

AMIGA FORUM

www.suga.se
www.amigaforum.se

MARS. 2014 #008

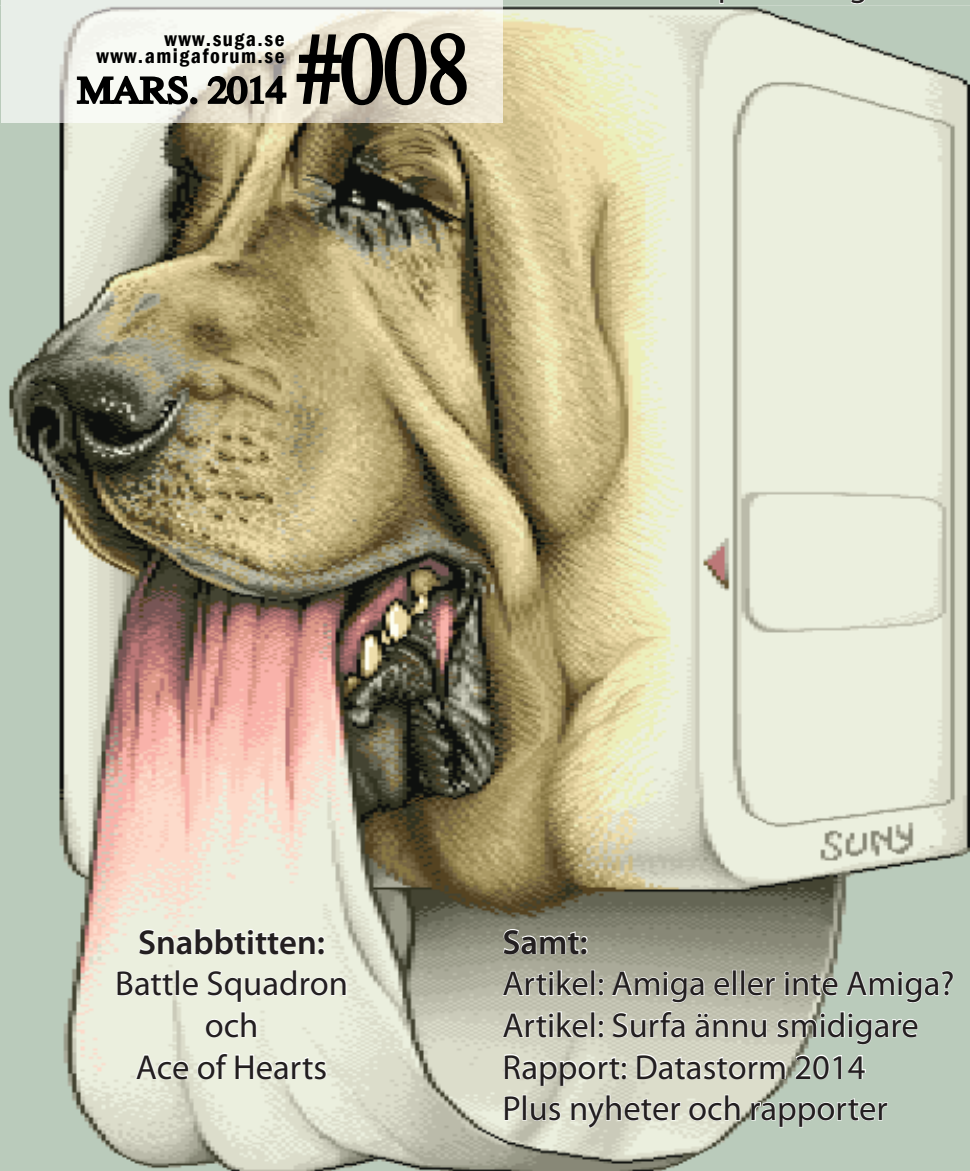
AMIGBG ÄR TILLBAKA!

Missa inte årets stora händelse

Dags för SUGA:s årsmöte

C= och CD

Hur Commodore
försökte rida på CD-vågen



Snabbtitten:
Battle Squadron
och
Ace of Hearts

Samt:
Artikel: Amiga eller inte Amiga?
Artikel: Surfa ännu smidigare
Rapport: Datastorm 2014
Plus nyheter och rapporter



Jag kommer ihåg min första Amigamässa. Det var Amitech 96 och jag upptäckte den tack vare en pytteliten annons i Metro. Jag hade året innan gjort mig av med min Amiga 2000 och var just nu datorlös. På mässan tändes min kärlek till Amigan till liv igen. Jag skaffade mig strax efter en Amiga 1200 som jag expanderade kraftigt under några år. Man ska inte underskatta den moralhöjande kraften hos mässor, den saken är klar. Två år senare var jag även med och hjälpte till på Amitech 98 (de runt omkring ansåg troligen att det jag gjorde inte var att hjälpa till).

Det skulle dröja till 2013 innan jag gjorde något liknande. Denna gång ställde jag år 2013 ut på Retrospelelmässan på Amigabordet för Amiga Forums räkning. Det var inte någon Amigamässa förstås, men kul var det.

