

Classic

AmigaOS 4

MorphOS

AROS

UAE

AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se

SEPT. 2013 #006

I detta nummer:
SUGA:s lokal
äntligen renoverad!
Stor inflyttningsfest

Dessutom:
Rapporter • Artiklar
Nyheter • Scene-novell
Hårdvarutest • Forumnytt
Och en massa spelrecensioner!



Redaktören har ordet

Det finns något som skiljer Amiganördar åt från hängivna fans av andra datorer som uppkom under 80-talet: vi blickar alltid framåt, vill alltid ha mer, överglänsa de andra eller åtminstone matcha dem på alla områden som gäller.

Folk som hänger sig till C64 eller Atari (inget ont om dem, tvärtom!) har inte "accepterat" att deras dator reduceras till retro eftersom när deras älsklingmaskiner slutat säljas hade de aningen nått änden på sin livslängd eller helt enkelt slutat ha något nytt att komma med. C64:an levde ända till 1992 och hade ingen arvtagare som väntade runt hörnet (även om Commodore försökte med C128:an). Det var helt enkelt dags för pensionen. Atari-datorerna å sin sida har sin skara trogna fans men de hade insett maskinens borttynande redan innan Atari lämnade hemdatorerna och koncentrerade sig på den misslyckade spelkonsolen Jaguar.

Dessa finns kvar, tillsammans med alla andra mer eller mindre kända kusiner, eftersom deras användare vill att datorerna ska vara *som de var då*.

Men Amiga-folket var och är annorlunda. Commodore hade knappt släppt en ny generation Amigor när de kastade in handduken. Med hjälp av acceleratorer, extraminnen och en massa annat hård- och mjukvarugodis kämpade användarna för att hålla Amigan i paritet med uppstickaren PC. När inte det gick försökte de vara så lite efter som möjligt. Amigaanvändarna ville inte släppa taget och bli "retro".

Idag hålls den drömmen vid liv genom AmigaOS 4, MorphOS och AROS. Det är det som skiljer oss åt. Vi blickar framåt och inte bakåt! Det gör oss speciella.

Johannes Genberg



Sceneredaktören har ordet

Sommaren har likt en bris fläktat förbi och dags att byta picknickkorgen mot en buffé av bitar, nibbles, bytes, words och longwords. Apropå picknick, här en liten rapport från Syntax Errors picknick, framdukad av Pumbaa/Traktor som återkommer nästa år...

Syntax Error-Picknick 27/7 2013.

Trots lite struligt väder med regn runt i Stockholm så bestämde vi oss att gå på detta event. Vädret blev ändå bra runt Kaknästornet så vi kunde koncentrera oss runt picknick-delen. Tack till crew så gick det att lyssna på dator-/spelrelaterad musik och äta varmkorv...

De har kört varje lönehelg, och finns en grupp på Facebook "Syntax Error Stockholm" 1400+ medlemmar. Sommaruppehåll 3 månader typ, annars har dom vart ganska stadiga...

...där gick det att shaka butts på gräsmattan minsann! Demosceneredaktören avbryter för att fortsätta scenspalten.

Lite demopartyspotting då under tredje kvartalet (ojdå, börssnackvarning). Tre europeiska partyn – Evoke, Assembly och Solskogen och tre svenska – Baroque Floppy People, Edison och GERP. Vad har de svenska parties gemensamt som de tre stora utländska inte klarar? Jo, Commodore och Amiga spirit uteblev i både Tyskland, Finland och Norge i år! Ut i världen och visa att Amigan finns vettja. Tills vidare bjuds det på några minirapporter från olika röster. Kanske får du en bättre uppfattning om det är något att satsa på? En quizz från compocrew Assembly summer samt rapporter från Evoke och Edison. Är det något du undrar över, eller kanske något party du gärna vill berätta om eller annat av intresse inom demoscenen, så är det bara att maila. Kanske något inom demoscenen som ska beskrivas eller en kodtutorial?

Browallia@nukleus.se



Medan vissa beundrar bidragen sitter andra och fortsätter jobba för fullt med sitt på årets Edison (foto: Johannes Genberg).

Nummer 6 2013

Omslag: Six Legged Freak av Exocet, 2011 (16 färger. Beskuren och modifierad)

	Ledaren	The Feeble Files	
02.....	Redaktörernaharordet	"My name is Feeble. As in weak and pathetic."	12
	Nyheter	Benefactor	
	från Amiga Forum, MorphOS	Rädda regnbågsfolket från sin	
	Nordic och Amiga-världen	gråa vardag!	14
04.....		Edison 2013 Rapport	15
	En plats att vara på	Assembly Summer	
	Om SUGA:s lokaler genom	intervju med compocrew Ville	15
06.....	tiderna	Evoke Party Rapport	16
	Inbjudan	Insidern	
	till SUGA:s inflyttningsfest	Scene-novell, del 2	17
08.....		Snabbtitten	
	Indivision AGA MK2	M.A.C.E, Starwoids och Ork Attack	
	Nu är det äntligen användbart!		25
09.....			

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 15/2, 15/5, 15/8 och den 15/11. Lösnummer säljs via suga.se/amigaforum/skaffa.html. Maila redaktionen om din amigaförening också vill prenumerera.

Nytt från Amiga Forum

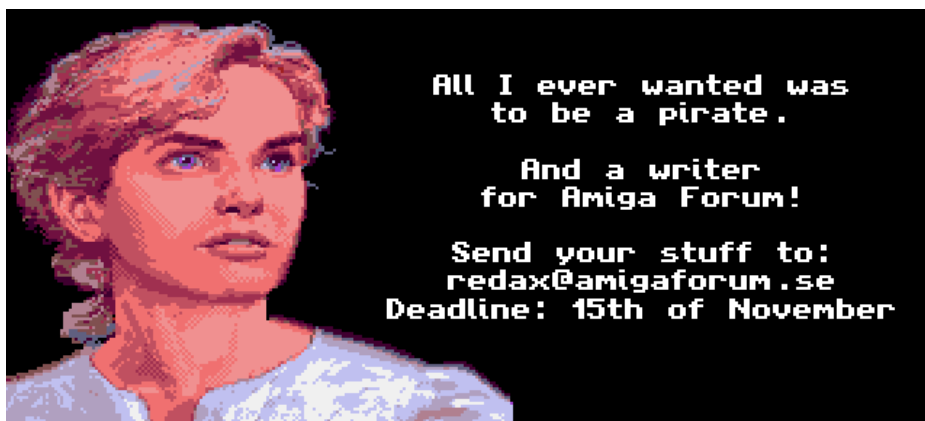
Redan när Amiga Forum återstartades för över ett år sedan var det tal om att sätta upp epostlistor för tidningen. Men eftersom vi klarade oss relativt bra utan så blev det inte av. Istället använde vi till en början mötet AmigaForum och det slutna och hemliga mötet AmigaForum REDAX på SUGA BBS som låg kvar sedan tidningen var aktiv 1999.

Efterhand flyttade mycket av diskussionerna till SAFIR där många medverkande är aktiva och två möten för tidningen sattes upp där. Men eftersom alla medverkande inte är regelbundna SAFIR-

användare har kommunikation om deadlines och annat inte alltid nått fram. Dessutom kontrolleras tillgången till det slutna mötet på SAFIR inte av personer som jobbar med tidningen.

Därför finns det nu två epostlistor uppsatta, *snack@amigaforum.se* och *medverkande@amigaforum.se*. På den senare behöver man bli godkänd när man går med.

Du går med genom att skicka ett mail till: *snack-subscribe@amigaforum.se* respektive: *medverkande-subscribe@amigaforum.se*.



Rapport från MorphOS Nordic (morphosnordic.se)

Det har hänt en hel del intressanta saker sedan jag skrev den förra texten till tidningen. MorphOS 3.2 kom ju ut strax efter att jag skrivit den, och med 3.2 kom stöd för en massa nya maskiner, som nästan samtliga iBook G4, samtliga Powerbook G4 som inte stöddes i 3.0 och 3.1 samt PowerMac G5 (PowerMac7,3 A1047). Det vill säga så länge det sitter ett Radeon-kort i dem. Det är inte illa! I och med MorphOS 3.2 fick vi även drivrutiner till en mängd PCMCIA nätverkskort, perfekt till min PowerBook.

Det har även hänt en hel del på MorphOS Nordic. Vi har fått en helt ny design och ett helt nytt forumsystem. Numera körs hela sidan på vBulletin

så vi har nu ett brutalt stabilt forum med mängder av funktioner och ett väldigt bra pluginsystem för att lägga till ännu fler funktioner till sidan vid behov. Så sidan är betydligt mer framtidssäker än med gamla UseBB/uPortal som vi körde på förut. Tyvärr så har jag varit otroligt inaktiv på sidan denna sommar. Jag har faktiskt varit inaktiv med allt som har med datorer att göra. Jag blev nämligen pappa (igen) nu i somras, så hela semestern och all vaken tid har gått åt till mina barn. Men nu närmar sig hösten med stormsteg och med det följer ju även perfekt dator-väder. Vi ses på forumet!

Tobias "saib0r" Karlsson

Nyheter från Amiga-världen

Classic: X-Surf 100

Individual Computers är på gång med ett nytt ethernet-kort för Amigor med Zorro II/III-kortplatser; X-Surf 100. Som namnet antyder så stödjer det upp till 100 Mbit/s, även om det inte går att komma upp i maxhastigheten på grund av begränsningar i Amigans hårdvara. Dock har den i tester uppmätt en överföringshastighet på 1600 KB/s (12,5 Mbit/s) vilket är avsevärt snabbare än andra Zorro-baserade nätverkskort.

Kortet har även en lokal expansionsport för en kommande USB-modul, men där har inget lanseringsdatum utannonserats än.

Kortet kan beställas från svenska GGS-Data eller andra Amiga-nätförsäljare.
<http://www.ggsdata.se>

Classic: ACA 1232-33

Detta är ett accelerationskort för Amiga 1200 och kommer med ett 68030-kort på 33 MHz och hela 128 MB RAM. Nyare RAM gör att detta kort är även snabbare än ett Blizzard 1230 på 50 MHz.

