

AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se

DEC. 2013 #007

TEMA:
**DE RÖDA
MOT
DE BLÅ**

Om det långa bråket
mellan AmigaOS 4 och
MorphOS

Dessutom:

Stor recension av
UFO: Enemy Unknown
Intervju med spelhistorikern
Henrik Erngren Othén

Samt:

Rapporter • Artiklar
Nyheter • Scene-novell
Hårdvarutest • Forumnytt • Spel



Redaktören har ordet

Ibland krävs det inte mycket för att åsiktsskillnader ska förvandlas till riktigt infekterade storbråk som slutar i personangrepp, svordomar och rejält dålig stämning. Detta hände nyligen på SAFIR i tråden ”MorphOS 3.2 Första intrycket.”

Utan att gå in på detaljer så urartade det hela i ett bråk mellan de röda (AmigaOS 4-anhängarna) och de blå (MorphOS-anhängarna) om vems system som är det bästa. Och det är när man bråkar om vad som är det bästa som det sämsta hos en kryper fram. Jag är inget undantag. Jag formulerade mig klumpigt, otydligt och efter ett tag med en rejält irriterad ton. Och jag fick svar på tal. Det hela var helt enkelt olustigt.

Men sen hände något. När bråket hade hittat en form av tyst dödläge så började vissa väldigt aktiva och inflytelserika individer att försvara den mångfald som existerar idag i Amigaland. Dessutom började flera av dem som ansetts vara sina respektive systems främsta försvarare att mjuka upp. Efter bara någon vecka hade SAFIR tagit ett par trevande steg mot försoning genom att låta en MorphOS-nyhet få vara med på förstasidan (SAFIR räknas annars som ett AmigaOS 4-fäste). En annan användare bestämde sig för att släppa ett av sina MorphOS-program till AmigaOS 4 och AROS för att visa sin försoningsvilja.

Det hela känns som ett genuint steg i rätt riktning. Varför ska vi bråka för? Vi har mycket mer att vinna på att gräva ner stridsyxan och försöka hjälpa varandra komma framåt. Det är därför detta nummer tillägnas de röda och de blå och för försoningen dem emellan.

Johannes Genberg



Scene-redaktören har ordet

Buggar buggar buggar. I dagligt tal fick vi lära oss skillnaden på buggar och slips (ej flugor hahaha) I datormanshang finns bara rätt och fel, eller som Hanne Kjoller uttryckte det ”En halv sanning är också lögn”. Få se om Curt Cool fann några buggar när han besökte TRSAC i Danmark.

I pixelskolan som startar från och med 2014 finns det förhoppningsvis inga buggar. Grafiker har en tendens

till annan relation till dessa än till exempel en koder. Däremot vid kompilering av texten för ”Insidern del 2” (läs: korrekturläste) för säkert 4e gången, så smög det ändå in sig ett fel, sid 20 längst ner höger spalt, byt ut Denis E mot Knight and Day :) .

Så det kallas distribuerad bugggrättning och är säkert jätteeffektivt :) . Nog om buggar, men följ med bakom kulisserna på den 14-sidiga novellen som skrevs för AF#5 och AF#6 några sidor fram.

Okej det var det. Nej visst ja, innan du dyker ner i den nya berättelsen, rakt ner i den freudianska divanen vill jag uppmana Amigaälskare en sak inför 2014. Det är nämligen 20-årsjubileum av Commodores konkurs så vänd smileys för att hedra Commodore.

Old: =)

New: (=

Feedback, ideer och scenestoff, Browallia@nukleus.se

Happy muuh year!

Browallia/Nukleus



På SUGA:s inflyttningsfest fast det gott om tillugg, Amigor och gott sällskap. Här visar Johan upp sitt nyinköpta nätverkskort X-Surf 100.

Nummer 7 2013

Omslag: Groovy av Facet, 1993 (OCS, beskuren, 32 färger)

	Ledaren	The making of	
	Redaktörerna har ordet	The Insider-novellen	
02	21
	Nyheter	Han vill ha dina spel!	
	från Amiga Forum, MorphOS,	En mans kamp att arkivera	
	Amiga-världen och SUGA	Amigaspelens historia	22
04	Rött mot blått	
	UFO – Enemy Unknown	Varför allt käbbel mellan	
	En djup analys av ett	AmigaOS 4 och MorphOS?	26
07 ovanligt spel	TRSACrebleu 2013	
	En studie i grind- och	Scene-Rapport.....	28
	frågetecknets tecken	Snabbtitten	
13 scene-novell	29

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

Rapport från SAFIR (safir.amigaos.se)

Nio år, det låter som så otroligt lång tid. Nio år i fängelse skulle vara pest och pina, men att SAFIR har funnits i nio år känns helt naturligt. Inte så konstigt kanske, och en underlig parallell att dra så klart. Men föreställ er hur mycket på Amigamarknaden som har förändrats under dessa nästan tio långa år, och hur mycket av detta bagage som vi fortfarande dras med! Ja, då känns det helt plötsligt inte längre som en äng med sköna blommor, eller hur?

Visst, ni som tillkommit under de senaste tre-fyra åren har välsignelsen att inte veta vad jag talar om. Men de som varit med under resans gång vet hur kämpigt det bitvis har varit. Men kontentan är att vi har kommit mycket långt, och bara under de senaste månaderna (faktiskt) har otroligt mycket hänt! Det låter kanske som en klyshé, men broar har byggts och yxor har grävts ned, mycket under kort tid. Och jag skulle faktiskt vilja räkna ut ett stort tack till en specifik person som med lite extra krut i ryggraden fick många av oss att tänka till lite extra. Och det



är Skuggan som förtjänar detta. Gott mos på dig! Vi behöver sådana som dig i community!

Jag ser en ny era gry för oss som älskar Amigan. En ny tid, där vi tillsammans kan jobba mot samma mål och sluta tvistas och kivas och slösa tid på onödiga saker som att sära och sätta käppar i hju-

len för varandra. Jag inser att detta låter mer som en predikan än något annat, men jag menar det!

Det händer otroligt mycket spännande saker i Amigavärlden just nu.

A-Eon har nya AmigaOne-modeller på gång, MorphOS utvecklas med rasande takt och nya spännande funktioner implementeras nästan varje vecka i AROS. Gränslösa bountys sätts upp för alla tre plattformarna och användare samsas om källkod, precis som det var tänkt från början!

Låt oss spinna vidare på detta medans vi har ett bra flow! Väl mött önskar;

Stefan 'shoe' Nordlander och SAFIRs Moderatorer

Rapport från MorphOS Nordic (morphosnordic.se)

Då var det dags för ännu en sammanfattning från MorphOS Nordic.

Det händer verkligen en hel del bakom kulliser-na, och vi vet lite av vad som jobbas på i kommande versioner. Stöd för fler skärmmupplösningar på PowerBook och mycket snabbare R300 drivare är bara några av sakerna som kommer i MorphOS 3.4. Sen i version 3.6 kan vi vänta oss bland annat stöd för fler G5 modeller och integrerat CUPS system. SMBFS och SSHFS kommer också vara integrerat i systemet. JIT Javascript för OWB är även det planerat till MorphOS 3.6, så det ser ljjust ut.

På MorphOS Nordic så har det också hänt lite saker, vi har bland annat ett filarkiv numera. Just nu så är det enbart kosmetiska förändringar till

MorphOS som finns, ikoner, teman och liknande. Arkivet fylls på med jämna mellanrum med nytt material. Dessutom så har vi ett par nya intervjuer på gång.

På det mer personliga planet så har det också hänt en hel del. Jag blev ju pappa för andra gången för lite drygt tre månader sedan vilket funkar riktigt bra. Det är otroligt vad mycket som händer under den första tiden.

Desutom så har vi köpt ett hus och har när den här texten trycks precis flyttat in och ska fira vår första jul i huset. Förhoppningsvis så blir det ett Amiga/MorphOS rum till mig, det skulle verkligen inte vara en dag för tidigt!

Tobias "saib0t" Karlsson

Nyheter från Amiga-världen

Commodore-bok inställd

Commodore – The Amiga Years skulle bli den Amiga-riktade fortsättningen på den detaljrika boken *On the edge*; som handlade om Commodores historia fram till grundaren och VD:n Jack Tramiel blev sparkad från företaget 1984.

Efter flera framskjutna och passerade release-datum är det bekräftat av författaren Brian Bagnall att boken är inställd på obestämd tid. Riktigt tråkigt tycker vi förstås, men med lite tur kommer han återuppta projektet igen i framtiden.

<https://twitter.com/BrianBagnall1/status/390845357979992064>

AmigaOS 4: Nyheter från AmiWest 2013

På årets AmiWest kom lite tråkiga men också en del roliga nyheter:

- Den planerade laptopen är tyvärr inställd.
- Däremot ska A-EON investera 1.2 miljoner dollar för att ta fram nya AOS 4-datorer, baserat på Cyrus-moderkortet som är under utveckling. A-EON söker 50 betatestare för detta moderkort.
- AmigaOS 4 har en ny kernel på gång som stödjer flera processorer.
- Dessutom flyter portningen av Libre Office på.

<http://www.amiwest.net>

MorphOS: CUPS-portning på gång

Michal Zukowski håller på att porta UNIX-skrivarsystemet CUPS vilket inte bara kommer ge MorphOS stöd för fler skrivare (endast postscript dock) utan även för fler och modernare funktioner.

<http://brain.umcs.lublin.pl/~rzoekol>

NG: Bounty för Odyssey Web Browser

Fabien Coeurjoly's utmärkta webbläsare OWB för MorphOS kan bli open source. Den senaste versionen alltså, och det beror på om Fabian får ihop sin begärda summa 7500 dollar. Därefter är det ett mindre projekt att porta det till AmigaOS 4 och AROS.

Om Fabian är nöjd med hur denna öppna kod behandlas har han lovat att även släppa framtida kod fri också.

<http://www.power2people.org/projects/odyssey/>

NG: Nytt skärmdumpsprogram: SnapIT

Sveriges egen Stefan Blixth har släppt ett nytt program som tar bilder på det som syns på skärmen. Man kan även välja vilka delar man vill ha.

SnapIT var ursprungligen släppt endast för MorphOS men som ett sätt att få de olika blocken att närma sig varandra har han även släppt det till AmigaOS 4 och AROS.

<http://www.onyxsoft.se>

AROS: AEROS beta 5 släppt

AROS/Linux-hybriden AEROS har kommit upp i beta 5 för den jättebilliga kretskortsdatorn Raspberry Pi. För att testa det måste man vara registrerad användare, vilket man kan bli om man till exempel köper ett SD-kort med OS:et i på E-bay.

<http://www.aeros-os.org>

AROS: ARIX OS

Detta är ännu en AROS/Linux-hybrid, men till skillnad från AEROS (som är AROS hostad på Linux) så kör ARIX delvis på Linuxkärnan istället för den egna Exec för att på så sätt få tillgång till fler drivrutiner.

Hemsidan var i över en månad endast en nederkänande klocka vilket gav hela projektet en viss hype. När klockan väl räknat klart fick man se en mycket kal och informationsfattig hemsida. Betydligt mer information hittar man, märkligt nog, på deras Facebooksida istället. Hur det hela kommer utvecklas får vi se senare, hoppas vi.

<http://www.arixfoundation.com/>

Classic: BetterWB 3.1 släppt

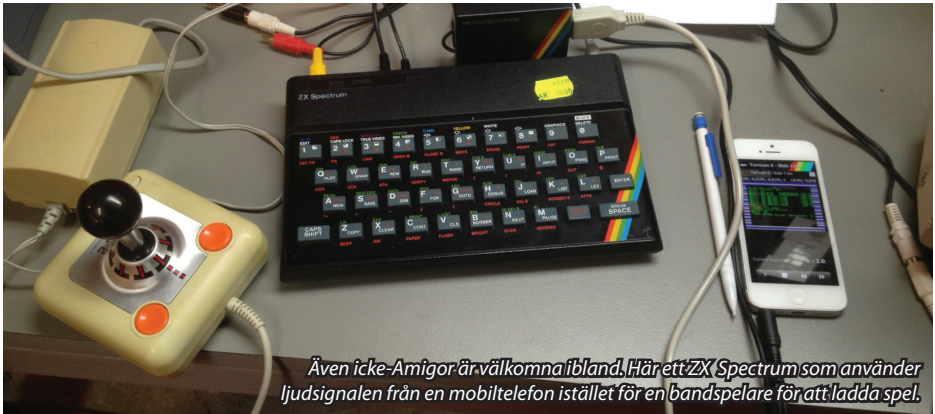
Att uppdatera en nyinstallerad Amiga med det senaste av allt man behöver är minst sagt ett jätteprojekt. Det är då man tar hjälp av programpaket som ClassicWB som gör grovjobbet åt en.

