely unique.

The exclusive production in Germany ensures that the washable AmigaOS Plush Boingballs are free of any toxins and thus completely toddler safe.

Whether as decorative detail on the desk or as cuddly toy for every budding Amigan, the official AmigaOS Plush Boingball is suitable for every age and should not be missing from any household.



only 19,95 Euro

Highlights at shop

Hardware



Kickstart 3.1 ROM chips A4000

Kickstart 3.1 ROM chips for the Amiga 4000

only 36,95 Euro

Kickstart 3.1 ROM A500.. 19,95 Euro
 Kickstart 3.1 ROM A600.. 19,95 Euro
 CF 3,5 IDE Adapter (w/m) 9,99 Euro
 BlizzardPPC fan 14,99 Euro
 IndivisionAGA Mk2
 A1200/4000T..... 149,95 Euro
 Indivision AGA Mk2
 A4000/CD32 199,95 Euro
 Indivision ECS..... 99,99 Euro
 RTC Chip OKI + battery..... 9,95 Euro
 PC-Key 600..... 39,95 Euro
 Cristall case (Minimig)..... 39,95 Euro
 IDE ribbon cable 15 cm..... 7,90 Euro
 FastATA 4000 MK-VI..... 159,95 Euro
 A604 memory expansion..... 49,95 Euro
 500/2 MB FastRam..... 99,95 Euro
 CDTV/2 MB FASTRam..... 99,95 Euro
 Cocolino PS/2-Mousead..... 34,95 Euro
 Dual Compact Flash
 2,5 IDE Adapter 16,95 Euro
 CDTV remote controller 14,99 Euro
 FastATA 1200 MK-IV
 CF/SATA..... 124,95 Euro
 PCMCIA adapter..... 49,95 Euro



16GB A-EON USB Flash Drive

16GB capacity branded with the A-EON logo

only 27,95 Euro

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

Misc



Boingball AmigaOS mouspad

The official AmigaOS Boing Ball Mouse Mat (diameter: 20 cm)

only 11,95 Euro

Software



AmigaOS 4.1 Classic

AmigaOS 4.1 for your classic Amiga with PPC turbo board.

only 124,95 Euro

AmigaOS 4.1 for A1/PII..... 124,95 Euro
 Tales from Heaven..... 14,95 Euro
 Ultra Violent Worlds..... 17,95 Euro
 Payback pack..... 39,95 Euro

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

ALINEA COMPUTER

Geschwister-Scholl-Str. 26 • 61273 Wehrheim • Germany

Phone: (0 60 81) 5 76 99 88 • Fax: (0 60 81) 5 76 99 89

Email: info@alinea-computer.de • http://www.alinea-computer.de



A M I G A FUTURE

DAS FACHMAGAZIN RUND UM DEN AMIGA

Geboten werden die aktuellsten Nachrichten aus der Amiga-Szene!

Das Magazin erscheint komplett in Farbe mit einer optionalen Leser-CD.

Alle zwei Monate kann man die brandneue Ausgabe direkt bei uns im Online-Shop oder im Amiga-Fachhandel erhalten.

WWW.AMIGAFUTURE.DE