Kortet kan beställas från svenska GGS-Data eller andra Amiga-nätförsäljare.
<http://www.ggsdata.se>

Classic: ACA 500

Detta är ett kommande billigt expansionskort för Amiga 500. Dess 2 (eller 4) MB RAM och 14 MHz 68000-processor är inte det mest intressanta, utan dess flash-minne som kommer med licensierad kickstart 1.3 och 3.1 samt två compact flash-kortplatser där den ena agerar hårddisk och den andra överföringsdisk från till exempel Windows.

Den kan dessutom expanderas med andra ACA-kort.
<http://www.vesalia.de>

FPGA: ARM controller till Minimig

Detta expansionskort är åter igen till salu. Den ersätter Minimigens PIC och ger dig över 49 MHz CPU, 4 floppy-diskstöd plus en massa annat gods.
<http://acube-systems.biz/shop/>

AmigaOS 4: AmigaOne X1000 går att beställa
Nu kan man beställa en X1000 via AmigaKit även

utan att förboka. Detta är troligen den sista omgången som säljs så det gäller att ta tillfället i akt. Ett grundpaket kostar drygt 2700 Euro.

<http://amigakit.leamancomputing.com>

AmigaOS 4: Java-stöd här!

Joakim Nordström har släppt en (delvist) fungerande Java-implemention. Man kan ladda ner detta program via Amiupdate.

<http://jamiga2.blogspot.se>

AROS: SMP-stöd under utveckling

Jason McMullan har kommit fram till att "kodning talar högre än ord" och på egen hand börjat programmera stöd för SMP-stöd (det vill säga att kunna använda fler än en processorkärna) till AROS. Målet är att kunna implementera det *utan* att bryta bakåtkompatibiliteten, något som ansetts svårt eller omöjligt.

Projektet är än då länge i sin linda, men Jason har meddelat att det fungerar (om än buggigt) en gång av fyra vilket bevisar att det är i alla fall möjligt. Han meddelar också att han är öppen för att samarbeta med AmigaOS 4- och MorphOS-utvecklarna så alla lägren kan ta del av framstegen.
<https://gitorious.org/aros/aros/graph/silly-smp>

MorphOS: 2000 licenser sålda

Den 30 oktober 2009 släpptes MorphOS 2.4 och hade det första stödet för Macintosh-hårdvara: Mac Mini PPC. Innan dess fanns det strax under 600 registrerade licenser. Den 6 september i år har denna siffra passerat 2000. 37% körs på Mac Mini, den nu populäraste MorphOS-datoren.
www.morphzone.info

NG-Amiga: Project Open Amiga

Detta är ett gammalt projekt som fått nytt liv igen. Tanken är att skapa en standard som gör det så enkelt som möjligt att skapa program och spel för samliga NG-Amigor samt AmigaOS 3.x.
<http://openamiga.net/>

Ny nätaffär

Franska Amedia Computer är en nyöppnad Amigabutik på nätet.

<http://amiga.amedia-computer.com>

En plats att vara på

Om SUGA:s lokaler genom tiderna

Av Jonas Hofmann

Många medlemmar tar säkert klubblokalen för given. Den bara finns där och kommer finnas så länge den behövs. Denna artikel beskriver dock ingen utopi, utan är en historia om konsten att ha en föreningslokal i verkligheten.

SUGA bildades långt före min tid i föreningen, redan 1986 då Amigan lanserades i Sverige. Hur det var med lokal i början vet jag inte, men föreningen höll länge till i *Verkstan för alla* som låg i Disponentvillan på Norrtullsgatan 12K vid Odenplan i Stockholm. Det var en lokal som drevs av *Fritid Stockholm* och utöver datorer fanns det träverkstad, syverkstad och liknande.

Vår verksamhet i den lokalen var hotad i flera år innan vi slutligen tvingades flytta ut i början av år 2000. "Att finansiera vuxna människors hobbyverksamhet är ingenting som vi prioriterar", citat av Håkan Tenelius (FP) i SvD. Då var det hela Verkstan som var nerläggningshotad och inte bara SUGA:s verksamhet i den.

Många var nog rädda vad utan Verkstan skulle föreningen gå under och allt fokus låg på att försöka påverka poliska beslut så att vi skulle få vara kvar. I slutskedet var desperationen så pass stor att det hölls ett planeringsmöte för en okkupation, men någon okkupation det blev det aldrig.

År 2000, en tillfällig lokal

När flytten från Verkstan till slut blev ett faktum var det bråttom och föreningen fick en tillfällig klubblokal i form av ett rum som Kjell Lindén hade den stora vänligheten att låna ut i sin villa i Skärholmen.

Tack vare detta kunde en tapper skara hålla verksamhet under större delen av år 2000. Tyvärr lig-

ger det på föreningens samvete att en del skrymmande inventarier fortfarande finns kvar hos Kjell (tre bord, 1000 fishdiskar på diskett, ett par skärmar i orginalkartong och så vidare).

Under perioden 1999 till 2001 rasade medlemsantalet från över 100 till ungefär 30 där det legat stabilt sedan dess.

Proxxi, ett nytt hem

I slutet på år 2000 fann vi en ny klubblokal på Engelbrektsgatan 4 på Östermalm. Det var spel-föreningen GAM som hade ett hyreskontrakt på en källarlokal. Detta var Proxxi, en gammal kol-källare med mer än en meter tjocka väggar och en mångårig historia av att bedriva datorverksamhet. Det fanns tre större rum för filmvisning, speldatorer (PC) och alla tänkbara spel (brädspe, rollspel, figurspel och kortspel). I det mindre serverrummet (det varmaste rummet) fick SUGA hålla till tillsammans med Linuxföreningen SLUG.

SUGA fick nyttja lokalen kostnadsfritt, men i gengäld höll vi lokalen öppen en dag i veckan och alla SUGA-medlemmar som ville använda lokalen behövde även medlemskap i GAM. På så vis kunde GAM få upp närvaron och säkra sitt bidrag. SUGA hjälpte även till med att bygga en kiosk, underhålla PC-datorerna och sätta upp en hemsida och epostlistor. I skrivande stund ser proxxi.org i stort sett likadan ut nu som den gjorde då och hostas fortfarande av Carl Drougge.

Under SUGA:s första tio år på Proxxi fungerade samarbetet i stort sett väl, men med tiden



På en vindsvåning i den här byggnaden finns SUGA:s nu färdigrenoverade lokal.

blev det allt mer kännbart att Proxxi var en lokal för ungdomsföreningar och att ungdomar inte längre är lättrekryterade till en Amigaförening. För personer över 25 år utgår inga bidrag alls och medan vårt ekonomiska bidrag till lokalen minskat så har behovet av utrymme ökat. När yngre förmågor sedan började ta plats i lokalföreningens styrelse var SUGA:s behov väldigt lågt prioriterade.

Slutet på Proxxitiden

Den utlösande faktorn blev när en representant för brandskyddsmyndigheten konstaterade en lång rad brister i brandsäkerheten. Serverrummet, med ett halvdussin datorer i en trähylla som stod och gick dygnet runt i ett rum vi fyllt till bristningsgränsen med prylar dömdes ut totalt.

Detta var våren 2011 och under flera månader låg den ordinarie verksamheten i praktiken nere till förmån för att organisera om, packa in saker i Proxxis förråd som en tillfällig lösning inför nästa inspektion och sälja av saker. När vi äntligen började närma oss en fungerande lösning kom nya direktiv om ytterligare stora minskningar i utrym-

met vi skulle ha till förfogande. Denna gång inte motiverat utav brandskyddsskäl, utan för att utrymmet skulle användas till annat (utan att detta specificerades närmare).

Det stod då klart att SUGA inte längre kunde bedriva sin verksamhet på Proxxi och att denna epok i föreningens historia gick mot sitt slut. Jakten på en ny lokal påbörjades och denna gång skulle den vara långsiktig och inte beroende av någon annan styrelse som byttes ut från år till år. Rummet vi haft hemma hos Kjell var inte längre tillgängligt och i en stad där en enda kvadratmeter värderas högre än hela föreningen är det inte lätt att hitta en ny lokal.

Med ljus och lykta

Att letandet skedde under sommaren gjorde inte saken lättare. Längre såg det ut som att det minst dåliga alternativet var att köpa in en gammal buss och byta ut inredningen. Planen var förmodligen realistisk men minst sagt suboptimal, men vi hade i alla fall fått en lokal som var vår egen och betydligt mer utrymme än på Proxxi. Ekonomin hade inte räckt för en körduglig buss, men den lockande

Kom på SUGA:s inflyttningsfest

Nu är det äntligen dags, jag har fått det stora nöjet att bjuda in er alla till inflyttningsfest i vår nya lokal söndagen den **13:e oktober**. Lokalen kommer vara öppen från klockan **15:00** och stänger tidigast klockan 20:00. För den som föranmäler sig minst ett par dagar innan kommer det finnas tårta, det gäller både medlemmar och gäster. Karta, vägbeskrivning och kontaktuppgifter för föranmälan finns på suga.se.

Detta är ett utmärkt tillfälle att lära känna

folk i föreningen och titta på den efterlängstade nya klubblokalen. Vill man passa på att bli medlem eller komplettera sin sammling Amiga Forum går det bra att göra på plats, ta med kontanter i så fall.

Vi hoppas att detta ska vara en lokal där alla med ett Amigaintresse kan känna sig hemma, oavsett om man vill spela, programmera, snacka eller bygga, reparera eller restaurera hårdvara.

SUGA är tillbaka!

tanken fanns där, att den någon gång i en avlägsen framtid skulle kunna åtgärdas så att vi kunde åka på turné med hela föreningen.

Även om bussidén kanske hade kunnat fungera så var det en stor lättnad när vi efter semestertidernas slut äntligen fick napp på en riktig lokal. Den låg i Rotebro vilket knappast är centralt, men det hade vi förlorat hoppet om för länge sedan. Vi hade också behövt betala hyra, men eftersom lokalen var avsedd för just hobbyverksamhet var hyran låg nog för att vi skulle kunna klara av den. Att den nya lokalen skulle kosta hade vi redan klart för oss och flera medlemmar hade lovat att donera regelbundet.

Vi hade redan varit och tittat på den 30 m² stora lokalen och bekräftat att den passar för våra behov, bidrag för kompletterande möbler och andra inventarier var redan sökt och beviljat och den blivande värden bytte lås inför vår ankomst. Vi var i stort sett redo för kontraktskrivning när vi fick veta att vi kanske kunde få en mer centralt belägen lokal genom en kontakt. Sedan dröjde det inte länge innan vi var och tittade på det som skulle bli vår nya lokal.