BetterWB, vars senaste version nyligen släpptes, är också ett sånt paket, men till skillnad från andra så är målet för detta att man inte ska kunna se skillnad från en ren installation. Alltså inget ögon-godis eller annat onödigt.

<http://lilliput.amiga-projects.net/BetterWB.htm>

Amiga Forum: Facebook-grupp skapad

Gå in på www.facebook.com och gå med idag!



Även icke-Amigor är välkomna ibland. Här ett ZX Spectrum som använder ljudsignalen från en mobiltelefon istället för en bandspelare för att ladda spel.

Rapport från SUGA (suga.se)

Verksamheten är numera igång som vanligt. Även om mycket tid fortfarande läggs på att organisera och gå igenom saker så kan man göra det när man har tid och lust. Vi fick till exempel sex större sortimentskåp nyligen, varav fem var fyllda med komponenter. Då var vi flera som hade lust att gå igenom dom.

Sedan inflyttningsfesten har vi en ny officiell öppetdag: lördagar från klockan 15:00. Vi har många medlemmar som föredrar att börja på eftermiddag eller kväll och då blir det gärna sent, så lördagar fungerar bättre om man ska upp på måndag morgon.

Jag vill också påminna om motionsstoppet som är den sista december. Så vill du att föreningsstäm-

Från SUGA:s inflyttningsfest

Den 13:e oktober hade vi inflyttningsfest i vår nya lokal. Iordningställande och andra förberedelser pågick in i det sista, vilket en del tidiga besökare märkte.

Festen var mycket lyckad med trevlig stämning och 15 deltagare, precis lagom för vår lokal. Det fanns gott om tårta till alla, mingel och udda hårdvara att förundras över.

Nytt för dagen var en adapter från Memory-Stick till 3,5-tum-diskett och Jens nya långsmala nätverkskort. Nätverkskortet var på besök för att Johan ville få det testat i en vanlig Amiga och försäkra sig om att hans problem inte berodde på

man ska besluta om något, det behöver inte vara en stadgöändring, se till att motionen är inne i tid. Sedan är det bra om du kan närvara på stämman och företräda din motion, men det är inte ett krav.

Vi har också haft problem med vår Amiga 4000 vid namn blutti som kör vår BBS. Vad problemet var vet vi inte exakt, men den kom inte upp trots att vi försökte starta om den flera gånger. Ungefär tio timmar senare hjälpte samma åtgärd. Men man får inte klandra henne ändå, att köra dygnet runt är hårt för en dator med 20 år bakom sig. Även om hon har kört på utan problem sedan dess ska hon tas ner till lokalen och pysslas om snart.

Jonas Hofmann

någon miss i inställningarna. Om jag minns rätt fungerade det inte i vår A2000 men gick igång med en modernare maskin.

Framåt kvällen gick vi ut och åt på en trevlig och ovanligt prisvärd restaurang. Väl tillbaka med ny energi var det många som stannade till 22-tiden, vilket är rätt länge med tanke på att det var söndag och att vi började 15.

Ett galleri med bilder från kvällen är på gång och finns förhoppningsvis uppe på suga.se lagom till att tidningen kommer ut.

Jonas Hofmann



UFO – Enemy Unknown

En djup analys av ett ovanligt spel

Av Iggy Drouge

Förr som nu översvämmas marknaden av krigsspel där spelaren ska springa runt och döda allt som rör sig. Men detta är, precis som i verkliga krig, ett mycket dumt sätt att försöka vinna detta spel. Här krävs nämligen riktig strategi, värdig en general, för att segra.

Bröderna Julian och Nick Gollop har egentligen bara gjort ett spel, i omgångar sedan 1985, och mer förfinat för varje gång. Det började med Chaos till ZX Spectrum, ett turbaserat spel där trollkarlar slåss mot varandra. Sedan följde SF-spelet Rebelstar och Laser Squad, som också finns till Amiga. Lords of Chaos var ett Laser squad i fantasymiljö. Alla spel kan beskrivas som taktikspel, ej att förväxlas med strategispel.

Fokus ligger på att vinna slaget, inte kriget, och striderna är utdragna historier där varje liten rö-

relse räknas. Alla dessa spel kan ses som ett långt uppspel inför UFO: Enemy unknown, som är något av kröningen på bröderna Gollops spelgärning, åtminstone på Amigan.

Inspirerade av Gerry "Thunderbirds" Andersons 70-tals-tv-serie UFO skapade brorsorna ett oerhört välpolerat spel där alla erfarenheter från föregångarna tagits med. Året är 1998, och antalet inrapporterade ufo-incidenter har vuxit så pass mycket att det inte längre kan ses som dårars fantasier. Hotet från yttre rymden är ett faktum, och för att skydda planeten Jorden inrättar FN en topphemlig organisation för att bekämpa utom-

Guðrun Keller



jordingarna utan att det utbryter panik hos civilbefolkningen.

Det första man får göra när man startat spelet är att bygga sin första underjordiska bas. Anläggningen är utrustad med radarstationer, jaktplan för

Att bara göra rent hus är dock inget som lönar sig i längden.

att skjuta ned de tefat som kränker jordens lufttrum, verkstäder och laboratorier och en insatsstyrka som "städas upp" på nedslagsplatserna eller ingriper vid de tillfällen då rymdvarselerna kunnat landa ostört och börjar massakrera civila eller röva bort nötkreatur. Basen placeras ut på en jordglob i 3D, och det är från denna vy, som kan kallas för den strategiska vyn, som man genskjuter fientliga farkoster. När det långsamma fraktplanet med trupperna anländer skiftar man till den taktiska vyn, som är kärnan i UFO.

Inför varje landningsuppdrag får man utrusta sin trupp. I början har man bara konventionella eldvapen att tillgå: pistoler, automatkarbiner, granatgevär och handgranater. Det duger gott för att råda på "de små grå" som är den huvud-

att skjuta ned de tefat som kränker jordens lufttrum, verkstäder och laboratorier och en insatsstyrka som "städas upp" på nedslagsplatserna

eller ingriper vid de tillfällen då rymdvarselerna kunnat landa ostört och börjar massakrera civila eller röva bort nötkreatur.



sakliga kanonmaten i början av spelet. Det finns nämligen flera raser av rymdvarsel, liksom flera typer av skepp, från små spaningstefat till enorma rymdslagsskepp som bara kan skjutas ned med avancerade vapen och flygplan som måste tas fram i basens laboratorier.

Den taktiska vyn är isometriskt uppbyggd och turbaserad. Först flyttar du dina soldater, sedan blir skärmen svart och rymdvarselerna gör sitt.

Du kan endast se vad de gör när de rör sig inom synhåll för din trupp. Varje soldat har ett visst antal handlingspoäng som kan användas till att gå eller använda vapen. Att gå ett steg kostar kanske fyra poäng, att vända sig ett kvarts varv ett poäng, att ställa sig på huk två poäng, att aptera en handgranat tio och ytterligare 25 att kasta den. Går man för långt med för mycket packning blir man uttröttad och kan inte gå lika långt nästa runda, men bygger i gengäld muskler och kondition inför kommande strider. Man måste därför hushålla noggrant med poängen. Om en soldat har tillräckligt många poäng kvar i slutet av en runda kan han hålla vakt och automatiskt skjuta mot rymdvarsel som visar sig. Är poängen däremot slut är han helt skydsslös. På så vis ställs stora krav på spelaren som taktiker och stridsledare,

och växelvis framryckning är ofta nödvändig så att en utvilad soldat täcker en annan medan man letar efter fienden.

Att utrusta truppen kräver fingertoppskänsla. Man kan inte bara hänga på dem varsitt granatgevär och stoppa fickorna fulla med sprängämnen och kasta ut dem på slagfältet. Ju tyngre lastad en soldat är, desto långsammare rör han sig. Om det är en hon kan hon kanske inte gå många steg med ett

raketgevär på axeln och ryggsäcken full med ammunition. Hon kanske inte ens kan sikta särskilt bra, men är bra på att kasta granater, och får därför en pistol och ett knippe granater. Rökgranater gör det säkrare att stiga ur planet eller omringa ett ufo, och en trampmina utanför ufots dörr är en bra livförsäkring.

Att bara göra rent hus med rymdvarselerna är dock inget som lönar sig i längden. Visserligen är även deras lik användbara om man tar med sig dem hem till forskarna som kan dissikera dem och lära sig om deras uppbyggnad, liksom deras vapen, men ett levande exemplar kan avslöja mer om rymdvarselernas beteenden, ursprung och avsikter. Och detta är något som gör UFO till ett så slipat spel – det finns en hel värld att upptäcka, men man måste upptäcka den själv under spelets gång, och man får göra det i sin egen takt.



Linjära och icke-linjära spel

De flesta dataspel kan, lite grovt, delas upp i linjära och icke-linjära spel. Det är en uppdelning som härrör från de allra första dataspelen från 70-talet. Pong är ett ganska så icke-linjärt spel, medan Adventure var linjärt. Skillnaden är att medan man spelar Pong tills man tröttnar spelar man Adventure tills man vinner (hittar ut) eller dör på vägen. I Adventure (och så gott som alla äventyrsspel som gjorts sedan dess) finns ett mål, och spelet bygger upp en värld där målet är själva målet i sig, inte bara att vandra runt i ett grottsystem för den rena förströrelsens skull. Pong däremot bygger inte upp någon värld, det får man göra med hjälp av den egna fantasin, och något slut finns inte om man inte hittar på det själv; först till tio, först till 200, högst poäng efter 90 minuter eller tills någon leder med mer än 8 poäng, alla är lika tänkbara slut.

Den här uppdelningen ska inte tolkas som ett annat sätt att skilja äventyrsspel från actionspel – långt ifrån alla actionspel är icke-linjära bara för att Pong var det: klassiska shoot-em-up som Nemesis och R-type har också tydliga slut och är super-linjära genom att de scrollar från höger till vänster från första banan till sista bossen. Då är äventyrsspel ofta mindre linjära genom att saker inte måste göras



i en viss ordning. Men man kan påstå att linjära spel spelas för att nå ett slutmål medan ickelinjära spel spelas för en slutpoäng – och i förlängningen för nöjet i sig.

Naturligtvis är denna uppdelning inte så klar och tydlig i alla fall. 50 år av spelutveckling har lett till många hybrider och de flesta spel innehåller element av båda lagen.

Ett typiskt PC-spel av idag är i grunden väldigt linjärt och uppstyrt, med ett eller ett fåtal slut och ett manus som för spelet framåt. Samtidigt är det de ickelinjära delarna – strider och utforskning – som gör att det fortfarande är ett spel och inte en film. I den stund man spelar samma spel online blir det däremot ickelinjärt – även mastodontspel som Battlefield eller Call of duty blir mer som Pong med andra förtecken när man spelar mot mänskliga motspelare.

Något som dock kommit i ropet på senare år är så kallade "sandlådespel" där det inte finns något tydligt utstakat mål, eller man som spelare åtminstone kan avvika från den raka vägen mot målet och bara spela för det omedelbara nöjets skull. Grand theft auto är det mest kända exemplet,

där alla någon gång tagit ledigt från droghandeln och morduppdragen och bara glidit runt i en stulen Jagga eller mejat ned poliserna på löpande band. När jag skrev att Adventure skilde sig från Pong i att det byggde upp en värld var det en felaktig motsättning.