Vårt nya hem

Den nya lokalen på Folkungagatan 105 på Södermalm med gångavstånd till Slussen ligger till och med mer centralt än vår tidigare lokal. Den användes av en hyresgäst i huset som fixat iord-

ning den och enligt uppgift fraktat bort en hel container med skit. Tyvärr var den inte isolerad och med svart plåttak var den en ugn på sommaren och kunde ha minusgrader på vintern, vilket vi fick erfara under bygget. Vi hade inget sätt att beräkna hur lång tid det skulle ta att isolera, men den gängse uppfattningen var att det i alla fall inte skulle ta mer än ett halvår.

Det är tur att vi lärt oss något av Amigavärlden och aldrig gick ut med någon tidsuppskattning publikt. Eftersom det är ett äldre hus är inget mått det andra likt. För att kompensera för det behövde vi sätta riktbrädor på reglarna i snedtaget, sedan regler på riktbrädorna och till sist isolering, träskivor och gipskivor på det. Hur svårt kunde det vara? Det som tog mest tid, utöver att vi var oerfarna och bara jobbade i snitt en dag i veckan, var alla anpassningar för dom många regler som sticker ut ur taket. Man mäter två gånger, sågar en gång och undersöker sedan varför biten inte passar.

Men nu nästan två år efter byggstarten har vi faktiskt en lokal. Allt isolerande, spacklande, slipande och målade är klart på både väggar och tak. Bord och hyllor är också till stora delar på plats, där återstår en del montering följt av en storstädning. Sedan kommer den roliga delen med att plocka upp alla kartonger och ställa i ordning lokalen.

Jag vill också passa på att än en gång tacka alla som varit med och hjälpt till, stort tack! 

Indivision AGA MK2

Nu är det äntligen användbart!

Av Johan Svensson

I nummer 1 av Amiga Forum genomgick *Indivision AGA MK2* (härefter bara *Indivision*) ett hårdtest av panelen. Kortet fick gott betyg för den krispiga och helt flimmerfria bildkvalitet det tillhandahåller, och för den potential det har. Kompatibilitet med bildskärmar och bristande konfigurationsmöjligheter drog dock ner betyget.

Faktum är att vi nu nästan ett år efteråt får lov att erkänna att kortet förvisso varit inkopplat, men att vi istället använt en 1084S för att spela våra spel och titta på våra demos. Detta i väntan på det utlovade verket för att vi ska kunna justera parametrarna för att passa våra skärmar och vår smak gällande vilka områden som är ok att kompromissa med.

Det var nästan så att vi höll på att tappa hoppet om att det ovannämnda verket skulle komma. Då, som en blick från klar himmel, var det där. I skrivande stund är redan fjärde versionen av konfigurationsverket lanserat, rykande färskt direkt ur kompilatorn. Första intrycket är att användargränssnittet är mer genomarbetat än väntat. Detta kan bero på de relativt obefintliga förväntningarna på denna front, men ändå. Visst är det många parametrar och gränssnittet är inte utan buggar, men det är tydligt vad som erbjuds.

Så vad är det man egentligen gör med detta verktyg? *Indivision* består av ett stycke hårdvara som konfigureras genom mjukvara. De skärmlägen som *Indivision* skickar till bildskärmen ingår i denna konfiguration och kortet levereras förkonfigurerat med en handfull

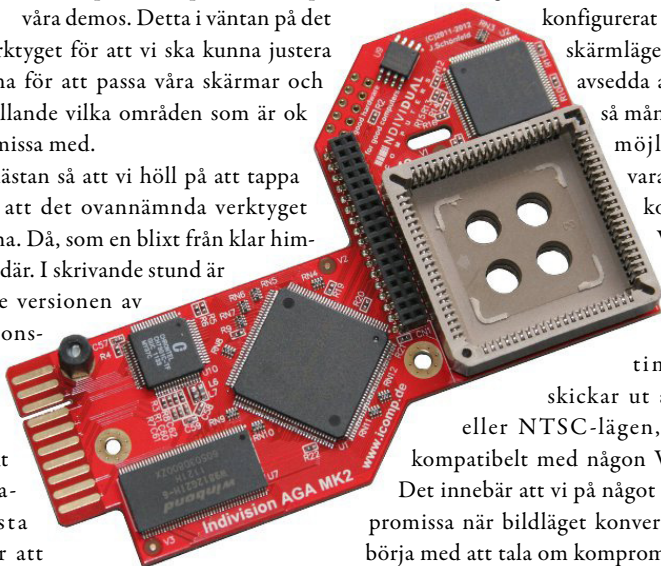
skärmlägen. Alla dessa är avsedda att fungera med så många skärmar som möjligt genom att vara mesta möjliga kompatibelt med VESA-standard.

På Amigaspråk är detta däremot suboptimalt. Amigan skickar ut antingen PAL- eller NTSC-lägen, vilket inte är kompatibelt med någon VESA-standard.

Det innebär att vi på något sätt måste kompromissa när bildläget konverteras. Så låt oss börja med att tala om kompromisser!

Upplösning

Första kompromissen är upplösning. PAL är i praktiken 720 på 576 rader. En PAL-bildskärm kan däremot inte rita ut 576 rader på en uppdatering (mer om uppdateringar senare), utan



Det fodras blod, svett och tårar för att få till den perfekta konfigurationen, men när man väl förstått komplexiteten i det jobb Indivision gör är det inte så mycket att förvånas över.

tvingas rita i interlace-läge, det vill säga hälften av raderna åt gången. Detta kommer våra ögon uppleva som flimmer.

Denna diskussion är dock ett sidospår, för Indivision löser denna bit perfekt. Antalet pixlar och rader däremot är fortfarande ett problem. VESA-standard har olika upplösningar, såsom de bekanta 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024 och så vidare. Ingen av dessa går att dela med 720x576, vilket innebär att vi aldrig kommer få en perfekt skalad bild på en VESA-kompatibel bildskärm. Här måste vi alltså börja kompromissa.

Uppdatering

Andra kompromissen är den ovannämnda uppdateringen, eller uppdateringsfrekvensen snarare. Denna mäter vi i bilder per sekund, eller hertz, förkortat Hz. PAL uppdaterar bilden 50 gånger per sekund och motsvarande för NTSC är 60. VESA är hyfsat frikostigt och kompatibla skärmar bör åtminstone klara 60 Hz, men ofta förekommer högre såsom 70, 75 och ibland ännu högre. 50 ligger dock utanför standarden, men inget säger att en skärm inte får klara det.

Vad spelar det för roll då? Kan vi inte bara ta en bild från Amigan och rita ut den flera gånger så att skärmen blir nöjd?

Jo, det är så Indivision gör. Det blir jättebra så länge vi ritar ut Amigans bild exakt två gånger, men inte ens detta är enkelt. Indivision uppdaterar som standard en PAL-signal i 72 Hz, vilket innebär att varje bild från Amigan ritas upp 1,25 gånger på VESA-skärmen. Detta upplever vi som ryckigt när vi exempelvis scollar en bild vertikalt exakt en pixel per bildruta. Hittar vi en bildskärm

som klarar 50 eller 100 Hz kan det lösas teoretiskt, men annars måste vi kompromissa.

Nästa kompromiss rör även den upplösningen. Vi bestämde ovan att PAL är 720x576. Låter detta inte bekant? Du kanske är mer van vid 640x512? Tyvärr har du rätt. Nu blir det rörigt. PAL-standard säger inte att hela 720x576 ska få plats på bildrutan. En större eller mindre marginal kan hamna utanför kanten. På datormonitörer brukar man kunna justera bredd och höjd på bilden, men inte på alla tv-apparater. Därför bestämde man att Amigans PAL-läge ska ha en upplösning i form av en heltalsfaktor av 320x256 bildpunkter (olika varianter inkluderar 640x256, 640x512i och lite ovanligare 320x512i (i står för *interlace*)). Detta är bekvämt i och med att alla dessa tal är delbara med 8, vilket är antalet bitar en byte består av. Dock kan Amigan rita utanför denna utsedda bildyta, vilket är vad som händer om du exempelvis ställer in overscan till en större skärm i Workbench.

Pust! Det är lätt att förstå hur det kunde ta ett år för Jens Schönfeld att få till konfigurationsverktyget.

Så hur löser vi detta med upplösningen på en VESA-skärm när Amigan har så speciella lägen? Det beror dels på hur din skärm fungerar och dels på hur stor bildyta du vill ha. Vilken är din optimala upplösning på skärmen? Hur bra är din skärm på att skala upp en liten bild till att täcka hela skärmen? Har du widescreen eller 4:3-format? Om du har widescreen, vill du då att Amigans bild ska skala proportionellt och därmed lämna oönskade svarta kanter på sidorna, eller ska hela skärmen fyllas på bekostnad av bildens proportioner? Vill du ha en bild som

täcker 640x512 perfekt eller vill du ha möjlighet att rita utanför? Alla dessa frågor måste beaktas och med konfigurationsverktyget går det att spendera mycket tid på laborationer hit och dit.

Gällande uppdateringsfrekvensen kan vi nämna att konfigurationsverktyget har en inställning som heter vsync men som inte är färdigimplementerad än.

Exakt vad den är tänkt att göra är oklart, men om vi får spekulera lär det handla om att i någon mån synkronisera Amigans blanking, det vill säga det exakta moment då bilden är färdiguppritad, med VESA-bildens vsync som i princip är samma sak. På så sätt skulle VESA-bilden kunna invänta rätt tillfälle att påbörja nästa uppdatering så att den synkroniserar med Amigan och därigenom lösa problemet med uppdateringsfrekvensen. Innan detta är klart kommer vi ha väldigt svårt att få bilden att aldrig rycka.

Det bästa vi har lyckats med är att få en bild som hackar till ungefär en gång per minut. Ett hack som består av en tappad bilduppdatering på 1/50 sekund.

Det bästa vi har lyckats med är att få en bild som hackar till ungefär en gång per minut. Ett hack som består av en tappad bilduppdatering på 1/50 sekund.

Vad fungerar bäst?

Här hade vi kunnat fortsätta med en guide i hur du konfigurerar upp bra skärmlägen, men artikeln skulle bli överdrivet lång med tanke på alla varianter av dels skärmar och dels smaker det finns. Det vi istället gör är att sammanfatta med ett par tumregler.