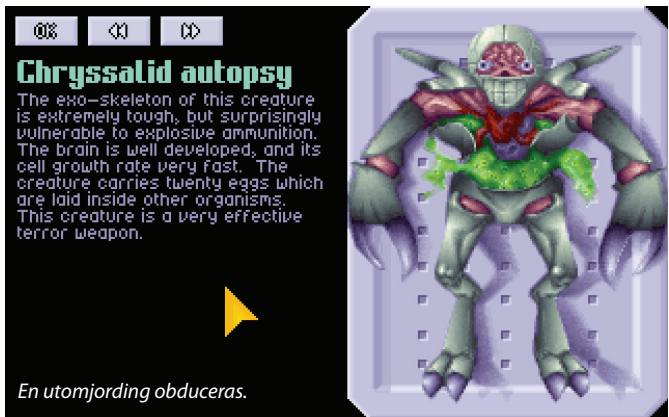
Det som skiljer Adventure från Pong är inte världen, utan handlingen,

berättelsen. GTA har en välutvecklad värld, en hel storstad där man kan röra sig betydligt friare än i många ickelinjära spel, men om man inte följer den handling som finns är det en värld man själv får fylla med mening, en värld där man själv skapar berättelserna.

Det är samma sak i Amigaklassikern Frontier, förutom att det spelet helt saknar en på förhand fastställd handling. Varje gång man spelar Frontier spelar man ett nytt spel, och de personer man mötte förra gången möter man inte igen, även om de har snarlika namn då David Braben bara fick plats med något dussin för- och efternamn i minnet.

Ett spel med många vägar till målet

UFO är inte som Frontier – det finns ett tydligt



En utomjording obduceras.

Innan dess kan man harva på i årtal, skjuta ned allt större ufon, döda besättningen och plundra dem på teknik utan att göra några egentliga framsteg. Orättvist, kan tyckas, inte minst om man saknar manualen, men livet är orättvist.

slut i spelet, men det är samtidigt inget slut man når genom att klara av ett visst antal banor i en viss ordning. Man kan låta åt förflyta i spelet medan man skjuter ned ufon, bygger sina baser och tränar sina trupper – och förlorar då man försuttit det rätta tillfället att slå till mot fiendens huvudbas medan rymdvarelserna infiltrerat jordens regeringar som en efter en stryker sina bidrag till ufo-försvaret.

Vad som måste göras står inte skrivet i någon manual, istället framkommer det medan man spelar om man anställer tillräckligt många vetenskapsmän och ger dem rätt uppgifter att efterforska. Till sist har man en rätt omfattningssamling forskningsrapporter

om rymdvarelserna, deras mål, deras teknik och deras härkomst. För att uppnå detta måste man tillfångata utomjordiska navigatörer, befälhavare, maskinister och fotsoldater. Det är ofta ett riskabelt uppdrag att närma sig en levande, fientlig rymdvarsel med ett elspö i handen och ge den tillräckligt många stötar för att den ska tупpa av innan den gör slarvsvylta av halva ens trupp. Viss-erligen går det lätt att skaffa nya soldater, men de måste tränas för att nå den elitnivå som krävs för att råda på de starkare raserna.

Vissa raser har även starka telepatiska krafter, och de mer oerfarna soldaterna kan drabbas av panik och springa rakt in i armarna på ett slem-

ligt monster eller hjärntvättas till att skjuta på sina kamrater.

Soldaterna har en rad parametrar som kan övas upp, men bara inom vissa gränser. Man kan aldrig göra en tyngdlyftare av en vekling, och även om alla kan lära sig skjuta bättre kan inte vem som helst bli truppens prickskytt.

Bland dessa parametrar finns även sådant som psykisk stabilitet och stridsmoral. Om en kamrat blir dödad i strid sjunker moralen framför allt

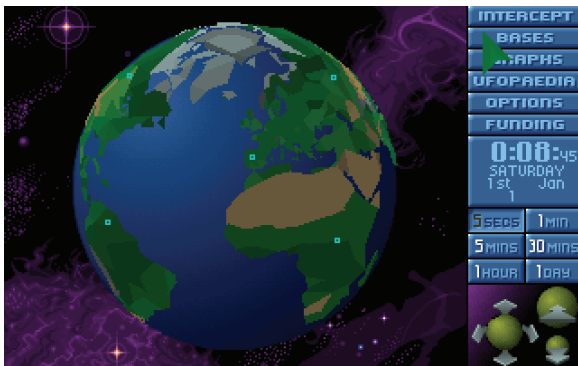
bland de nya rekryterna – och än mer om deras befäl dör. Detta är ett rätt så unikt drag i krigsspel än idag, där alla soldater framställs som identiska skjutglada biffar med stälkåke.

Ännu ovanligare är att även fienderna kan feга ur.

Skjuter man ett befäl kan fotsoldaterna helt tappa stridsviljan, och ofta väljer rymdvarelserna att fly ur ett bakhåll istället för att dumdristigt öppna eld mot en övertalig fiende.

Att spela spelet

Jag har spelat igenom UFO två gånger det här året, och det var två väldigt olika spelupplevelser. I den första omgången famlade jag i mörkret, stötte på vilt främmande rymdvarelser och fick lära mig att hantera olika vapen och deras svagheter. Ändå lyckades jag klara spelet, med viss hjälp från UFO-wikin på nätet. Andra gången gillt visste jag vad som behövde göras och hur man bygger upp en



Översiktskartan. Det är här dina viktigaste beslut fattas.

välfungerande trupp. Då blev mina målsättningar också annorlunda – jag försökte minimera civila förluster och skona mannarnas liv samtidigt som forskning och utveckling gick som på räls. Men det var inte mindre spännande. Varje gång skärmen slocknar och fienden gör sina drag svävar man i ovisshet – plötsligt kan en chockgranat landa mitt i de främre leden eller så dyker en snabbbrölig Chryssalid upp i kanten av skärmen, springer fram till närmaste soldat och pumpar honom full med ägg.

Många Amigaspel, och 90-talsspel över lag, lider av dåliga användargränssnitt som gör spelupplevelsen trög. Vi är mer bortskämda idag än på den tiden man satt och jonglerade disketter i sin A1200 utan hårddisk och förväntar oss att spelandet ska gå smidigt. Lyckligtvis är UFO ett undantag, kanske för att det är kulmen på en tioårig utveckling som har eliminerat de flesta störande moment.

Spelet är inte direkt snabbt, inte ens på dåtidens värstingdator Amiga 4000, men styrningen är genomtänkt. Till exempel kan man hålla inne höger musknapp i förrådslistor för att sälja av överflödiga inventarier fem åt gången istället för en och en. Det tyder på att spelet har testats ordentligt innan det släpptes, till skillnad från många liknande spel där gränssnittet mer är gjort för att se snyggt ut den första timmen än att vara användbart även efter flera veckors spelande.

Vikten av att se helheten

Inte alla uppdrag går ut på att rensa upp i och runt nedskjutna ufon. Om de får landa ostört kan de ägna sig åt alltifrån att röva bort boskap till att infiltrera regeringar eller upprätta egna baser. Eller så landar de i en stad och sätter igång med att massakrera lokalbefolkningen.

Skickar man in sin trupp då möter man mycket starkare motstånd än vid ett kraschat tefat då alla rymdvarer är oskadda. Ofta lyckas de bygga baser i hemlighet, och de upptäcks bara om man spanar målmedvetet. Att ge sig in i en fiendebas är alltid riskabelt då man slåss på bortoplan på en

stor karta där varje nytt rum kan vara ett bakhåll.


Det allra farligaste är dock om fienden lyckas upptäcka ens egen bas. Trots att man rör sig på hemmaplan är det kanske bara reserven som är tillgänglig, utrustad med de vapen som finns kvar i förråden. Risken för bakhåll är ännu större än i fiendens baser, och därför bör man konstruera sin egen bas så att den är så lättförsvard som möjligt – lämpligtvis i form av en korridor så att man slipper bli beskuten i flankerna.

UFO är ett välbalanserat spel, där det alltid är möjligt att vinna om man bara är noggrann och försiktig (och inte missar vissa avgörande moment) men som inte i längden kan spelas som ett renodlat actionspel. Samtidigt är det oförlåtande på ett ovanligt realistiskt sätt. Ett helt avgörande

UFO är ett välbalanserat spel, där det alltid är möjligt att vinna om man bara är noggrann och försiktig ...

moment för att vinna spelet är att tillfångata och förhöra en ledare från en av de högsta (och farligaste) raserna för att få reda på var fiendens huvudbas finns. Det är något man måste upptäcka själv, och precis som i verkligheten är det något bara noggranna överbefälhavare upptäcker. Innan dess kan man harva på i årtal, skjuta ned allt större ufon, döda besättningen och plundra dem på teknik utan att göra några egentliga framsteg. Orättvist, kan tyckas, inte minst om man saknar manualen, men livet är orättvist.

Ett sista ord

Det som gjort UFO till en klassiker som fortfarande håller – och som fortfarande får mer eller mindre lyckade uppföljare – är kombinationen av polerad yta i form av grafik och styrning och ett lyckat världsbygge med tillräckligt stora luckor så att man själv känner att man är med och skapar berättelsen. Det är en balansgång som få spelskapare lyckas med ens idag. 

Studie i grind- och frågetecknets tecken

En sce-fi-novell av Browallia/Nukleus

Våning sju, var den nionde knappen efter den gröna e-knappen för entréplanet. Den var tillkommen senare på en fräschare mässingsplåt. Våning sju var mejslad för "Leg. dr. N. Rose – Center för verbal Arbetspsykologi." Knapparna nödstopp och alarm kom före. När metallridån slogs upp fanns ingen ringklocka till mottagningen. Det behövdes inte. Hissdörrarna svängde upp i N. Rose mottagning slash foajé. Hon tog min hand och presenterade sig.

Möte nr 1

– Välkommen! Nancy Rose heter jag. Vet du varför du är här?

– Min chef skickade mig, antar jag? Berätta.

– Han skickade dig efter ert senaste utvecklings-samtal. Han menar att du lätt blir uttråkad av dina arbetsuppgifter, saknar utmaningar, samt har en tillflyktsort inom fantasi.

– Det var värst. Allt jag berättade var att vi borde skaffa en Amiga, där vi kunde få utlopp för kreativitet, samt att jag skulle kunna hålla kurs i demoprogrammering.

– Demo vadå?

– Det jag sa under utvecklingssamtalet var att jag ofta blir missförstådd. Jag...

– ...och det i sin tur ger ofta symptom inom tillflyktsorter. Känner du att du blir det Richard?

– Kalla mig hellre för mitt handle, Airtrax.

– Vad är ett handle?

– Vet du någonting, eller är det här någon typ av kunskapsprogram med dold kamera?

– Ursäkta, det var inte meningen att...

– Det är personerna bakom ett demo.

– Vad är ett demo då, Airtrax?

– Kanske bäst att ta det från början. Vill ju undvika att bli missförstådd under ett samtal kryddat med demoscenen.

Demos – så funkar det

– Demos alltså, det är som musikvideos, sa jag till min flickvän en gång. Det är multimedia, med grafik och musik. Himla tråkig musikvideo i så fall, menade hon. Jag fick lust att strypa blomvasen i närheten från faster Birgit när jag hörde det. Förstod hon inte all kärlek som var nedlagd. All tid. Alla sena kvällar och bortprioriterade myskvällar framför brasan kunde hon förstå. Amigan, och dessa demos, var hennes främsta konkurrent. Det blev banalt att hon gjorde slut när jag fingrat för mycket på min Amiga. Så en bättre beskrivning av demos vore att bryta ner det strukturellt. Obestämd form heter det ett demo eller en demo, och består av 2D- eller 3D-grafik som är rörlig. De vanligaste visuella effekterna är enkla geometrier, såsom kuber. Ibland förekommer en handling, ett tema. Ibland innehåller ett demo en kavalkad av effekter. Gemensam nämnare är att skaparna vill förmedla ett budskap. Är ett demo litet så kallas det för intro. Är det en språngbräda för nåt större på gång, kallas det dentro. Det största är ett demo. Det finns även mega-demos, men vi håller oss till demos, okej? Ett demo är inget demo utan musik. Det är musikern som kryddar det visuella med toner. Är ett demo välgjort så har gruppen bakom det lagt tid på design och synkning. Demolängden varierar från någon minut till tio minuter. Ett långt demo har ej med kvalitet att göra. Kan få motsatt effekt, framför allt om de visuella effekterna upprepar sig. Det hör till god kutym att skaparna bakom sitt alster talar om vilka som gjorde det. Ett demo är en grups angelägenhet. När bilder inte

räcker till används text, till exempel scrolltexter. Vanligaste texten efter att skaparna presenterat sig är den så kallade hälsningsparten där andra demosympatisörer får information, ris eller ros. Ris är ovanligt, men förekommer. Om grafiska element används är det inte ovanligt att grafikern förmedlar budskap genom detta. Är tämligen vanligt att en flitigt använd grafiker även får stort inflytande i designprocessen. Det centrala begreppet för demoskapare är utnyttjandet av realtid. Detta är koderns uppgift. Därmed är rollerna i ett demo presenterade. Musiker, grafiker och koder. Det sista konkreta jag kan nämna är dess storlek som varierar kraftigt, men 5-10 megabyte brukar vara acceptabel maxstorlek från hårddisk. Att starta demos från diskett är det äldste mediet...

– Förlåt att jag avbryter, men du har ju precis kommit. Vill du inte sitta ner?

– Jo tack. Hursomhelst, demokonst och känslan är svår att beskriva med ord. Jag ska ge två konkreta exempel på skeenden som väcker just detta hos demosceners. Ett, att starta demot från diskett som sagt. Tjusningen av att höra floppydiskens skorrande är som ljuv musik. Två, att utnyttja hårdvaruregister och skapa effekter som tusen personer gjort före dig. Hårdvarueffekter blev ovanligare efter att 060-processorn gjorde entré i demoscenen. Att hålla på med demos leder till inspiration och frigör drivkrafter. Visst föreligger konkurrens, men var och en som håller på och skapar demos har god självkännedom om sina nulägesbegränsningar men strävar efter att förfina och optimera. Kulturen och tjusningen med att skapa något, att få den där assemblerrutinen att fungera. Att "demo-n-strera" något som väcker förundran hos andra, är betydligt mer abstrakt och svårt att beskriva med ord.

Hon snurrade runt i fåtöljen och lade huvudet på sned. Hennes intresse var mer än väckt. Hon tog ogenerat jaktspång i fritt fall.

– Så, vilket är det bästa demot som gjorts? Något av dina egna?

– Nej jag som de flesta är inte tillräckligt egenkära. Även om mycket av demoskapandet är kopplat till våra inre.

– Ett par kuber som rör sig? Är inte det lite väl fyrkantigt?

– Det är mer än så. Du vet i detalj hur det rör sig, och varför något händer i rätt ögonblick?

– Sker något av en slump?

– Aldrig.

– Inte ens inspiration? Tystnad. Hon tog till ordet igen. Så, vilket var det bästa demot?

– Det beror på kategori.

– Vad är en kategori?

– Vilket år, vilken hårdvara, storlek i kilobytes, längden i tid, design, koncept, röd tråd, eller tidlöshet är några exempel på kategorier.

– Okej, vilket tilltalar dig mest? Vilket sätter du på mest?

– Lätt "Life loop less" av demogruppen Treewood.

– Vad är det för konstigt namn? Hennes penna rasslade över pappret. Hon skrev inte upp mycket, den här Nancy.

– Många namn är konstiga. Inte alltid behöver namn ha betydelse kopplat till produkten. Men i det här fallet, så har både namn och demogrupp en gnutta baktanksslughet åt det filosofiska hållet.

– Jo, förstår vad du menar. Kaffe?

– Nej tack. Sen gillar jag förstås några gamla produkter från LoopeX också, men de var mer aktiva slutet av 80- början på 90-talet. Eller DFH.

– DFH?

– Desert Faith. Trebokstavsförkortning. Är snudd på etikett att ha en förkortning. Två-tre bokstäver. Max fyra. Tabu med fem och sex kan... ursäkta, ta sig. Det jag inte gillar med Desert Faith är att deras senare produkter alltid vill ha två megabyte chip och åtta i fast. Nya Amigamodeller kom ut liksom, men de utnyttjar inte AGA fullt ut. Ibland är det ren Amiga 500 design och grafikern pixlar i 32 färger trots att han har stöd för 256 med 16,8 miljoner i paletten. En duktig grafiker med allt för mycket inflytande på design om du frågar mig.

– AGA, chip, pixlar... Är det sceneslang du dryftar?

– Ja. Kanske ett demo kan skingra dina fråge-

tecken. Du råkar inte ha en A500 inkopplad på kontoret?

– Dessvärre inte.

– Då kan jag beskriva varför demot Life loop less är all time top-high med ord om du vill?

– Ja, tack. Sätt i disketten, scenen är din. Demoscenen.

Life loop less/Treewood

– Det börjar med en svart skärm och lite bakgrundsmusik. En stjärna syns på himlen. Roterar runt med en blur-effekt och bildar en cirkel. Den byts ut mot en grafisk bild på en måne som lyser. En rund måne, alltså en fullmåne. Texten "is time increasing or decreasing?" syns under månen samtidigt som ett sandur visas längst ner. Sanden sjunker. Så på sätt och vis rent filosofiskt så stämmer ju påståendet att "Time is decreasing". Samtidigt som sanden sjunker, så äts även fullmånen upp och kvar blir endast en månskära. Därefter fadar döden fram och håller i en lie. Själva skärnan är månen. Musiken är stämningsfull, och introet behandlar födseln, en stjärna, tid som rinner iväg och fram till döden. Sen...

– Vad menar du med fadar fram?

– Måste du avbryta? Tittar du på ett demo så tittar du igenom det. Inga avbrott, inte tvåvägs-kommunikation. Monolog. Är det en skröplig gammal floppy så väntar du med vördnad tills den rosslat färdigt. Du tittar tills det är färdigt. Är det riktigt bra så läser du till och med scrolltexter. Ibland längre än att de loopar. Är du på bio så sitter du på din höjd kvar till dess att skådespelarna har presenterats. Du kanske vill sitta kvar längre, men folk börjar resa sig runt om och vill krångla förbi dig i biostolen.

– Okej okej, jag förstår. Sorry...

Life loop less/Treewood, forts

– Alltså, döden med sin månskära fadar fram. Med fading menas en mjuk övergång från ett läge till ett annat. Tekniskt sätt så sätts alla pixlar på 0 och skjuts stegvis fram till sina respektive färgvärden. Här visas även själva gruppsnamnet

Treewood som en groende gravsten. Nu kommer själva synkningen igång på allvar när grafik plottas ut till tonerna av musik. Nästa övergång är grym. Den är enkel, men effektiv. Hela skärmen plottas om successivt till ett 8x8 schackbräde. Läger sig framför döden och grupplögon. Schack och döden går ju hand i hand. Därefter silas döden själv bort på liknande sätt som sanden i sanduret. Faller genom de svarta rutorna, svarta hål. Mycket symbolik eller hur? Dödens färg är ju svart. TWD är mästare på dessa övergångar. Silningen sker med en pixelized-effekt. Tekniskt sett så tar du rasterad för rasterad och räknar om detta till skärmkordinater. Därefter beräknar du bara fram till destinationen. Månskärnan är kvar och en likadan dyker upp bredvid. Det ser ut som två ögon, och rotorzoomen startar och betraktaren åker in i ögat.

Nästa part i demot är inuti en så kallad tunnel. Betraktaren färdas inne i långa gångar. Texturerna är välgjorda och ger ett bra djup. Nyanserna går i djuprött och beige och det går efter ett tag att förstå att det är i en människokropp som vi färdas i. Tunneln får benväggar som ser ut som en färd genom bröstskåpet. Helt plötsligt skakar skärmen till och tunnelfärden stoppar. Perspektivet växlar till ett 2D-perspektiv och en person har ramlat av en cykel. Perspektivet återvänder till inne i kroppen men bilden är vriden 90 grader. En liten pratbubbla dyker upp som säger, "Ok, time to get up", varpå 90-graders vridningen vrids rätt igen och betraktaren fortsätter färden inne i människokroppen. Detta kallas för ett break i demoscenen. Helt plötsligt ses färden genom ögonen på den vandrande figuren. Musikens trallande tempo synkas bra med att ögonlocken blinkar. Life loop less är ett bra exempel på hur musiken vävs in. Det fadar fram ett par sirener som passar så bra in i musiken så att du glömmer bort att det är en och samma kontext ett tag. När kameravinkeln vrider sig in mot kroppen igen och börjar en ny tunnelfärd så lyser hudvävnaderna i blåa och röda skiftningar. Symbolisk koppling till polissirenerna som ideligen hörs invävt i modulen från Hushy.

I nästa demopart får vi följa en tredimensionell

lollipop som snurrar runt i käken på person och sen försvinner ner i svalget. Kameravinkeln följer med ner när klubban störtar ner i djupet. Den fattar eld likt en meteor som bränns innanför jordens atmosfär. Det blir svart och det hörs lite bubblande ljud. Humorn är närvarande och nästa text anspelar på rekord och skrytbygge: "Are you ready to go where nobody has been before?". Istället bjuds på en snabb färd ner till ett träsk. det bubblar och låter och gröna bubblor flyter upp till ytan. Det flyter omkring diverse matrester och en tilltuggad skylt som det står "Intel outside" på. Efter den här lilla utflykten ner i magsäcken med de frätande syrorna, seglar kameran upp med en bubbla. Lite högre upp så hörs sirenerna allt starkare och den gröna bubblan möter ett rött och ett blått ljus. Den här trion är en välkänd kombination men här i ny tappning. RGB, red, green, blue möts.

Det snygga med den här typen av övergång i nästa part, är att det faktiskt inte är en övergång. Det bara sker. Logiskt sätt malplacerad, men i sitt sammanhang helt legal. Vi befinner oss alltså i människokroppen, någonstans ovanför magsäcken. Bilden växlar till 2D-perspektivet genom att låta ögonlock falla ner över skärmen och skärmen blir mörk för en bråkdel av en sekund. När det blir ljusst så visas en pixlad bild över att personen blir arresterad. Nytt ögonblink och en ny scen. Denna gång i fängelset. Nytt blink, denna gång snyggt pixlad bild i rättsalen. Musiken tar ett break, och sirenerna är det enda som hörs när den visas. När ögonlocken åter igen blinkar till så befinner vi oss vid hjärtat. Ett rytmiskt du-dunk, du-dunk hörs samtidigt som ett jättehjärta rör sig och expanderar i takt... Kan du föreställa dig så långt?

– Får jag prata?

– Jo, jag överdrev förut. Det är ganska vanligt med kommentarer under ett demo. Dessutom så är det rätt ställe för det mentala diskettbytet.

– Gigamani.

– Ursäkta?

– Det du beskriver med hjärtat som superobjekt, är ett tydligt syndrom av gigamani, Napoleon hade det också.

– Napoleon hade väl allt förutom empati. Så hur kunde han ha ett stort hjärta?

– Ta en teoretiker ej så bokstavligt, Airtrax.

– Du menar att demomakers lider av storhetsvansinne, Nancy?

– Eventuellt. Men kopplingen till makt känns fortfarande diffus.

– Nu laddas nästa diskett in och storyn går vidare. Alltså vår person som vi känner både ut- och invändigt är arresterad, och framför rättsapparaten för nån typ av plädering. Några mindre blå-röda light-effekter visas mot de skyhöga gardinerna.

Ett par kolonner och några pilastrar kastar skuggor. Stämningfullt. En liten dialog för handlingen framåt – "What's my crime?", "You're suspected for having all the balls". "Well I know, I have big balls and nothing to hide". Detta har blivit klassiska citat redan på ett år. Big balls-effekter blev väldigt vanliga från -93 och framåt. Därefter spelas pong med en Amiga-boingboll, Pacman knapar vit-röda piller. Alla cirkulära objekt är omgjorda till Amiga-balls. Bildäck, solglasögon, självaste solen, you name it! Amigan symboliseras med allt runt. Så vackert. Så tidlöst.