- Om du vill köra spel och demos så bör du sträva efter att konfigurera upp skärmläget PAL till 50 Hz i 640x512, alternativt ännu

högre upplösning om du vill ha overscan.

- Försök få tag på en plattskärm med DVI i 4:3-format och optimala upplösningen 1280x1024 som klarar att uppdatera bilden i 50 Hz. Kolla även på latensen. Ju lägre desto bättre. Om du har möjlighet så testa med Amigan innan du köper den. Med en förkonfigurerad upplösning på 640x512 kan du kolla hur bra bilden skalas upp. Om monitorn gör rätt skall du få en knivskarp bild med denna konfiguration, eftersom 640 är exakt hälften av 1280 och 512 exakt hälften av 1024.
- Om du arbetar i Workbench kan det vara värt att installera drivrutinen HighGfx som finns på Aminet och som stöds av Indivision. Den ger dig en upplösning på 1024x768 vilket matchar ett fördefinierat VESA-läge och ger en stor arbetsyta. Vill du så kan du göra ett 50 Hz-läge för detta, men i Workbench är du inte så beroende av exakt synkronisering av bilduppdateringen så 60 eller 75 Hz duger för de flesta Workbenchrelaterade görorna.

Till slut

Slutsatsen är att med det nya konfigurationsverktyget är Indivision AGA MK2 ett rejält kraftpaket.

Det fordras blod, svett och tårar för att få till den perfekta konfigurationen, men när man väl förstått komplexiteten i det jobb Indivision gör är det inte så mycket att förvånas över. Vill man köra Amigan på en plattskärm är Indivision det tveklöst bästa alternativet, och nu när man har snudd på full kontroll över vad det gör kan du få nästan samma känsla som på en Commodore-skärm.

Nu efter lanseringen av konfigurationsverktyget kan Amiga Forum kosta på sig att rekommendera Indivision AGA MK2 till alla A1200-användare som nyttjar AGA, oavsett om det är till Workbench eller till spel och demos. Äntligen finns det ett bra alternativ!



The Feeble Files

"My name is Feeble. As in weak and pathetic."

Av Johannes Genberg

Ett typiskt peka-och-klickaspel från slutet av 90-talet, när dessa spel snabbt förlorade sin popularitet. Spelet har skön humor och utmanande pussel, men är fult som stryk, långsamt och inte särskilt kul.

Feeble jobbar inom "Departementet för Universell Osäkerhet", vars jobb är att flyga till underutvecklade planeter och lämna otydliga spår på utomjordiskt liv (i detta fall cirklar i sädesfält). Detta ska uppmuntra dem att utvecklas tills de är så avancerade att de kan assimileras i Feebles multixeniska samhälle. Men det samhälle Feeble lever i är en superkapitalistisk orwellsk stat som styrs med järnhand sedan årtusenden tillbaka av Omnibrain. Detta gudalika väsen kontrollerar alla aspekter i varelsernas liv och avrättar eller fängslar folk för minsta felsteg. Det är till och med dödsstraff på att vara olycklig, eftersom ingen ska kunna vara annat än konstant överlycklig av att leva under Omnibrains beskydd.

Äventyret börjar när Feeble återvänder från ett standarduppdrag på Jorden när han råkar flyga in i en okänd satellit som i sin tur kraschar in i Feebles arbetsplats. Här börjar själva spelet, men utan att avslöja för mycket så får Feeble till slut skulden för kraschen och hamnar i ett hjärntvättande fängelse. Där kommer han i kontakt med Motståndsrörelsen och bestämmer sig för att hjälpa dem störta Omnibrain. Inte en helt ovanlig utveckling med andra ord.

Detta är ett peka-och-klicka-spel i samma välbeprovade genre som *Lucasart* satte standarden för, inte minst med spel som *Monkey Island*. Det



Mördarroboten SAM visar vem som bestämmer.

ska vara halvt ologiskt och fullt med bisarr humor och få har försökt avvika från denna formel. Trots det har inte många lyckats med att hitta den så välbehövliga balansen av svårighet och humor för att hålla ett sånt här spel roligt hela vägen.

I grund och botten var dessa spel ett barn av sin tid. Små lagringsutrymmen och klena animationsmöjligheter gjorde att dessa spel kunde frodas så länge. Man behöver inte så mycket miljöer eller animationer men man kunde ändå göra ett spel som tar dagar att ta sig igenom.

Idag har spelen gått vidare och utvecklats till en ny genre. Ett sådant exempel är *Uncharted*-serien av *Naughty Dog*, som kombinerar peka-och-klicka-spelens utforskning, pussel och humor med 3D-miljöer och action.

Jag tror att peka-och-klicka-spelen försvann för att man helt enkelt hittade ett nytt och bättre sätt

att göra dem på nu när datorernas begränsningar försvunnit.

The Feeble Files släpptes 1997 av *Adventure-Soft* (2002 till Amigan) vid peka-och-klicka-spelens svansdans. Detta spel har inte åldrats med värdighet av två anledningar. Den ena är att spelet inte är så kul att spela. Feeble rör sig för långsamt och det är för svårt att lista ut vad man ska göra. Detta gör att belöningarna i form av hysteriskt roliga cut-scenes kommer för sällan. Det andra är att när spelet gjordes så var det på modet att ha anskrämligt fula förranderade 3D-filmer till alla sorters spel och detta är inget undantag. Men inte bara cut-scenerna är fula utan själva spelet har använt samma hemska förrenderingsteknik (utan läppsynk förstås). Det räddar visserligen spelets atmosfär att det inte är någon skillnad i kvaliteten mellan cut-scenerna och själva spelet. Andra speltillverkare från samma tid hade inte samma insikt. Jag tror spelet hade blivit mycket bättre om man valt en handtecknad still likt *Monkey Island 3* istället.

Idag när man är van vid stora, öppna världar så känns detta spels begränsade antal platser man kan besöka som ett hinder, även om man samtidigt vet att om det fanns ännu fler platser att besöka skulle man nog aldrig lösa ett endaste pussel (ofta måste du åka från en plats till en annan). Speltekniskt är det alltså inget problem, men det gör att känslan av att leva i ett stort universum inte finns där. Det hade behövt lite mer liv runt omkring tycker jag.

Bara dåligt?

Finns det något bra med spelet? Jodå, jag nämnde

ju humorn som spelet kan briljera med. Särskilt mördarroboten SAM som dyker upp senare i spelet höjer kvaliteten enormt. Eftersom han är programmerad att "döda, döda döda!" så kan man känna hans ändlösa frustration när han inte får. Hans sarkastiska och giftiga dialoger är mycket underhållande i sig självt. Jag märkte att jag mest bara ville höra vad han hade att säga om saker och ting. Tyvärr räcker det ju inte hela vägen, men det gör att The Feeble Files hamnar någonstans i mitten på betygsskalan istället för i botten.

Sist men inte minst, hur fungerar spelet? Man kan spela det på en maxad klassisk Amiga, men ef-

tersom jag saknar en sådan körde jag på MorphOS på min G5:a istället. Installationen var snabb och smärtfri (när det väl är installerat kan man kopiera mappen fritt mellan system) och både 060-versionen och PPC-versionen fungerar lika bra. Men tyvärr är ljudet i filmerna inte i synk vilket jag inte



Så här såg Feeble ut när han spelade sitt spel förra veckan. Inte ens han står ut med grafiken längre.

vet beror på MorphOS eller själva portningen. Någon gång ibland så spelas inte cut-scenes upp alls vilket sänker betyget en hel del. Det kanske fungerar bättre på en klassisk Amiga dock.

Själv spelet däremot fungerar helt utan problem och har inte kraschat för mig en enda gång. Alltid något.

Slutsats

Om man verkligen *verkligen* gillar svåra peka-och-klicka-spel och man kan bortse från den hemska grafiken och de långsamma promenaderna så är detta helt klart ett bra spel. Men saknar du en ängels tålamod är det knappast värt pengarna. 🎮

Benefactor

Rädda regnbågsfolket från sin gråa vardag!

Av Johannes Genberg

Kan någon som aldrig gillat plattformspel falla för ett? Ja, ifall den involverar färgglada utomjordingar, härlig 8-bitsmusik och pussel.

De små Merry Men är universums lyckligaste folk, och det kan de tacka sin Regnbågsmaskin™ för. Men en dag blir den stulen av ett troligen mindre lyckligt folkslag och blir bokstavligen grådaskiga. Det är så illa att utan sin maskin klarar de inte längre av att föra de enklaste av uppgifter. In kommer Ben E Factor, rymdhjärte, som lovar att hjälpa dessa stackare.

Vilket ju naturligtvis inte är lätt. För även om du hittar nyckeln till deras fångelseceller (ja, de är inlåsta också!) så har dessa gråa satar lika mycket självbevarelsedrift som lämmelarna i *Lemmings* (vilket gjordes av samma spelutvecklare: Psygnosis) och kommer troligtvis inte alls göra som du vill. Du måste hitta en Regnbågsmaskin™ och färglägga figurerna först innan du kan vägleda dem mot teleportören och till friheten.

Men det blir inte lättare av att de olika ställen du besöker hemsöks av allt från gigantiska spindlar och gröna marsianer till mumier (!) som hjärndött försöker göra uppgiften omöjlig för dig. Men Ben vet lika bra som du och jag att man måste förtjäna sin lön!

Benefactor är något så ovanligt för mig som ett plattformspel jag faktiskt tycker är roligt! Det beror nog på att jag snabbt tröttnar på att hoppa och skjuta och detta spel är i mångt och mycket befriad från dessa element. Detta är ett pusselspel med plattformselement och inte tvärtom. Det finns



En typisk bana med Merry Men och monster.

inga fiender att skjuta nämligen och inga slutbossar. Bara mer och mer kluriga gåtor att lösa. Men det betyder inte att du bara ska sitta och tänka. Nej nej, du måste gå omkring och försöka lista ut hur du ska göra och det utan att bli rejält lemläst av diverse monster. Kortfattat så gäller det att använda hjärnan samtidigt som man springer runt och utnyttjar sina joystick-reflexer.

Alla spel man dyrkade i början av 90-talet har inte klarat tidens tand och är inte lika roliga längre. Oftast för att andra spel har lyckats göra samma sak fast bättre, eller för att det egentligen var ögongodiset man föll för. Men inget har överglänsat Benefactor, men det verkar som ingen heller har försökt.