"Enemy spotted" hörs en röst och en triangel dyker upp på en radar inne i ett rymdskepp. Sen dundrar det in ett alienskepp mot triangeln som visar sig vara Keops Pyramid. Three-two-one-baaaall – en röd-vit vattenmelon avfyras. Du förstår, WD. World Domination – to rule, är en våt dröm för alla som kan kontrollera lite hårdvara. All your balls are belong to us! Gruppen Treewood leker med elementen på ett symboliskt plan. Därefter kvarstår egentligen bara en scrollertext och sedan är det slut.

– Det låter som ett spännande demo. Även om du hastade lite på slutet så tror jag att jag fick en bild. Du kom in på gigamanin av dig själv. Leken med det stora rummet.

– Är inte helt lätt att beskriva ett demo med ord. Du måste se *Life loop less* på orginalhårdvara.

– Och vad är det?

– En A1200 med 2 MB och 16 fast, 030-kort.

– Bäst tyckte jag om alla turer i människokroppen.

– Jag frågade Soulside på danska Black Velvet VI-partyt om den grafiken. Hur han fick till det, och han beskrev hur han lade ut hela anatomin på marken och försökte tänka på olika sekvenser där varje del hade sin originella grafik.

Du tröttnar inte på det du ser, eftersom grafiken upprepar sig smart.

Det som ser ut som vener i en texter, trollades om till väggar av bloda rödkroppar i en annan. Samma grafik, men en lek med paletter. Den andra grafikern, sip, tog hand om all 2D-grafik. På så vis så blev det två olika stilar som kunde vävas ihop till ett lyckat demo. Tboner hade kodat det mesta av 3D-motorn men vissa delar hade Raak supportat som jointar gruppen samma år. Introt i början var hans förtjänst, och lite annat smätt och gött.

– Okej vår mötestid är slut för den här gången. Tycker din historia är väldigt intressant.

– Kom du fram till något förutom att jag borde heta Napoleon?

– Jag ser gärna att vi har uppföljning. Nästa gång skulle jag vilja höra berättelsen om dig istället. Och du... Berätta inte om mötet med din chef är du snäll. Det kan påverka studien, tack.

Skickligt dansade hon in mig baklänges i hissen och tryckte ner mig.

Möte nr 2

– Trevlig att vara här igen Nancy. Du frågade förra gången vad ett handle var för något så jag tog mig friheten att ta med den något målande definitionen från "Art of Scene".

– Bra, en duktig elev är du. Jag gillar ju akademiska teorier.

Handle – definition

– Alltså, ett handle, enligt Art of Scene, 2:a upplagan 1993:

Ett handle, plural handles med s. Ett handle är en persons identitet inom scenen. Ursprunget ligger i att undgängömma sin identitet, men ändå synas. Ett handle är en brygga över verklighetens tröskel och gör det lättare för andra att avundas eller dyrka denne. Detta är mer gångbart än om kopplingen

vore direkt knutet till personens namn. Se även alias, artistnamn, gruppedlem, hackeralias, nickname, scene-id och undercover mask.

– Det var allt. Torrt, men du kanske fick lite inblick?

– Kanske det. Tack Richard.

– Airtrax.

– Alias Airtrax menar jag. Är det lättare att dyrka någon om du har ett handle? Går du in i en roll?

– Dyrka är ett stort ord. Ordet respekt låter bättre.

– Respekt låter aggressivt och uppmuntrar maktbenägenhet.

– Respekt är att visa vördnad. Att inse sitt max, utan att kuva sig.

– Är du en rebell, Airtrax?

– Är det vad min chef vill veta eller du?

– Har du gett din chef ett alias?

– Ja. Segbulten brukar jag visa en kilohertz över hans våglängd. Förresten, hur länge har du haft den här praktiken på plan sju?

– Trodde du skulle fråga det förra gången, du verkade så skeptisk. Jag har precis öppnat.

– Är jag ditt första experiment?

– Jag har tystnadsplikt, vet du.

– Jo...

– Förra gången nämnde du glöden att regera, WD. Kan du själv se paralleller med härskartekniker?

– Fransosen var ju själv kort förvisso...

– ...men gick in i en roll uppe på sin häst.

– Nancy, jag erkänner. Det här med stora objekt. Jag blir tokig. Det är något speciellt med det.

– Har du själv gjort en stjärnskrull någon gång?

– Wow, hur visste du namnet på den effekten?

– Jag läste på. Har du?

– Jo det har jag.

– Känns det bra att kunna styra stjärnorna? Är det som att dirigera Napoleons armé?

– Du är ju konstig Nancy. Jag kanske honorerar dig i en scrolltext nån gång.

– Jag tror att du tar andra roller på ditt jobb än det du beskriver för mig. Det är inte alltid sunt. Därför frågar jag.

– Manipulation förekommer även i porr.
– Hur menar du nu Airtrax, kollar du mycket på porr?

– Nej, men jo, alltså det har väl hänt att jag laddat ner en och annan dpg-bild, men jag syftade mer på de erotiska bilderna som förekommer inom demoscenen.

– Vad är det med det?

– Jomen vi pratade ju om World Domination och så. I demoscenens värld är allt strippat. Allt är väldigt tillåtet.

– Du saknar kanske sådana som mig där?

– Vill du att vår grupp ska måla dig naken?

– Kanske, men det jag menade främst var avsaknad av kvinnor i demoscenen kanske ledde till denna längtan?

– Kanske.

– Skulle allt bli mindre tillåtet om det fanns mer kvinnor i scenen?

– Det var du som nämnde det. Vad sägs om lunch och jag kommer tillbaka om 30 minuter?

– Social fobi för kvinnor, blyg, eller annan anledning att du inte vill ta med mig? Oroligt för att jag ska gå med i er grupp?

– En kategori av demosceners är ensamvargar, den tillhör jag.

– Ses om ett tag då.

Hon raspade i blocket och jag misstänkte att hon skrev ner nåt i stil med "Social fobi utanför scenen, tar på sig dominant hatt med åsnelukt för att skylla detta".

Jag klev upp ur soffan. 28 minuter senare vidrörde jag igen vid sjuans knapp på nya mässingsplåten.

Möte nr 2, efter lunch

– Varför sitter du i bikini?

– Jag vill försöka förstå vad du tänker.

– Du har inget svärd i handen.

– Blir det lättare att för dig då? Om jag håller den här linjalen framför mig, blir det ett svärd då?

– För min fantasi?

– Ja.

– Jag vet inte. Det saknas liksom något heroiskt. Scenografi är väldigt ytlig, konkret. Det går inte

att se att du är den heta amazonkrigaren som just slaktat en drake när du sitter i en vit loungesoffa med ett notisblock som sköld och 20-centimeterlinjal i högsta hugg. Dessutom är jag ju inte grafiker, utan koder i Tangerine.

– World Domination, att rula. Inte helt olik att jag håller en linjal – en "WD-ruler" i handen. Trodde att du skulle inse den kopplingen själv.

– Det är du som är doktor i verbal arbetspsykologi, inte jag.

– Är det så du ser honom, Tboner från Tree-wood, en hjälte och förebild?

– Jag ser upp till honom. Han har min respekt. En duktig koder som eggat mig till inspiration och att bli bättre.

– Är det detta du saknar hos din chef?

– Ursäkta?

– Respekt? Är det detta pinnhål som saknas som gör att du inte klättrar med honom på stegen?

– Det var en dålig parallell. Saknas ett pinnhål så ges en utmaning att klättra förbi. Mitt jobb ses snarare som en bred stig med överskott av ledstänger.

– Och greppar du dessa så tar det längre tid att ta sig fram?

– Exakt. Det finns ingen egen fantasi. Det utrymme är vikt åt ledstänger som spärrar in mig i denna fåra. Du greppar dessa och tränger undan din kreativitet. Vägen vidare om jag följer chefen är en riktig inspirations-dropper.

– Hur gör du chefen mer attraktiv då? Låt säga att jag är du, och du är din chef. Hur ska jag göra för att gå med i din grupp?

– Du menar joina Tangerine?

– Ja.

– Först och främst måste du visa dig värdig.

– Hur gör jag det? Ska jag skaffa ett riktigt svärd och en elfenbenstron?

– Förstår inte varför du hakat upp dig på svärdet. Du måste kunna tillföra något, och inte ha några dubbla medlemsroller. Jag berättar allt med en anekdot om du vill?

– Ja tack, shoot. Nej, jag menar, ja tack svisch. Nancy viftade med linjalsvärdet.

Scenen, beteenderecept

– Jo alltså, för fem år sen besökte jag mitt första konvent. Koda hade jag lärt mig från brorsans dator några år tidigare. Sen tog jag över den då han tyckte brudar var mer intressanta. Annat var det med Jimmys brorsa som hade snöat in ordentligt och var några strån vassare än jag. Nu hade alltså Jimmys brorsa fixat upp låset i gympalokalen. För att förstå en demoscener, måste du försöka förstå känslan av att hänga med liknande personer med samma intresse, samma kunskap och samma vokabulär i huvudet. Skolans betyg var ingenting jämfört med vad som försiggick här. Samma person jag chattat med över telekablar skulle jag alltså träffa live. Självklart var jag spänd. Jimmys brorsa hade slängt upp ansilogos över hela Skunk Zoo BBS så nog var partyt känt. På den tiden var jag med i gruppen Cage och jag ville visa världen vad jag kunde. Du förstår, i demoscenen så delas ett intresse på lika villkor.

Din bakgrund och framtid är ej lika viktig. Har du en image som du vill framhäva, så är den inget värd, om du inte kan visa det för andra. Ganska mycket demokrati med andra ord. Dock så vill ju alla rula. Vägen dit är inte på ett bananskal, eller ett flippat mynt, eller nån form av slump. Jag gillade min grupp Cage, men vi var två personer, mest för att få en identitet innan vi stack iväg på partyt. Skulle nån vilja ha mig över, så skulle jag inte tveka. Det som lockar för att joina andra är främst ett bättre rykte samt kunskapen som du tar del av. Kunskap som inte syns. Det tristaste som kan hända är att du kommer till ett party och inte kan göra något. Alla hade självklart dator med sig. Du hänger på en fritidsgård, men på ett party så gör du något. Det var alltså min olycka när jag inte fick igång min dator. Diskettkabeln hade klämts och det är inte det som du brukar ta med. Det var då jag träffade Stiffer och Bitmerger från Astraplan för första gången.

Stiffer kom upp bakom mig och frågade om jag behövde en kabel, varpå Bitmerger flinade så hans stora kroppshydda skälvde som en kissnödig Etna. Demoscenen har som sagt acceptans och förståelse.

Vi är en enhet även om det finns rivalitet. Alltså så skrattade jag med. Jag visste att de inte skulle kalla mig för idiot eller dylikt. Även om du inte känner någon på ett party, så är alla utan undantag hjälpsamma. Det finns inga hot, bara inspiration. Det finns folk som lånar ut sin egen Amiga till nån de aldrig träffat förut om det kan hjälpa den personen. När Bitmergers kropp slutat skvalpa, plirade han på mig och meddelade att han hade en sådan kabel, men bara om jag kom förbi och kollade på deras nya glitterkub. Glitterkub? tänkte jag. Jag visste vad en glenzvektor var, men nu hade jag tillfälle att se nåt ballt. Jag tog med dator och hela rasket och tog en plats mitt in i deras gäng.

De tog emot mig som en frände och var alla ivriga att visa vad de gjort. Den så kallade glitterkuben var en korsning av Z-shading och transparens på nån form av normalberäkande vektor. Bitmerger var så grymt trevlig, och Stiffer berättade hur de gjort den och om jag gillade den. Och om! Den var fantastisk. Jag förstod inte allt, men så pass mycket att den transparenta väggen bakom kuben var ett utritat fusk från bakgrunden som tändes och släcktes i vissa positioner. Illusionen sa att det var en genomskinlig kub med bakgrunden ritad med coppern. En illusion av 3D-djup som i stort sett tar 0% CPU. Inte nog med det så målades det då upp glittrande stjärnor som löpte längst med kanterna på kuben, lite som sand som rasslar från en sida och dyker ner i ett hål på andra sidan. Därefter föll de igenom och den transparenta-fuskvektorn bakom syntes med sanden ner dit, som nu krympt ihop till ett par enkla pixlar. Såg att jag älskade den, och dunkade mig i ryggen som om jag var kodarkungen själv. Inte en gång ifrågasatte de mina talanger eller gjorde sig stora. Stiffer berättade om löjliga anekdoter som till och med en AMOS-koder hade kunnat lösa bättre.