Det här spelet är som sagt fortfarande väldigt kul att spela nästan 20 år senare (spelet släpptes 1994). Det är inte svårt att hitta som ADF på nätet ifall man inte kan hitta en fysisk kopia. 🌐

Edison 2013. Av Johannes Genberg

Eftersom jag bor i Stockholm kändes det självklart att jag måste vara på Edison i år också. Precis som förra året var demopartyt i något som ser ut som en gammal lada på Järvafältet mellan Tensta och Kista. I år var det betydligt färre deltagare, trist nog. Men det hindrade inte dem som var där att elektrifiera atmosfären med svett, tangentbordsknappande och varmluft från alla möjliga och omöjliga datorer. Det var kul att bara vara där.

Fram till lördagskvällen hade många fler dykt upp och det blev äntligen dags för tävlingarna. Först ut var musikcompot som erbjöd en hel del seriösa och oseriösa bidrag. Det var inte någon som direkt stack ut och jag vet inte vilken som

vann eftersom det fortfarande inte står några resultat på Edisons hemsida (on.edis.nu).

Democompot var inte heller särskilt spännande. Det var inga Amigademos där och få andra demos. Det enda demot som verkligen stack ut var C64-demot *Tiki Pahu* av *Genesis Project* som helt enkelt var väldigt snyggt att titta på.

När democompot var slut och alla hade röstat var det en hel del som åkte hem, inklusive undertecknad. Jag hoppas verkligen att det blir ett Edison nästa år också och att det kommer fler folk då. Men det blir kanske inte i samma lokal då. När jag passerade Tensta för inte så länge sen såg jag att lokalen hade eldhärjats. Vi får se nästa år.



Assembly Summer. Intervju med compocrew Ville. Av Browallia

1) *Vänligen beskriv kortfattat vad Assembly demoparty är?*

Assembly var redan från början ett av de största demopartyerna i världen. Allt eftersom åren gått, så har även e-sporter mer och mer klivit fram. Det årliga eventet delas nuförtiden upp i två stycken med demoscene fokus på sommaren, medan vintern fokuserar på e-sporter.

2) *Några personliga favoriter från tävlingarna i år?*

Routavaurio av Hedelmae var en trevlig release

som förmodligen föll under luppen för många. Se <http://pouet.net/prod.php?which=61640> (Android).

3) *Hur mycket betyder Amiga för dig?*

Amiga var min andra dator (efter C64), och jag spenderade stor del av mina tonår framför en med spel, programmering, ringa BBSer osv. Jag har många trevliga Amiga-relaterade minnen från min uppväxt vilka idag format mig som IT-proffs. Skulle uttrycka det som att Amigan är en icke ersättningsbar del av vem jag är idag.

Evoke party rapport . Av Novel/Moods Plateau^Gnp

Efter två uttröttande bilfärder till Evoke 2012 och Revision 2013, bestämde jag mig för att ta planet från Dresden till Köln i år. Två liter svett och 55 minuter senare anlände jag till flygplatsen där hälsades av dubbad röst från Pierce Brosnan: "Welcome to Bonn. Köln-Bonn".

Efter att ha besökt några icke-sceners i Köln och checkat in på Arena Hotel så mötte jag upp vid Köln Äventyrshallen klockan 21. Fick mitt armband och tshirt för 50 euro och mötte upp med Dodge/Mds som fortatt koda på sin release under tåget. Synd att den inte blev färdig, men det är en stor chans till detta på TRSAC. Sen mötte jag några trevliga personer. Ryktet säger att Aaxis planerar att hoppa på OCS-tåget, som logiskt val efter C64. Även om organizers beskrev Evoke med slogan "like every year", så var saker aningen annorlunda.

1. Stället var överfullt. Ca 500 biljetter hade sålts. Även om Scamp (huvudarrangör Breakpoint, red. anm.) var skeptisk till detta i en tråd på pouet.net.

2. Det betydde i vilket fall att det var folk du inte förväntade dig dyka upp på partyt. Danish underpants brigade, Blueberry, Punkured, Pu-

ryx. Eller Arcane som numer är vice ordförande i norska Piratpartiet.

3. Det var nya tävlingar. Pixeltävlingen tillät animerade gif:ar vilket gav en ny touch. Farfar^Loonies vann med sin svulstet stora gorilla. Annan intressant tävling var 1 sample-compot.

4. De vanliga tävlingarna var av hög kvalitet. Jag skulle säga det var högsta kvalitén som Evoke någonsin haft. Jco visade några galna video-musik synks i animationscompot. Still vann democompot med "Calcifier". Titan rockade Sega Megadrive med megademot "Overdrive". Det fanns även bra entries i 4k resp 64k, t ex av danska brigaden bestående av Loonies, Fnuque, tbc och TRBL med "Apophenia" Ingen jämförelse med Evoke 2008 om du minns, när Rob is jarig eventuellt vann demo compot.

Slutsats: Ju längre du är i scenen, desto bättre blir partyna, eftersom du lär känna fler att prata med. Det speciella med Evoke 2013 var fantastiska releaser och väldigt proffsig organisation (Digital Kultur Ev, red. anm). Det enda sura var att röst-systemet gick ner under lördagen. Med det sagt så vill jag ändå komma till nästa års Evoke, "like every year".



^mel0n (bilden) vann musikcompot. Nä, jag bara skojade. Detta är en helt vanlig melon.



Insidern del 2

En sce-fi-novell i två delar av Browallia/Nukleus

För att lyckas som detektiv behöver du en bra näsa och spårningsförmåga. Byta roller mellan minst fem olika identiteter och behärska lika många språk utan babelfisk i örat. Licensen jag erhållit på detektivskolan förtjänades då jag lyckades övertyga examinatorsn i livsstilar mellan lyx och glamor till slum och förfall. En djup inblandning ner i de innersta kretsarna var betydligt svårare. Uppdraget från mr Jones krävde mer research. Utebliven nördkunskap genomskådas rätt snabbt.

På nätet hittade jag nya numret av Revolutionary, Killers diskmag där denne pekade på sitt möte med Nobackup som avslöjat nya sätt att trixa upp antal sprites på skärmen. VD för Commodore – Amy Gan ville ej bekräfta att detta var möjligt då det skulle vara att avslöja företagshemligheter. Hon var mer benägen att

tala om nya modellerna A4000, A1200 samt den första 32-bitarskonsolen i världen – CD32. En otrolig hype hade startats och Killer hade skött sitt jobb bra som ryktesspridare. Spritefire skrev till och med en artikel och svarade på de intressanta påståendena jag hade kokat ihop. Regel nummer 22 i detektivhandboken om du är osäker på nästa steg: rör om i grytan och se vad som flyter upp. Motreaktioner lät inte vänta på sig efter artikeln i Revolutionary. Givetvis var allt bara teorier, men när jag signerat som Nobackup fick det tyngd. Dagen efter att Commodore gått ut med en refaktorerings av företaget inför AGA-modellerna, kom nyheten att arkitekten bakom Fat Agnus, hade slutat.

1993 – lösa trådar

Jag satt i designfåtöljen från Arne Jacobsen och funderade. Pipa i munnen och ett glas Jamesson

på klipporna, det vill säga whisky on the rocks. Faktum är att det faktiskt fungerade för brainstorming. För två veckor sedan hade det varit ett danskt demoparty så fätöljvalet kändes tematiskt. Allt därefter var föga ett tema. Ingen kollektiv färgbuk, där träden penslades till homogent röd. Mr Jones hade gett mig ett uppdrag för ganska precis tre år sedan. Det gick emot detektivpoli-cyn att bura in hela bunten. Kanske var temat för 1992 stöld?

Först hade AGA-chippet från mässan i Storbri-tannien stulits. Därefter på danska demopartyt the Velvet innan nyår hade det varit oordning i Desert Faiths läger. Det visade sig att Boneflyer/Desert Faith fått sin demokod stulen. Själv hade jag stulit någons nickname och vandrat runt som Nobackup. Det sistnämnda var kanske ej stöld, snarare ett utnyttjande. Det var ett farligt spel att dansa till någons strängade lyra, men jag hade inte kunna komma fram till de luttrade annars. Desert Faith släppte inte sitt demo på grund av demo-kodsstölden. Boneflyers blitteroptimering på Amigan gick inte av för hackor, och det kände nu Commodore till. The Velvet 1992 demo compo vanns av LoopeX och 40k intro av Polka Sisters.

Så, vad var det vi hade egentligen? Det jag trodde var motivet 1990 med illegal kopiering och crackning av kod hade förts vidare till demo-scenen med stulen hårdvara och kod. Ett mord på en person, Casper som ingen i hacker- eller demoscenen kände till. En kurir vid namn Johnny som sprang ärenden. Det hade varit så pass viktigt att han till och med offrade tid av sitt liv och tog på sig skulden som drugdealer, uppenbarligen oskyldigt dömd för sitt fassadspel. Jag började bli förvirrad. Det här brottet var komplicerat så jag gled ner från ägg-fätöljen och spred ut skisser och relationer över hela golvet. Det kändes som om vi hade tre nivåer, hackers, demoscener och företag. Hackers – har inga namn, är osynliga IRL medan demoscener är synliga och har ett handle, och skyddar sina gruppnamn utan kommersiellt intresse. Sist har vi företagen som ej är intresse-rade av vare sig nick eller individen, utan skyddar

företaget med varumärkespolitik och har ekono-misk vinst som fokus. Som detektiv såg jag mig som rosettasten, som behövde brygga emellan dessa tre lager, dessa nivåer. Spritefire och Day and Knight från Milkyway och jag hade flitigt diskuterat Steve Bobs aggressiva påtryckningar att få bort Amigan och framhäva Pineapples egna datorer. De hade delat ut Pineapple hård-vara som priser på the Velvet party. Och sceners älskar hårdvara. Spritefire/MYA kunde tänka sig att hoppa över till Pineapples betydligt mindre demoscenen och lämna Amigascenen. Givetvis under nya nickenames och glida ur sin MYA-kostym. Det var ändå ingen som kände till deras kriminella förflutna, eller var det? Jag gjorde en ny lista över namedrops:

Mord på Casper, handle okänt. koppling till hacking okänt.

The Agnus brothers, arkitekter av Fat Agnus och Super Agnus. Agnus F lämnar Commodore, och Agnus S spottades på mordnatten med Black Sililcon sportväska. Planterad?