Inte heller jag ville vara sämre och bjöd till om mina kunskaper. Berättade att jag kämpade med att förstå hur A7-registret, själva stacken skulle användas. Bitmerger nickade tankfullt som om det var Fermats gåta jag försökt knäcka. Han fortsatte och gav mig ett par tips och berättade om han och

Stiffers problem med att hämta fram positionerna just när de behövdes och inte under uppritning på dual screen.

Med respekt såg de över min kod, och det jag verkligen gillar med demoscenens beteenderecept, är att även om Bitmerger och Stiffer såg 100 ställen med dålig kod jag skrivit, så lät de det vara. Inte ens en kommentar. De såg min tjusning, och hur mycket jag slitit och var stolt för att få ett par loopar att fungera. Mer respekt än så, har jag aldrig upplevt i något annat rum. Senare på kvällen så fick jag syn på Tboner första gången. Eller snarare han kom förbi och var nyfiken. Bitmerger hade jag inte sett så mycket av men han är en grym koder. Tboner visste alla vem det var. Två stycken giganter som utbytte idéer och skrattade. En genuin ömsesidig beundran uppstod. Kommer aldrig glömma detta. Stiffer frågade om jag ville skriva något i deras scrollertext. Hur beskriver jag denna invit bäst för dig Nancy? Det är som att du blir inbjuden i någons familj och får röka på innersta kretsens heligaste klenodpipa. Jag hade fria händer men du skriver inte en greet till din egen grupp. Jag hade kunnat göra det men det är lamt och går emot en oskriven regel. De kände till mitt handle nu men jag skrev bara "Anonymous source says: Those guys are great and forget your cable to get in touch with AAP". De skrattade och dunkade mig i ryggen igen. Klart jag hade velat joina dem, men jag var inte på deras nivå. Jag tjatade inte om det, och jag nämnde det inte ens. Du vet om du kan gå med. Du vill föra gruppen framåt, och jag kände mig som en slö kniv som ej ska försöka sig på att vässa en japansk sushikniv. Okej jag tror det var allt.

– Okej, tror det var allt även här, svarade min doktor för verbal arbetspsykologi. Tack för delgivelsen. Ska skicka en rekommendation till din chef om nya inspirerande uppgifter och en rekommendation att du får hålla i demokursen.

– Tack Nancy.

– Tror du det på allvar eller?

– Vad menar du?

– Jag har inte träffat dig å din chefs vägnar.

Anmäler du mig nu?

– Aldrig i livet. När jag diskuterar demoscenen och dess komplexitet så känner jag att jag lever. Du har gett mig värdefull tid. Hur fick du tag i mig?

– Samma BBS som du nämnde ovan, hmm... Skunk Zoo BBS.

– Oj, finns den kvar?

– Det vet du att den gör. Jag diagnostiserar dig ogärna som oärlig. Mer en knepig räv.

– Jag föredrar ensamvarg om jag får välja mitt fack. Hur visste du att jag inne i skvallerbyttans BBS?

– Jag chattade med dig senast igår.

– Var det du som signerade alla dina chats med "Why see not a number"?

– Ja det var jag. Ta mitt namn baklänges.

– Y C NaN – why see not a number. Oh, fiffigt. Du har anlag för att bli hacker.

– Kanske jag är. Snett leende. Får jag joina Tangerine då?

– Förstod du inte min anekdot ovan? Med tjat så går inget snabbare.

– Men såg du inte mina frågor om det var mer optimalt att kopiera in 0 i ett register än att flytta över samma siffra?

– Jo och det var det jag tyckte var intressant. Det säger inte så mycket. Du kan ha läst Tboners utdrag ur CnS-artikeln på nåt forum till exempel.

– Mmm, kanske. Det får du inte veta idag i alla fall. Hennes röda hår glimmade till mot blusen, och jag undrade om det var hon som var den egentliga räven. Hon hade dessutom ett handle "Ycnan" men visade respekt för mina förklaringar. På samma sätt med när jag skulle förklara demoeffekten "fada fram". Och ännu mer relevant, kunde hon själv programmera en stjärnscroller? Som en sann demoscener, har du inte tid med gissningslekar, utan jag gick på fakta om Nancy när jag fortsatte.

– Jag har verkligen uppskattat denna chat. Du är en sann dröm, men för min demogrups bästa så låter jag mig inte styras av min TAC-2 om du förstår vad jag menar?

– Jag antar att jag borde svara något matchande mus-kul nu, eeh, jag menar buskul. Skratt åt sig själv. Det var ju faktiskt rätt lustigt. Vi kunde ju

behöva en organiser i Tangerine, men va fanken sitter jag och tänker. Kontroll, jag knep ihop munnen till ett streck som liknade en slot för 3.5"-kablar.

– Hursomhelst, fortsatte Nancy, så var nöjet med denna studie med dig helt på min sida. Mycket bättre än hur Fredric har beskrivit det här för mig.

– Det var trevligt att höra. Du får gärna lägga ut en effaku i er fackpress om du får mer ensamvargar att behandla.

– Eff-a-ku?

– Frequently Asked Questions.

– Ah, förstår, jo det kanske jag gör en dag.

Airtrax..?

– Ja, Ycnan..?

– Får jag joina Tangerine?

– Gaah, inte nu igen... Även om jag gillar dig, så blir det tyvärr svårt. Kanske en dag. Hej då!

Making of *The Insider*-novellen

Jag har fått kommentarer om novellerna så jag tänkte berätta lite mer om dem. Själva konceptet Sce-fi, eller Scene-fiction, myntades under den tiden jag skrev mer aktivt i diskmagas. En svunnen tid för många, men inte för alla ;-)

Att skriva noveller inom en smal genre som demoscenen gäller det att hitta infallsvinklar för att göra det spännande. Att bara beskriva känslan av hur folk ser Amiga-skärmar lysa går knappast av för hackor, men räcker till högst ett stycke. Inte heller att ideligen beskriva glädjen i att skapa ett demo. Detta blir allt för snävt och kan ej bli mer intressant än en blogg. Infallsvinklar är det som tar längst tid. En novell bör dessutom innehålla en knorr på slutet. Insidern som gick att läsa i nummer 5 och 6 av Amiga Forum hade en hel del utmaningar utöver de vanliga. Jag ville hålla mig relativt jordnära med Commodore Amiga, och den röda tråden skulle vara invävt med Commodores historia. Att skriva en deckare gav ett komplexitetslager ovanpå de vanliga scene-fiction stories som skrivits genom decenniet. I en deckare krävs full insyn för läsaren anser jag. Som författare vill du ge läsaren en chans att själv kunna hitta samband och klura lite på gåtorna.

Var medveten om att historien blev komplex, och det gällde att cirkulera runt med lagom många

Nancy räckte över ett intyg. För dig, blinkade hon, med separata kommentarer i form av rekommendationer till mig i ett förseglat kuvert antog jag. Jag sprättade upp i hissen ner och kom åt nödlarmsknappen när jag istället ville tillbaka till våning sju på grund av feldesigenen.

– Shit, det är ju Fredrics syrra för f-n som har intervjuat mig. Fredric alias Tboner. Vilken idiot jag är. Klart hon får joina oss!

slut.

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.

personer i handlingen för att ge ett djup, olika beroenden (det finns ju tre olika sorters personer i novellen!). Medveten om att risken fanns för väldigt många namedrops. Kontentan blev att mitt arbetssätt fick följande ordning när jag skrev "Insidern". Först infallsvinkeln – en deckare. Sen start med första tredjedelen av del 1. Sen starten på del 2, därefter hoppade jag tillbaka till del 1, för att sedan göra slutet på hela novellen (inkl knorren). Sen färdigställde jag del 1 och sist refaktorerade jag slutet på del 2 för att "städa upp", och 14 sidor senare var hela novellen klar (=).

På skrivbordet hade jag hela tiden en kronologisk ordning med händelser, vem som sagt vad, vilka actions som var "blindgångare" och vilka som hade ett dolt djup och potentiell misstankar.

Som du säkert förstår, så virrade jag bort mig själv ett par gånger under resan. Utan tvekan den novell som tagit mest tid i anspråk. Värderat efter antal semantsiskt korrekta meningar i förhållande till relationsinnebörd med ett lager ovanpå för kast i tid och rum. Tappade du bort dig nu? Bara lugn, det gjorde jag själv också. Hoppas du gillade den senaste novellen. Jag satsade på något mer jordnära igen. Denna gång vart det ju dialog rakt igenom till 98%.

Browallia/Nucleus

Han vill ha dina spel!

En mans kamp att arkivera Amigaspelens historia

Av Jimmy Wilhelmsson

Henrik Erngren Othén är historikern som vill upprätta ett arkiv över svenska spel – samtliga svenska spel. Skrev du ett Amiga-spel under det glada 90-talet? Då bör du höra av dig till Henrik och förse honom med din berättelse. För gör du inte det finns risken att Amigans kreativa historia kommer fortsätta vara oskriven.

Henrik Erngren Othén förklarar:
– Spelhistorien började trots allt inte 1992 med Digital Illusions och Pinball Dreams. Det skrevs mängder av spel till både Commodore 64 och Amiga-plattformen – men jag behöver hjälp att samlas in data, material och berättelser.

Svensk spelhistoria är både lång och viktig – men mycket lite av den är bevarad på ett enda ställe för framtidens historiker. Och det är hyfsat brått, inte minst av kulturella och tekniska skäl. Teknologier byts ut och redan idag är en hel del information på 80- och 90-talets disketter illa ute om den inte säkerhetskopierats till modernare lagringsmedium. Av de tidigare spelen till Commodores plattformar har säkert en mängd bakgrundsmaterial redan försvunnit, men i de flesta fall finns ju upphovsmännen kvar – och de är dessas berättelser om svenska speltitlars tillkomst som Henrik Erngren Othén är särskilt intresserad av.

– Jag har under hösten rest runt i Sverige och besökt större programhus, men det finns en gömd skatt i folks vrår på framförallt Amiga-plattformen då jag vet att många skickliga demoprogrammerare också skrev spel – både kommersiella och freeware. Jag är ute efter att i första hand känna till dem och i andra hand få upphovsmannens egen berättelse kring varje titel; det behöver inte ens vara en färdigställt spel utan det kan handla

om ofärdiga verk också – kanske kan det svenska arkivet av spelidéer i framtiden fungera som en stor gryta av spelidéer? Ett slags IMDB för färdiga svenska spel, uppslag till nya spel – och dessutom kontaktinformation och berättelser från upphovsmännen och -kvinnorna?

Om Henrik

Henrik är särskilt bevärdad i Amiga-plattformen då han själv bytte ut sin C64 mot i tur och ordning Amiga 500, Amiga 600 och till slut en Amiga 1200 – för att slutligen gå över till Windows och PC kring 1995.

– Jag var främst fascinerad av spelplattformen till Amiga; jag försökte skapa musik i Protracker och bli duktig på grafik i Deluxe Paint, men spel var ändå det som lockade mig och min bekantskapskrets mest. Spelminnen från Moonstone med dess realistiska och blodiga bataljer, musiken och de humoristiska svärdduellerna från The Secret of Monkey Island, Midnight Resistance med sin fantastiska musik och plattformsgameplay. Amiga födde mitt gedigna datorintresse och var väl egentligen själva anledningen till att jag sedan sökte mig till spelutveckling och började arbeta med svenska spelbolag som Unique Development Studios och Amuze.