Johnny, stöld av AGA-chippet på mässan. Lakej åt någon.

Spritefire/Milkyway, hårdvaru-guru. Kan Ami-gans sprites bättre än skaparna själva.

Day and Knight/Milkyway, ska gå över till Demoprogrammering och lämna hackerbanan.

Muta?

Boneflyer/Desert Faith, stulen demokod inom hårdvaruprogrammering.

Mr Jones, min uppdragsgivare och finansär.

Nobackup, det nickname jag fått av en okänd person, i gott eller ont syfte?

I mitten skrev jag upp en okänd faktor:

Vem, bortsett från mr Jones visste var jag bodde och ville att jag skulle närvara under mordnatt-en 1990?

I mars 1993 arrangerade Commodore ett demoparty, som skulle bli deras sista – Com-

modore forever i USA. Dresscode för olika demoplattformar var Motorola-processorn, så Pinapplescenen bjöds också in. Amy Gan, CEO för Amiga Partyt gick tydligen på offensiven för att påvisa att Amigan var ett ekonomiskt smartare alternativ än Pineapple med scener som nyckeln för att visa alla grymma effekter som gick att göra i realtid. Det låg mycket pengar i potten för bästa demos och syftet kändes klart. Dock blev det allt annat än lyckat, och svärtade ner Amigan som varumärke. Agnus F mördades, och i den undre scenevärlden fanns en intervju i Revolutionary diskmag med Boneflyer/DFH som hävdade, att hans algoritmer för grafikprogrammeringen återfanns i ett demo från en demogrupp på Pineapples-scenen. Samma kod som stulits på The Velvet party i december 1992 förstod jag.

Medan polisen stod handfallen, så hade jag en fördel, jag hade sett Johnny ta AGA-chippet. Det var dags att spela ut det kortet med besök nr 2 hos Johnny. Mästare av förklädnader, så fick det bli den simplaste av dem alla, kostymen som agent för Secret Service. Jag ringde på, visade min legitimation, blev insläppt av och gick rakt på sak.

– Johnny. Du ligger pyrt till. Vi har bildbevis på din inblandning i stölden av AGA-chippet. Förnekar du det?

– Jag eeh...

– Inga men, och inget snack, jag behöver namn. Min hårda attityd fick genomslagskraft.

– Jag vet inget, jag har inga namn, jag svär.

– Vad vet du då Johnny? Först illegala droger, nu stöld.

– Jag har inga namn säger jag ju. Jag svär. Allt jag vet är att det är en kvinna, slank, svart hår och går jämt klädd i höga klackar. Lady D vill hon bli kallad.

– Räcker så Johnny, tack för ditt samarbete. Min hjärna började arbeta. Jag trodde Johnny. Hacker och småbrottsling, javisst, men här var en utnyttjad kille som skyddade någon, förmodligen sig själv. Orsak, förmodligen lady D. Britt som jag är, så hade lady D en alldeles speciell innebörd och lång ifrån okänt. Lady D är ett nickname

för Lady Diana och kändes majestätiskt. Kvinna i högklackat, slank med långt hår passade perfekt in på hon som presenterat AGA-chippet på mässan 1992.

Men varför ville hon stjäla något från Commodore?

Jag lämnade Johnny en halvtimme senare. När jag stängde grinden la jag märke till bilen med kvinnan i på andra sidan vägen. Den vita Forden hade inte stått där tidigare. Efter tre svängningar för att krängla mig ur villaområdet kunde jag konstatera att jag var förföljd. Eftersom jag inte är James Bond så tog jag till regel nr 13 i handboken från detektivskolan – skapa förvirring. Alltså åkte jag tillbaka till hyrstället. Vål där så såg jag nogga till att förföljaren såg att jag bytte bil. Den nya bilen körde jag in i biltvätten. Hoppade ut under pågående tvätt och klagade på att den läckte. Bytte ut mina blöta kläder framför biluthyraren och hoppade in i en tredje bil medan den vita forden stod och väntade på att jag skulle komma ut på baksidan av tvätten. James Bond skulle förmodligen inte låta sig hunsas sådär, men som privatdetektiv är du ingen superhjälte. Det gällde att ha backupplaner och inte låsa bakgården. Det gick upp för mig, att jag gillade hackers och människorna i den lägre datorvärlden. Deras kultur och beteendemönster var tämligen likt min egna livsstil.

Efter några timmars bevakning utanför min egen port vågade jag mig in igen. Någon hade på nytt skjutit in ett meddelande under min dörr. På mattan låg en diskett och på texten "besök CGN". Det var en kvinnas handstil. Jag tryckte in disketten och fann att den hackade. Efter ett tag tyckte jag att det lät som ett skratt ha-ha-ha-ha-ha. Därefter en pause, och skrattet började igen ha-ha-ha-ha-ha. Jag trycker på musen, och floppylampan blinkade till en gång. Därefter började skrattet igen. Ha-ha-ha-ha-ha. Jag tryckte på musen två gånger och floppylampan reagerade på varje tryck. Om det här var ytterligare en kod för mig så måste personen vara god. Jag satte i disketten och räknade antal hack. Fem stycken. I

pausen som uppstod så tryckte jag på musen fem gånger. Ett klick hördes, och nya hack. Nu kunde jag räkna till fyra stycken. Jag svarade med fyra musklick, och var noga med att varje registrerades som mottagit genom att betrakta floppylampans blinkningar. Därefter tre hack och tre musklick. Två hack och två musklick. När jag klickat bort det sista hacket så blev skärmen svart och disketten började ladda på ett helt annat ställe. Det verkar inte vara någon grym demokoder som gjort det, möjligen en hacker eller någon som precis som jag läst på i Amiga Hardware Reference Manual eller följt med i assemblerskolan del 1-3. En text visas:

"Hi detective! Tre saker. Var försiktig med att använda alias Nobackup om du inte har för avsikt att dödas. Jag gav dig ej detta alias för användning, någon annan gjorde det för att komma åt mig. Förstör floppyn efteråt. Texten kommer ej startas om."

Min osynliga hjälpreda hade en förkärlek för Mission Impossible och var rättmätiga ägaren till alias Nobackup. Jag samlade ihop mina ägodelar, låste och flyttade ut till ny adress. Personen som gett mig ett stulet nickname var ond. Den personen som jag väglett mig till två stycken cypartyn var på min sida. Det var dags att gå under jord ett tag tills jag förstod budskapet på disketten bättre. Visit CGN, besök Cologne, Köln.

1994 – Black Silicon

Det var aprilmorgon, och 13 månader sedan jag träffat mr Jones sist. Han hade uppenbarligen också valt att gå under jord då han slutat skicka kommentarer på mina rapporter, endast pengar bytte ägare vid skåpet på järnvägsstationen. När kontakten bryts med din uppdragsgivare så blir det knivigt hur man ska gå vidare. Du vill skydda din klient. Jag kände igen hans trenchcoat, mustasch och hatt när han sköt in paketen med min lön, men jag följde honom aldrig. Nu hade 13 månader gått och plötsligt tyckte mr Jones i ett

meddelande att jag skulle ta mig till Black Silicon party i Köln. Följ efter mig men prata ej med mig var uppmaning nummer två. Jag stoppade pipan och undersökte hans meddelande. Jag hade ett par lösa trådar och kommit fram till tre saker.

Ett – jag hade med ryktesspridningen fått the bad guy(s) att gå under jord. Nån trodde alltså att jag visste mer än jag gjorde.

Två – Black Silicon. Den svåraste nöten hade varit Black Silicon, fast den hade varit så uppenbar. Alla anställda på Commodore hade fått en väska av det märket. Detta kom jag fram till efter en fejkad provanställningsintervju hos C=. Agnus S jag sett på mordnatten hade haft en, Johnny likaså. En hacker gillar att infiltrera, och det var det jag trodde var grunden till att BS-väskor dykt upp inne på Commodore.

Tre – Amigans överlevnad. Inte bara demo-scenen hade gått på mitt skrävel om sprites. Spelkonsolmarknaden hade tagits över av Amiga, med Pineapple hack i häl när det gällde grafikprogrammering. Nu ville även Bill Greats från Nanosoft vara med och dela på kakan. Jag klädde om till demokodern Mirre och satte mig på planet mot Köln.

Jag fick syn på mr Jones i trenchcoat och hatt på parkeringen utanför Black Silicon-partyt. Han fick se mig och därefter höll jag mig dold och följde efter på avstånd. Ur skuggorna dök Knight and Day från Milkyway upp. Jag höll mig på avstånd och placerade mig bakom en husknut med optisk fiber och diverse möjanger för avlyssning och inspelning. Superhackaren från MYA var lättast att tyda på grund av vindriktningen.

– Lady D testkörde demokoden som stals på the Velvet party. Alezia-prototypen blev lyckad och tickar i nästa generations Amiga.

Vår CEO, Amy Gan, börjar förlora greppet, så det är hög tid att det tas fram en ny modell. Vem som är beställare är för mig ointressant, det finns helt enkelt för många aktörer på marknaden.

Mr Jones mumlade något ohörbart och Denis E svarade.

– Jag lämnar Commodore enligt plan snart.

De kommer gå i konkurs och jag är inte kvar på ett brinnande skepp.

Lämna Commodore? Jag valde att följa efter Knight and Day efter avskedet. Tågen dånade över bron och lät som gnisslande järnhästar när de bromsade in vid perrongen. Knight and Day från MYA hade kastat hela sin maskering i en papperskorg. Personen som satte sig på tåget var arkitekten för grafik på Commodore, Denis E. Jag släppte tåget med blicken och lät det rulla iväg. Det var alltså så det gick till, när medlemmar ur Milkyway skulle avsluta sin hackerbana. Det var ingen som sett dem utan mask så de kunde lugnt starta obehälgade inom den legala demoscenen istället.