Så en vacker dag träffade Henrik Erngren sin blivande fru och de bestämde sig för att göra något helt nytt tillsammans. Flyttlasset gick från Uppsala till Göteborg och Henrik började plugga histo-



Henrik Erngren Othén

ria, ett intresse han haft sedan barnsben. 2009 fick han anställning som arkivarie i Malmö och tanken om ett spelarkiv fick nytt syre efter en krönika i Sydsvenskan undertecknad Orvar Säfström; *Mitt kungarike för ett spelarkiv*:

Kungliga biblioteket arkiverar i princip allt tryckmaterial som produceras i Sverige. Deras avdelning för audiovisuella medier (tidigare Statens ljud- och bildarkiv) innehåller alla filmer, skivor, tv- och radioprogram. Även Filminstitutet driver ett fantastiskt arkiv där tusen och åter tusen filmer ligger i väntan på att någon gång tinas upp. För spel finns å andra sidan ingenting.

En idé tar form

Idén med ett spelarkiv har Henrik Erngren Othén burit på ett tag; i dag finns som sagt förordningar som förpliktigar att all svensk papperslitteratur arkiveras och sparas – något liknande finns inte kring webbmaterial, men tjänster som Wikipedia och andra uppslagsverk, cachade sidsamlingar och lokala initiativ ser till att mycket av Sveriges samlade onlinematerial trots allt finns kvar.

När det gäller den svenska spelhistorien – från Arne Fernlund (Space Action) och bara 30 år framåt – börjar dock redan luckorna synas. Detta

trots att det alltså bara har förflutit tre decennier sedan "starten".

En viktig hörnsten i svensk spelutveckling är just Amiga; dels innebar de kraftigt förbättrade grafik- och ljudegenskaperna, jämfört med C64, att fler fick upp ögonen för spelutvecklingens möjligheter – men dels innebar också rena spelprogrammeringsprodukter, som exempelvis AMOS av François Lionet, att en bredare grupp kunde bygga egna spel av sina idéer.

– Arkivarie är ett lagom nördigt yrke som kan föra in en på många olika sidospår, till exempel spelbranschen. Du kan liksom inte komma närmare verkligheten och ursprungskällan är arkivarien; det kan handla om gamla skriftrullar från Sveriges vaggga på 1200-talet eller maskinkod för ett spel från 1983, det är lika fascinerande och högst verkligt, försäkrar Henrik Erngren Othén.

Hur du kan bidra

Om du varit med om att konstruera ett svenskt Amiga-spel får du väldigt gärna höra av dig till Henrik Erngren Othén direkt på henrik.othén@gamevaults.net. Han kommer lägga till ditt spel och historia i arkivet.

Det han främst vill ha är svar och dokumentation på följande frågor:

- Med vilka tankar och grundvisioner bildades spelföretaget?
- Vem/vilka bildade spelföretaget? Vilken bakgrund har upphovsmannen/-kvinnan?
- I vilken ort/stad uppstod spelföretaget? På vilken/vilka adress(er) finns (eller fannas) spelföretaget idag?
- När skapades spelföretaget?
- Beskriv personalhistorik och nuvarande personalsammansättning.
- Vilka spel har spelföretaget släppt?
 1. Utifrån vilka idéer, tankar och koncept uppkom spelet?
 2. Vilken genre tillhör det utgivna spelet?
 3. Vilka deltog i utvecklingen?
 4. Till vilken/vilka plattform(ar)?
 5. Vilket utgivningsår?
 6. Antal sålda exemplar?
 7. Utvecklingsbudget?
- Få tillgång till material som exempelvis:
 1. Skärmdumpar, konceptbilder, animationer, filmsekvenser och så vidare.
 2. Manus och gameplaydokumentation.
 3. Musik och ljud.
 4. Ett exemplar av utgivna spel.
 5. Arbetsmetoder, organisationskarta med rollbeskrivningar och dylikt.

Du som skickar in bör antingen vara rättighetsinnehavare eller ha rättighetsinnehavarens tillstånd. Inga rättigheter förflyttas utan ägaren av spelet är fortfarande densamma – detta handlar enbart om ett öppet arkiv. Om du är osäker på vad som menas med ett svenskt spel, så skicka in ändå – det är bättre att ha för många titlar än att missa några. Stort tack!

<http://www.spelpappan.se>



Arkiveringens mål och mening:

1. Historiskt arkiv över spelföretag och spelföretagets ludografi.
2. Historiskt arkiv över enskilda spelutvecklare och personens ludografi.
3. Pålitlig och autentisk information eftersom primärkällan bevaras.
4. Informationsbank för journalister, bloggare och övriga intressenter.
5. Inspirationskälla för aspirerande spelutvecklare.
6. Pedagogisk resurs.
7. Forskningsmaterial för spelforskare vid universitet och högskolor.
8. Stärker spelföretagets varumärke genom att visa upp en historia.
9. Stärker Sveriges internationella status i konkurrensen med andra länder som spelproducerande och spelkonsumerande nation.
10. Visar på att spelföretagen har stor betydelse för svenskt näringsliv och handel.
11. Ökar statusen av spel(kultur) i det kulturella rummet.

Vad händer just nu och härnäst?

1. Insamlingsprojekt av data (information, handlingar och objekt) från spelföretag och enskilda spelutvecklare.
2. Definiera generisk informationsstruktur och utveckla inleveransfunktion för material från spelutvecklare till spelarkivet.
3. Utveckla metod och gränssnitt för publicering och sökning på:
<http://www.gamevaults.net>.

Henrik Erngren Othén:

henrik.othen@gamevaults.net

Olle Nordquist:

olle.nordquist@gamevaults.net

Petter Björkstrand:

petter.bjorkstrand@gamevaults.net

Lyssna och spana in Henriks Amiga-spellista:

http://www.youtube.com/playlist?list=PLEiZUVd1Pf1MnTVLm_216wKlOrbENI4FE



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.

New Software for your AmigaOS 4.1!



StormC6ED - 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



Super buster 11 Chip
for your Amiga 3000(T) or 4000(t).
only 24,90 Euro

- Kickstart3.1 ROM A1200 19,95 Euro
- Kickstart3.1 ROM A500... 19,95 Euro
- Kickstart3.1 ROM A600... 19,95 Euro
- CF 3,5 IDE Adapter (w/m) 9,99 Euro
- BlizzardPPC fan 14,99 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
- 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
- A604n Memory Expansion... 34,90 Euro
- Keyrah v2..... 34,90 Euro



Mediator PCI 3000Di MK-II
Daughterboard with three PCI and
three ZIII slots for Amiga 3000D
only 299,95 Euro

Software



M.A.C.E.
The new space shoot 'em up for
AmigaOS 4.1
only 24,95 Euro

- AmigaOS 4.1 for A1/PIL..... 124,95 Euro
- Tales from Heaven..... 14,95 Euro
- StormC4..... 49,95 Euro
- Payback..... 34,95 Euro
- Freespace-The Great War... 19,95 Euro
- Freespace 2
- (AOS4.1 Port comp.)..... 19,95 Euro

- Commodore Billboard
(2 CDs)..... 14,95 Euro
- Quake2..... 29,95 Euro
- AmiPhoto Downl..... 14,95 Euro
- ArtEffect v4..... 14,95 Euro
- ArtEffect Plugin Collection... 14,95 Euro

Misc



Official AmigaOS plush boingball
Diameter: ca. 15 cm, Made in
Germany
only 19,95 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

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>

De röda mot de blå

Varför allt käbbel mellan AmigaOS 4 och MorphOS?

Av Urban Åhlin

De av er som hängt med ända sedan Commodoretiden känner säkert till rivaliteten mellan AmigaOS 4- och MorphOS-anhängarna. Användare som varit borta från Amigascenen sedan 90-talet men som lockats tillbaka under senare år har troligen snubblat över fenomenet även idag, eller åtminstone hört talas om det.

Efter Commodores konkurs 1994 upphörde utvecklingen av operativsystemet till Amigan. Under 90-talet var användarbasen ändå stor, mycket tack vare företag som Phase 5 och senare DCE som höll hårdvaran i hygglig paritet med x86 i och med PowerPC-turbokorten. Det skedde dock ingen större utveckling av AmigaOS förutom tillägget PowerUp. Det gjorde så att AmigaOS 3.1 kunde dra nytta av PowerPC-processorererna. PowerUp skapades av Phase 5 men Haage & Partner, som hade stort inflytande i Amigavärlden vid den här tiden, utvecklade WarpOS som konkurrerande med PowerUp. Eftersom Haage & Partner också gjorde AmigaOS 3.5 och 3.9 fick WarpOS övertaget över PowerUP och redan här fanns kanske grogrunden till konflikten. Det var också ett väldigt tjafs på internet mellan anhängare av de olika lösningarna.

Det hjälpte knappast att Phase 5 förbjöd Haage & Partner att använda de mest systemvänliga delarna av WarpOS.

Tyska Escom lyckades efter mycket rabalder köpa Commodores konkursbo, eller åtminstone Amigadelen av det. De lovade redan 1995 en PowerAmiga baserat på PPC-processorn men de gick på grund av överretablering i konkurs 1996, innan någon prototyp hade kunnat tas fram. Under slutet av 90-talet var det många bud om

vilka som skulle få göra ett PPC-operativsystem. Efter Escoms konkurs skedde inga större framsteg förrän den jättestora PC-tillverkaren Gateway köpte varumärket 1998. De verkar dock bara ha varit intresserade av patenten och var tydligen ovetandes om det, vid den här tiden, stora Amigasamhället (efter engelskans community).

1999 gick en grupp Amigaprofiler samman och bildade företaget Amino som köpte stora delar av rättigheterna kopplade till Amiga från Gateway och bildade Amiga Inc. PPC verkade då vara en återvändsgränd så Amiga Inc. ville satsa på det plattformsoberoende QNX som operativsystem. Det var i den här vevan som MorphOS skapades med målet att vara ett rent PPC-operativsystem för nästa generations Amiga. De första versionerna fungerade bara på Amiga 1200 eller 4000 utrustade med PPC-turbokort och MorphOS var vid den tiden i betastadie.

QNX-planerna rann ganska snart ut i sanden för Amiga Inc. Då vändes ögonen åter igen mot PPC och det spekulerades kring vem som skulle få göra nästa generations operativsystem till Amiga. MorphOS låg bra till eftersom i många ögon eftersom det redan hade kommit långt i utvecklingen. Haage & Partner låg också bra till tack vare deras tidigare jobb med AmigaOS 3.5 och 3.9. Många lyfte därför på ögonbrynen när Hyperion fick uppdraget eftersom de, vid den här tiden, mest var kända för sina spelportningar till

PPC-utrustade Amigor. Nu skulle det plötsligt finnas två PPC-baserade Amigakompatibla operativsystem. Det är även här som den mest infekterade delen av flamkriget (flamewar) mellan plattformarna funnits. I samband med att Amiga Inc. officiellt övergav PPC hade Phase 5 samlat på sig allt material de hade kring AmigaOS 3.1; sådant de utvecklat i samband med PowerPC-turbokorten.

AmigaOS 4-anhängarna hävdade att de olagligen lade beslag på stora mängder kod från AmigaOS 3.1 och har alltså ingen rätt att ens utveckla eller sälja sitt OS.

MorphOS-anhängarna däremot tyckte att valet av Hyperion för att göra AmigaOS 4 var orättfärdigt och en del av en kupp. Enligt dem var det mer eller mindre klart att MorphOS skulle bli operativsystemet för nästa generations Amigor. Dessutom menade de att ingen kod blivit stulen utan utvecklats separat från grunden.

Det här var bakgrunden till en av de hätskaste och mest infekterade stridigheterna i datorhistorien. Det kan tyckas att de inte var så allvarliga saker att bråka om men det kanske mest handlade om att man såg den andra plattformen som orättvis konkurrens och att de som använde den andra plattformen var svikare som inte använde "den riktiga" AmigaOS-plattformen.

Klart skepp

Det blev milt sagt väldigt dålig stämning väldigt snabbt. Man behövde knappt nämna AmigaOS 4 på ett MorphOS-forum eller tvärtom för att det kulle bli oerhörda bråk och anklagelser hit och dit.

Flamkrig kunde pågå i veckor om inte trådarna lästes innan dess. Det kan inte ha varit lätt att ha varit moderator på den här tiden. Det hjälpte knappast att representanterna för bPlan/Thendic (arvtagarna till Phase 5) och Amiga Inc. eldade på de sina. Talar man med någon som stödjer AmigaOS 4 och som var med på den tiden ser de Bill Buck och Raquel Welch (BBRW) som orsaken till allt ont som drabbat Amigaplatt-

formen sedan 90-talet. De var drivande bakom MorphOS och stöttade hårdvaruutvecklingen till MorphOS ekonomiskt. MorphOS-anhängare har samma åsikter om Ben Hermans och andra ledande inom Amiga Inc. Tyvärr skrämdes nog många bort från Amigascenen på grund av det här då personangrepp och andra otrevligheter inte var ovanligt.

Dagsläget

Idag ser det betydligt bättre ut. Det är inte samma hätska stämning längre även om det fortfarande kan bryta ut skärmytslingar, vilket vi ibland märker på till exempel SAFIR. De som upprörs av dem ska dock vara medvetna att de är mycket milda jämfört med de som pågick i början av 2000-talet. Det är som att jämföra en kärnva-penattack med ett snöbollskrig.

Många program utvecklas både för MorphOS och AmigaOS 4.x idag vilket hade varit helt otänkbart för tio år sedan. Tyvärr märks rivaliteten fortfarande ibland i och med att vissa utvecklare vägrar att porta sina program till den andra plattformen och samarbetet mellan lägren kunde vara betydligt bättre. Det kan fortfarande blåsa upp strider, särskilt om man nämner legaliteten i koden till kärnan i MorphOS på en MorphOS-forum. Det känns för många som om att MorphOS-användare inte riktigt har lämnat det tråkiga bakom sig. Visst, det finns säkert AmigaOS 4-användare som är lika "brända" men spelar rätten till koden någon egentlig roll idag? Det är hög tid att lämna det där bakom oss och blicka framåt.

Framtiden


Ska AmigaNG överleva i framtiden finns det inte plats för sådant revirtänkande. Vi kan inte ha en användarbas på under tiotusen (siffran är tagen ur luften men troligtvis inte helt orimlig) som köper hårdvara från olika företag för att kunna använda sitt favoritoperativsystem. Ska det ske en utveckling av PPC-hårdvara till AmigaNG måste både MorphOS-användare

och de som använder AmigaOS 4.x kunna köpa samma hårdvara. Vips så skulle man plötsligt ha dubbelt så många köpare. Som det ser ut idag köper de som använder MorphOS inte ens ny hårdvara. De köper begagnade G4 och G5 Macs som Macanvändare misshandlat i många år. Hur länge håller den hårdvaran?

När det kommer till operativsystemet ser jag helst att stridsyxan sänks djupt under marken och att ett samarbete startas mellan MorphOS-teamet och Hyperion för att utveckla det bästa möjliga operativsystemet för Amiga PPC.

Det finns många olika delar av de olika ope-

rativsystemen som den andra plattformen skulle dra nytta av och som skulle föra operativsystemet framåt.

För många MorphOS-användare sticker själva varumärket AmigaOS i ögonen efter alla hårda ord medan namnet är väldigt viktigt för många AmigaOS-användare. De menar att det anknyter till Amigatraditionen som började redan 1985 och att namnet Amiga gör bra reklam. Jag förespråkar i alla fall ett krafttag för att förena de båda AmigaNG-plattformarna. Vi får bara vara försiktiga så att nästa stora flamkrig inte handlar om vad operativsystemet ska heta... 

TRSA Crebleu 2013 (18th - 20th of October). Av Curt Cool/Depth

Har du hört talas om TRSAC? Du vet det där danska demoscenepartyt som har hängt med sedan 1999-2000 och organiserat av killarna som tar av sig byxorna på de europeiska partyna (*Danish Underpants Brigade, Browallia edit*): Yeah, precis det partyt, där peppar- och chillisnaps, purjulök och andra typer av öl och booze. Allt mixat med en 5 km lång löprunda är viktiga ingredienser. Ett återkommande höstevent för skandinavier och nordtyska demosceners. Nu för tiden hålls det i Aarhus, DK (men har även varit runt Horsens och Köpenhamn).

Så långt för introduktionen, TRSAC har hållits på samma ställe i en sportbyggnad i många år nu, och antalet besökare har stigit till 100-120 personer vilket rymms bra i hallen.

Vi lyckades ta oss till Aarhus i en klassisk manner. En tre timmar bil- och båttur, och det obligatoriska stoppet i mataffären för öl, snacks, godis och ohälsosam mat perfekt för ett demoparty. Ankomst klockan 17 och vi hälsades (jag, Psycho/Loonies och Ody) av crew som vi känner väl. Entrebiljetten för TRSAC täckte även middag och frukost. Vi var tidigt ute och bra med plats för våra laptops och glädjen att fortfarande se Amiga runt på partyt.

Här icke att glömma glädjen att öppna första ölen och börja snacka med alla trevliga personer från Norge, Sverige, Tyskland och Belgien och Nederländerna. Det här året var det franskt tema vilket betydde att alla fick lösmustascher från or-

ganisatorerna som var iförda traditionella franska kläder (så *var var de riktiga fransmännen, apropå det franska temat? Browallia edit*).

Corial/Focus Design erbjöd mig fräschaste spanska vinet men det verkar som det tog musten ur honom lite senare den natten. Jösses dessa spanska viner. Jag kommer också ihåg att jag skrev en skroler för Moods Plateau jubileums round-up intro. Sen somnade jag, vilket är nåt som vi gamla häckar till pappor aldrig kan få nog av.

På lördag var det dags för några (definivt ej undertecknat) att springa det traditionella 5 km-loppet. Därefter var det tävling där jag ställde upp i trackermusik. Det var även en DUB-gala med kategorier som "bästa skokastaren under frågesporten". Självt blev jag nominerad i kategorin "bästa sexiga tyska kommando-rösten". För helt omotiverat skäl, vilket förmodligen förklarar varför KB/Farbrausch vann istället.

Fler och fler tävlingar, skinka och gräddpotatis som middag, och gratis öl innan demotävlingen. Bra releaser från Moods Plateau, Loonies, TBC och Kvasigen. Även kul i Fun-compot. Massa dubstep och bra DJ:ing för dans sen.

Huvudsakligen ett grymt ställe att möta upp gamla och nya vänner på. Ännu ett bra organiserat party där organisatorerna var minst sagt lika slitna som besökarna. Yepp! Tack för ytterligare ett år med TRSAC och ses nästa år!

<http://www.trzac.dk/afterparty.php> 



Snabbtitten



GRAVITY FORCE 2

Eftersom SUGA äntligen har fått en lokal att vistas i tänkte Snabbtitten denna gång ta en koll på de tre spel som mest brukar spelas, i lokalen. Det alla har gemensamt är att de är grafiskt och spelmässigt enkla, är väldigt beroendeframkallande och gratis. Genom en enkel googling kan ni hitta spelen på flertalet sidor.

Det första spelet är Gravity Force 2, som är ett 2-personers-skjutare i rymdmiljö. Två raketer möter varandra till döden och först till ett visst antal poäng vinner. Ganska enkelt.

Enkelt javisst, men det är mycket mer än detta. Inställningarna är många, likväl banorna. Man kan välja allt från hur tung gravitationen ska vara till vilka vapen man får använda. Rymdkulsprutan är standard men dessutom finns allt från fallbomber till målsökande missiler. Det sistnämnda rekommenderas enbart till dem som

År: 1994

Utgivare: Bits Productions (Freeware)

Typ: 2-personers-skjutare

Plattform: Amiga 500

Grafik: 5/10 Ljud: 6/10

Spelglädje: 8/10 Totalt: 7/10

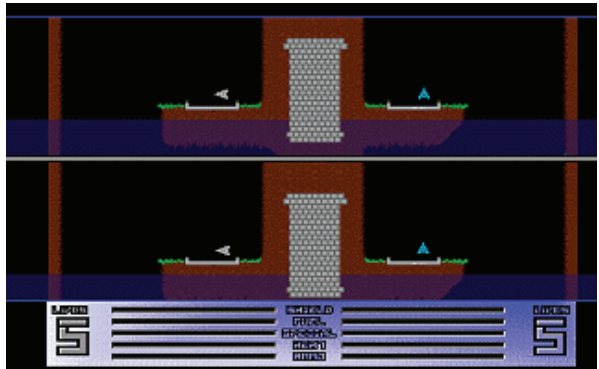
Recensent: Johannes Genberg

antingen är usla förlorare eller till dem som ser sådana motståndare som en riktig utmaning.

Gör man något annat än att skjuta mot varandra? Nej, varför skulle man göra det för?

Tjusningen är att spelet är så enkelt att sätta sig in i men så svårt att spela mot en erfaren motståndare. Precis som i schack eller go så är det inte reglerna som är utmaningen utan enbart att lära sig besegra motståndaren på dess egna villkor. Visst kan man ge sig själv målsökande missiler för att verkligen bättra på sina odds men spelet är naturligtvis roligast när man spelar på lika villkor.

För min del brukar det innebära pinsamma nederlag. Vid sådana tillfällen skyller jag på TAC-2-joysticken. 🎮





DOG FIGHT

Nästa spel är snarlikt Gravity Force 2, förutom att det är gamla första-världskrigetplan och i sidled istället för vertikalt. Och att man samlar poäng inte bara genom att skjuta ner varandra utan även varandras hangarer, luftvärnskanoner och zep-

År: 1990 Typ: 2-personers-skjutare
 Utgivare: Richard Ling (Freeware)
 Plattform: Amiga 500
 Grafik: 7/10 Ljud: 6/10
 Spelglädje: 8/10 Totalt: 7/10
 Recensent: Johannes Genberg

pelinare. Man startar i var sin ände och om man lyckas lyfta utan att krascha i trädet vid startbanas slut (vem planterade det där?!) och sen när man har fienden i siktet gäller det att genomföra rejäla akrobatiska tricks för att lyckas få in en träff. Lätt är det inte, men rejält kul!

Ifall man är en sadistisk jäv... person så kan man cirkulera runt runt vid fiendens flygplats och skjuta ner denne innan de ens hinner lyfta. Tillfredsställande, men resulterar inte sällan i handgemäng i verkliga livet. 🍀



DELUXE GALAGA

Sist men inte minst har vi detta vertikala en-personers-skjutarspel när man tröttnat på att bli förödmjukad i de två ovanstående spelen. Spelet i sig är knappast originellt – du skjutet ner alla utomjordingar innan de skjutet dig och åker sen vidare till nästa bana – men det är väldigt väl genomfört. Fienderna är kreativa och utmanande svåra utan att det blir frustrerande. Du samlar även poäng och uppgraderingar som hjälper dig på vägen och även om man ibland blir träffad och dör är det aldrig så svårt att man känner att det enda rätta är

År: 1995 Typ: Skjutare
 Utgivare: Edgar M. Vigdal (Shareware)
 Plattform: Amiga 500/Amiga 1200
 Grafik: 8/10 Ljud: 7/10
 Spelglädje: 9/10 Totalt: 8/10
 Recensent: Johannes Genberg

att ge upp och börja om. Man kan alltid ta igen det man förlorat bara man inte – just det – ger upp.

Det jag minns allra mest mest detta spel innan jag återvände till Amigan efter 10 års frånvaro är den melodiska bakgrundsmusiken av Jogeir Liljedahl. Den har jag aldrig glömt bort och har ibland kommit på mig själv med att nynna den på jobbet. Vissa spelar hellre med ljudeffekter istället (ja, man kan inte ha både ljudeffekter och bakgrundsmusik på samtidigt) vilket jag tycker tar bort en stor del av stämningen.

Detta är på sätt och vis ett evighetsspel eftersom så fort man klarat sista banan så kommer man tillbaka till första igen. Ofta är det ett tecken på att det är dags att sluta men det har hänt att jag suttit och varvat spelet en andra gång. Det är faktiskt så kul! 🍀

The Famed Commodore Amiga Game

109%
Amiga
Computing

BATTLE
SQUADRON

COLLECTOR'S EDITION

Insert Coin



To place order:
sealofaction.com

COPE-COM © 2013



All in

The new poker experience

AmigaOS 4.1

Get it on
Google play

Apple
MacOS

Available on the
App Store

Windows



The fast paced poker game
with 4 minigames inside

Are you good enough
to master them all ?

<http://www.cherry-darling.net/>