När jag vandrade hemåt den natten slog det mig att det fanns förrädare. Grafiska arkitekten Denis E alias Knight and Day var tillräckligt insikt i Commodores pulsslag. Han bedrev visserligen illegal hackerverksamhet men mördare? Knappast. Min magkänsla sade att nog var han en småskurk, men blev själv förd bakom ljuset. Johnny hade stulit det som nu gick under namnet Alezia-prototypen. Ett fejkat Alicia-chip ledde misstankarna till arkitekten Alicia, tredje generationens Amiga. Hon hade successivt fasat ut Agnusbröderna. Frågan var bara om Denis E kände till Alicias planer? Denis E, trodde att en ny Amiga skulle utvecklas. Vidarutveckling av hans kunnande inom sprites, planar. Men prototypen var på gång in i en dator för Black Silicon, BS. Då gick spåren i stället till Steve Bobs och hans Pineapple-imperium. Resten av Black Silicon-partyt spanade jag efter att den riktiga Nobackup, min hemliga ängel skulle visa sig men fann inget.

Mr Jones och lady D

När jag slog upp tidningen var det rubriken denna april morgon som fick mig att tända pipan. Commodore Amiga ansökte den 29e april om konkurs.

Jag puffade på med sur rök, likt ett ånglok på Mississippiflodens botten. Det var åter igen för

många namn i omlopp. Johnny hade nämnt en dam i högklackat, lady D. Troligtvis var det hon som visste var jag bodde och gav mig fejkalias Nobackup, eftersom hon själv jagade någon? Jag beslöt mig för att kalla lady D, d som i djävulen och samlade mina tankar åter runt den skiss jag lagt ut tidigare:

Alicia, utför uppdraget åt Pineapple att urholka Amigans framtid med Alezia-chippet.

Steve Bobs, uppdragsgivare och VD Pineapple.

Denis E alias Day and Knight, grafikarkitekt för Commodore och hacker i Milkyway.

Ängeln, (riktiga Nobackup), vem är det som hjälper mig?

Djävulen, lady D, misstänkt för att gett mig "ängeln" alias Nobackup.

Johnny, trolig kurir under hot. Erbjuden amnesti mot sina hackerbrott?

Casper, mördades 1990, okänt motiv?

Agnus F, arkitekt av Fat Agnus, slutade på Commodore och mördades mars 1994.

Agnus S, arkitekt av Super Agnus.

Mr Jones, min uppdragsgivare och finansär.

Något saknades, och det var någon relation jag glömt. Jag tog fram en glaslykta jag köpt i Marakesh under en svunnen bröllopsresa. En tresidig pyramid gjord av glas som jag placerade ut över skissen. På sidorna skrev jag Johnny, Agnus S, och Commodore. Tre stycken tillfällen med en och samma väska, Black Silicon. Det hela var för uppenbart för att det skulle vara the bad-guys med BS-väskor. Därefter lät jag lampan glida runt och såg alla 20-tal namedrops jag gjort genom glasbotten.

Marakeshlampan med den snidade mänskaran på toppen gled över mr Jones namn. Sen förstod jag och började skratta. Jag hade en detektiv-examen, men hade gravt underskattat vad dessa demosceners och hackers visste om mig på egen domän. Agnus S ville att jag skulle se honom med BS-väskan, det var en signal till mig.

På samma sätt ville Johnny att jag skulle se

när hans BS-väska slungades över till kvinnan med klackarna, förmodligen lady D eller Alicia. Dessa är nog samma person sa min slutledning.

– Sådär, då är vi framme vid Murgränd 4, sa taxichaffören.

– Behåll växeln svarade jag och styrde stegen mot Chris/DFH källare, där Casper mördats fyra år tidigare.

– Ja det stämmer, svarade Chris från Desert Faith, när jag frågade om han sett honom på källarträffen.

– Casper då? Vet du vem det var?

– Det var ingen som gick in på partyt, men likväl fanns kroppen i källaren. Det var bara vi på partyt som hade tillgång dit, och jag och Killer från Revolutionary diskmag höll uppsikt.

– Är du trogen Amigan fortfarande, Chris?

– Ja självklart. Jag gillar inte Pineapples försök att splittra Amiga-scenen och kväsa Commodores dator, även om de gått i konkurs så kommer jag alltid vara Amiga.

– Då ska jag berätta vad jag tror och om du vet något, så måste jag få veta. Jag tände pipan och stirrade på Chris Amiga-tshirt innan jag fortsatte. Jag tror att Casper Meyer som mördades och mr Jones är samma person. Chris gapade och stängde aldrig munnen när han svarade.

– Är Agnus S mördaren?

– Jag tror han ville hjälpa honom upp genom källarfönstret och kastade ner sin BS-väska med nån typ av bevismaterial som låg i den?

– Det var därför jag avvisade honom, för att jag inte ville ha nåt polisärende på partyt.

– ...och mördaren hann fram innan han kunde ta sig ut och lämnade med flit kvar BS-väskan, avslutade jag med en rökpuff. Vad sysslar Black Silicon med egentligen?

– För att få svaret på det, svarade Chris, så måste du kolla i mr Jones dator som jag sparade undan från partyt.

Den innehåller ett chip som var en väldigt tidig prototyp som liknar AGA men som han kallade Alezia.

– Kan tänkas att det var detta som låg i BS-väskan som Agnus S smugglade in. Alicia tänkte jag. Hon är arkitekten bakom AGA.

Dagen därpå var den sista i månaden och dags för ett nytt löningskuvert från den fejkade mr Jones. Jag valde en förklädnad som pensionär med en påse brödsmulor i näven. Jag skuggade den gråa trenchcoaten från tågstationen fram till ett hus jag smög efter och väntade tills han lämnat, därefter klev jag själv in och överraskade personen i hallen. Tog ner handen i brödsmulspåsen och kastade nyspulver på henne. Dam med höglackade skor, svart latexväska och håret uppsatt i en hård knut. Det passade in allt på Johnnys beskrivning, men det var inte hon jag sett framför AGA-montern. Nysattacherna höll henne i schack, men hon föll inte. Tog till orda när hennes blick började kännas lite väl påträngande.

– Får tacka för den sista betalningen från BS-industries. Varför lämna så tydliga spår om Black Silicon överallt?

– Det är väl lite hackermentalitet antar jag. Lämna sina spår. Ny nysning. Alla hårdvaruleveranser gjordes med BS-väskor till olika hackerkonferenser och demoevents. Detta var innan Pineapple gick in som officiell sponsor på Black Velvet december 1992.

– Pineapple, din uppdragsgivare? Lady D teg eller lyckades kväva en nysattack. Jag funderade på nästa steg, det var så lite jag hade att gå på, men hon öppnade sin mun.

– Inte för Pineapple. Casper som mördades jobbade för dem. Detta var hemlighetsstämplat därav stod det ej i obduktionsrapporten. Steve Bobs plan var att ta över customchips och serietillverka billigare Pineapples. Men det fanns fler aktörer. Du kommer ej kunna bevisa att jag styrde Black Silicon, avslutade hon med den mest dominanta blick jag någonsin sett.

– Andra aktörer, Black Silicon, mumlade jag halvhögt. Jag har börjat förstå det här med hackermentaliteten under dessa år jag jobbat med detta fall lady D.

BS står må hända för Black Silicon, men likväl

är det initialerna för Bill och Steve, respektive VD för Nanosoft och Pineapple. Ni ville få bort Commodore och lyckades.

- Jag blev själv förd bakom ljuset. Jag ville förbättra men förstod för sent vem min uppdragsgivare bakom masken var.

- Jag gissar att du trodde din uppdragsgivare var grafikarkitekten Denis E fram till att han själv fasades ut mot Lisa. Jag råkade nämligen höra en av hans dialoger med Bill Greats hantlangare, förklädd till mr Jones.

- Denis E hade inga kort kvar att spela ut, svarade hon med ett pokerface. Jag funderade på om hon kände till hans dubbelroll som Day and Knight från hackergruppen Milkyway men valde gå in på annat spår.

- Hur tog ni er in i lägenheten för mordet på Casper alias mr Jones 1990? Jag övervakade er från utsidan i en bil som du känner till.

- Vi hyrde en lägenhet i samma hus som Mr Jones. Hur tror du att han fick jobbet för Steve Bobs på Pineapple? Han kunde berätta hårdvarutrix från Amigan som alla hackerkids höll på med. Detta var slutet av 80-talet. Mr Jones var granne med kids utan kommersiellt intresse. Och grannar kan öppna dörrar om du spelar korten rätt. Han mutade sig in med hårdvara som de kunde testköra på, som mr Jones på senare tid överlämnade i Black Silicon-väskor.

- Men hur synkade ni mordet?

- Jag är oskyldig till detta, men kameror i kyl-lare och uppe hos mr Jones. Vi hade full koll. Hur tror du annars att vi hade kunnat finna ett bättre tillfälle att hota Johnny? Han upptäckte den modifierade Amigan. Värre gick det för Agnus F, men min gissning var det att han tog på sig allt för att skydda sin lillebror Agnus S. Jag besvarade inte hennes leende utan funderade. Mina plikter för uppdraget hos mr Jones var fullbordade. Nu gällde det att rädda Amigan och demoscenen. Mr Jones uppdrag hade egentligen gått ut på att legalt tvätta över Amigans customer chip till Pineapple, men förstod aldrig att opponenten, Lady D som höll i tyglarna för Alezia inte jobbade för vare sig

samma företag eller för Commodore, utan för Bill Greats och Nanosoft när korten lades på bordet.

- Mr Jones metoder liknade inte dina egna, fortsatte jag. Hans var gratis, medan du som tekniskt kunnig själv stal demokod från Desert Faith på det danska partyt för att testköra det modifierade AGA-chippet som efterföljaren till Super Agnus utvecklat.

- Alicia var en duktig kvinna och fick ut Amiga 1200 som blev en kassako.

- Du har själv talang lady D. Varför förstöra? Du vet väl att Commodore lade ner Advanced Amiga Architecture, AAA-chipset eftersom det var för likt det som kom in i Nanosofts datorer?

- Alicia du såg på mässan 1992 var talangfull upprepade lady D. Jag ville åt så mycket kunskap som möjligt om AGA.

- Vilket är ett jobb du nu ska fullfölja lady D. Du ska köpa rättigheterna för Commodore Amiga och vidareutveckla.

- Jag får aldrig med mig Amy Gan och hennes hårdvaruarkitekter.

- Gör detta, jag ger dig 18 månader, därefter sätter jag dit dig.

- Du har inga bevis, svarade Lady D.

- Räcker dina fingeravtryck på AGA-kortet, eller ska jag kalla det Alezia?

Back for the future?

*Escom styrs av okänd kvinna. ****press stopp*****

*Escom investerar i Phase5. ****press stopp**** Escom går i konkurs. ****press stopp*****

Hon stod med ryggen till när den svarta bilen svängde upp. Det svarta håret var lika hårt uppsatt i knut som yllekjolen som spände över hennes knän. Hår och kjol så hårt spända, att inget tomrum lämnades för lösa strängar åt slumpens melodi. Med viljestark konst lyckades hon bära pinn tunna klackar. Klackar som kunde tjäna som örontops. Från topp till tå – hår, kjol och klackar, symboler för rakryggad kontroll.

- Hur hittade ni mig?

- Ett företag som köper upp Commodore

Amiga var inte särskilt svårt. Otur att dina kalendarer på GW2k och Escom gick i konkurs. Vi vet att du har ett finger med i Phase5 också. Men du skötte dig bra, Alezia.

– Kalla mig hellre vid mitt riktiga namn, fnös hon.

– Alezia, lady D, du föredrar alltså Daphne? Same shit. Du är Amigavärldens Judas.

– Brevlådeföretaget "Black Silicon" hade endast en koppling, och det var mellan mig och Agnus F som ni säkert mutade.

– Agnus F visste att hans baby, grafikchippet Fat Agnus var passé. Han fick en chans att bygga ett kraftfullare chip som chef för R&D på "Black Silicon". Han var avundsjuk på AGA-chippet. Avundsjuka är konspirationens vän.

– Min enda kopplingen till honom försvann när ni mördade honom, svarade Daphne.

– Vilket gör att du är den sista kopplingen som finns kvar från det forna BS industries. Likt en spångbräda från ett piratskepp sköt ett kuvert ut ur bilrutan. Sigillet på kuvertet bar den typiska Windowsloggan, med bokstäverna NS ingraverade. Han sköt två skott så vadderungen piskades upp likt fläkta sår. Några sekunders tystnad följde i orkanens öga. Hon fräste när hon tog sig för bröstet.

– Nanosofts fassad var Pineapple som i sin tur döljdes av Black Silicon. Där övertalade ni mig för implementationen och teknisk utveckling. Hon andades tungt.

– Ja, det stämmer Alezia.

– Jag gillade aldrig mitt derivat av Alicia. Alezia var en dålig kopia på AGA. Det jag utvecklade 93-94 var större, mäktigare, och..

– ...men Alezia-chippet var tillräckligt bra för att övertyga investerare och gjorde att AAA-chippet aldrig nådde marknaden, avslutade Bill Greats.

De såg på varandra. Bill Greats tog till orda igen.

– Mr Jones blev ett hot när han förstod sin lakej-roll indirekt åt NanoSoft.

– Så mr Jones...Han var insidern alltså? En

viskning medan hennes kropp sakta hasade ner och lämnade ett blodspår på fassaden.

– Kodnamn "insidern" var inte knutet till en person. Mr Jones var en insider. Detektiven var insider. Diverse hackers som gjorde spelmarknaden osäker för investerare var det. Demoentusiaster som lämnade Amigascenen för att skriva mirakulösa demon för Pineapples scene med delar av Alezia-chippet blev insiders, eller vad sägs om Agnus F eller kuriren Johnny? För oss, var du insidern som gjorde steget möjligt till Commodores slutgiltiga konkurs när du stal Alicias AGA-chip och vidareutvecklade via Alezia för att landa i Daphne-chippet som nu anno 1996 går ut i Pineapples datorer.

– Insider... Och även jag, Daphnes kraftlösa röst hade mindre pondus än ett tuggat marionetteko.

– Så, för att svara på din fråga. Vem var en insider? Mer korrekt är frågeställningen VAD är insidern? Hela operationen resulterade i grafikchippet som idag sitter i Pineapples datorer. Tillverkad för Commodore och transfererad via Black Silicon. Detta var pakten för BS som jag och Steve på Pineapple slöt för att stycka upp marknaden. Steve skulle behålla sina patent på det grafiska, han var rebellernas visionär. Medan jag skulle ta kontorsrättorna.

Daphne var tacksam, att NanoSoft saknade kopplingen att detektiven även hade brukat ett alias, Nobackup. Ett spår som Bill Greats inte sopat igen, hann hon tänka innan ögonlocken gjorde ridå för gott.

Slut.

Vendetta Branch är en fristående del 3 på Insidern.

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.



Snabbtitten



M.A.C.E

Moder jord är invaderad av elaka rymdmonster som försöker kolonisera vår planet.

M.A.C.E (Military Alliance of Common Earth) kämpar mot dessa universums parasiter med alla resurser de har. Du som spelare tillhör dock en speciell avdelning av topputbildade piloter som går till kärnan av problemet, moderskeppet. Resan dit är fartfylld och kantad av både rymdmonster och rymdstenar som gör allt för att stoppa din framfart.

Men frukta ej, under resans gång har du möjlighet att uppgradera ditt skepp från spillrorna av fiendens nederlag. Håller du tungan rätt i mun så har du snart ett skepp som kan få den buttraste marsmänniska att bli grön av avund. Skulle inte det räcka kan du alltid bränna av en mega bomb.



År: 2013

Utgivare: Amiboing

Typ: Shoot-em-up

Plattform: AmigaOS 4 (130/240 kr)

Grafik: 9/10

Ljud: 9/10

Spelglädje: 8/10

Totalt: 9/10

Recensent: Jesper Klingvall

Hemsida: www.entwickler-x.de

Spelet bjuder onekligen på högt tempo och sköna nostalgivibbar. Grafiken är underbar och den sköna bakgrundsmusiken gör att man försvinner in i spelet en bra stund. Efter en spelomgång laddar spelet automatiskt upp dina framsteg på Amiboing.de för allmän beskådan om man väljer online-mode.

Personligen skulle jag önskat att spelet inte hade inbyggd autofire för det finns inget bättre att toppa sin adrenalinkick med som mjölksyra i avtryckarfingret. 



STARWOIDS

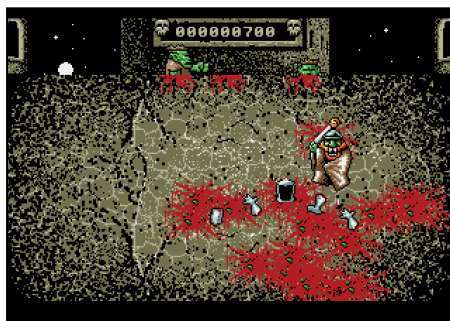
Vad händer om man kombinerar en Thrust-klon med Star Wars? Man hamnar i trångmål för copyrightsintrång hos Lucasarts. Troligtvis.

Och man får detta spel. Du är en X-wing som far omkring i detta Shareware-spel och ska

År: 1994 **Typ:** Thrust-klon
Utgivare: Hift-Crawford-Wells
Plattform: Amiga 500
Grafik: 7/10 **Ljud:** 5/10
Spelglädje: 8/10 **Totalt:** 7/10
Recensent: Johannes Genberg

unvika att krascha, bli beskjuten, skjuta själv och rädda rebeller, C3PO och R2D2. Därefter ska du återvända till basen, med alla kvar i ett stycke. Enkelt är det dock inte. Man dör hela tiden. Men det är ändå kul!

Tråkigt nog blev det aldrig någon slutgiltig version av detta. Killarna bakom spelet fick jobb och inte så många registreringar så de tre nivåer man kan spela är tyvärr de enda som finns. Men det gör inget. Det är ett utmärkt tidsfördriv ändå. Google och ladda ner det idag! 🍀



ORK ATTACK

Detta Public Domain-spel har en förlaga för Atari redan 1983. Precis som där ska du skydda ditt slott – ensam – mot orkerna. Dina murar hjälper föga när de kan klättra eller sväva över den! Men beväpnad med en imponerande hög av stenar som du kastar mot de stackars gröna bestarna lär du dem vem som bestämmer. Och om någon skulle lyckas ta sig upp kan du begära ett svärd och förklara för dem snällt men bestämt att det är förbjudet för obehöriga att beträda personalens område.

Det här spelet är våldsamt, blodigt och hejld-
 26 • AMIGAForum #6 2013

År: 1994 **Typ:** Skydda-slottet!
Utgivare: Okänd
Plattform: Amiga 500
Grafik: 8/10 **Ljud:** 7/10
Spelglädje: 8/10 **Totalt:** 7/10
Recensent: Johannes Genberg

löst kul! För varje ork du stenar in skallen på eller hugger med svärdet får man ett mycket tillfredsställande skrik och en lika passande blodhög efteråt som påminner dig om att du är väldigt duktig på ditt jobb.

Eller nja, kanske inte, för det här spelet blir snabbt väldigt svårt och väldigt hektiskt. Att hålla tungan rätt i mun och instinktivt välja rätt vapen för rätt tillfälle är minst sagt inte lätt.

Men lyckas du ta dig till slutet på nivån dyker din trogne tjänare upp och tar emot en magisk stav som gör slut på de fiender som är kvar. Och efteråt ska han städa bort liken.

Snart sitter man och skriker ut sin frustration, till omgivningens förskräckelse. Sen när man dött och svurit klart börjar man om igen bara för att upprepa proceduren. Ett bevis på ett bra spel! 🍀



Från SUGA:s lokalrenovering:
Carl tar alltid dom roligaste jobben
i föreningen, så som att vara kassör
och att använda elhyveln.
Foto: Robert Lövlie



ALINEA SHOP

The onlineshop for Classic and NG Amigas!

www.amiga-shop.net

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

New Software for your AmigaOS 4.1!



StormC5ED - Programming, scripting and text editing under AmigaOS 4.x!

The first step is taken. The editor module of the prospective StormC5 IDE is completed. It is all PPC native and everything is oriented towards future versions of AmigaOS 4.x.

Experience the new StormC5-Editor with lots of new possibilities compared to previous versions and totally compliant to the Amiga look-and-feel. Join now, in a new kind of editing on AmigaOS 4.x!



Download version only 29,95 Euro

CD version only 34,95 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
Crillall case (Minimig)..... 39,95 Euro
IDE ribbon cable 15 cm..... 7,90 Euro
FastATA 4000 MK-VI..... 159,95 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



USB mouse -> Amiga port
Connect a USB mouse to the Amiga mouse port
only 39,95 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

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



Umbrella with checked pattern
Spread: 152 cm
only 39,95 Euro

AmigaOS plush boingball.... 19,95 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
AmigaOS 4 mousepad 7,45 Euro
Amiga case sticker..... 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