I år har AmiGBG (i samarbete med Retrospelelmässan) återuppstått och sveriges första Amigamässa på 8 år kommer hållas den 3 maj i Göteborg. Detta är inte bara en jättekul grej i sig som Amiga Forum kommer delta på, utan det är även ett bevis på att Amigan har en alldeles speciell datakultur som håller datorn levande. Inte "bara som retro" utan även som en plattform med framtiden i sikte.

Denna kultur uppstod säkert på grund av att Commodore inte såg kunden som kung, så om något skulle bli gjort fick man helt enkelt göra det själv. Amigaanvändarna försökte ständigt göra Amigan bättre, helt utan att fråga C= om lov. Vi höll ihop och slogs mot världen. Och det gör vi ju fortfarande. Därför lever Amigan ännu!

Glöm också inte att hedra minnet av Commodore, som gick i konkurs för 20 år sedan den 29 april.

Johannes Genberg



Självklart var SUGA på plats på AmiGBG för 10 år sedan. Här sitter Carl och leker med en AmigaOne med AmigaOS 4.

Nummer 8 2014

Omslag: Dog av Suny, 1994 (OCS, 32 färger, baserat på en bild av Solé)

	Ledaren		Datastorm 2014
02	Redaktören har ordet		Sista stormen? 16
	Nyheter		C= och CD-ROM
	från SAFIR, MorphOS Nordic,		Hur Commodore försökte
	SUGA och Amiga-världen		rida på CD-vågen 17
04			AmiGBG är tillbaka!
	Amiga eller inte Amiga?		Första svenska Amiga-
08	"Var Amigan värd att ha?"		mässan på 8 år 22
	Surfa ännu smidigare		Snabbtitten
	Uppföljare till det stora		Battle Squadron remake
10	webbläsartestet		och Ace of Heart 24

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)

Polls, polls, polls! När ni läser detta är en uppdatering till SAFIR med polls mycket nära. Vi har haft detta i betatesting på www.cafe8bitar.se en tid nu, och det fungerar ypperligt. Det kommer även med en del andra fina features på köpet, så håll utkik efter detta! Ni glömmer väl inte att Cafét är testing ground zero för SAFIR, så det är här alla nya features kommer först. Titta gärna in och hjälp till att betatesta forat innan vi kör på skarpt på safir.amigaos.se.

I övrigt har det varit ganska hektiskt, gänget planerar SAFIR:s utställning på årets AmiGBG vilket garanterat kommer att bli en riktig höjddare! AmiGBG kommer i år att samarbeta med Retrospejlsmässan och därmed hålla till i samma lokaler (man löser alltså inträde på RSM) och AmiGBG har en del av lokalen på RSM där SAFIR kommer att ha sitt bord.

Extra kul är att vår utvecklare saebla som ligger bakom forat kommer att resa hela vägen från

Härnösand för att finnas på plats på mässan och svara på frågor om forumet och ta emot önskemål och idéer om nya features till SAFIR (samt motor). Det planeras även en komplett utställning med Amigor av föreningen Syntax Society, föreläsningar, tävlingar och mycket annat skoj!

På Amigafronten har det också varit full rulle under våren. Läste nyss i forat om en ny version av MorphOS (3.5) med stöd för PowerMac 7.2 (G5). Det har även börjat postas bilder på AmigaOne X5000 med AmigaOS 4 kerneln körandes vilket är mycket kul att se! Det råder ingen brist på nyheter att skriva om, även om vi i SAFIR:s redaktion ofta ligger något på latsidan - så för tillfället tills vi får upp en nyhetsfunktion i forumet, tveka inte att skicka ett PM till någon av moderatorerna med era nyhetstips!



Stefan 'shoe' Nordlander och SAFIRs Moderatorer

Rapport från MorphOS Nordic (morphosnordic.se)

Då har vi gått över till ännu ett nytt år i kalendern. Precis innan årsskiftet gav MorphOS-teamet oss en ny release (3.4) av operativsystemet.

Och nu i februari kom det ännu en release (3.5). Nånting som i alla fall imponerar mig är den kontinuerliga flödet av releaser som vi har blivit bortskämda med. Utvecklingen av systemet har varit igång i mer än 14 år nu och de erfarna utvecklarna verkar aldrig sluta tröttna på att förse oss (bortskämda) användare med vad vi tycker är det ultimata operativsystemet som denna värld skådat. Nästa steg (och release) kan tänkas omfatta ännu en plattform i ordningen, det så kallade "Projekt Naomo" för ACubes Sam460 (AmigaONE 500).

Delar av teamet (Mark 'bigfoot' Olsen och

Frank 'cyfm' Mariak) presenterade på Pianeta Amiga 2013 MorphOS körande på en Sam460 med nybakade drivrutiner för ATI R500-chipset, dock endast körande 2D-accelererat, men 3D-acceleration och overlay-stöd var endast nån dag ifrån och Mark tyckte att det var lite synd att han inte hann med att färdigställa detta innan mässan.

Mark förklarade att även rudimentärt stöd för R700-familjen numera finns så även nyare kort kan väntas stöd i framtiden.

När vi ändå är inne på Mark, så har han meddelat att den JavaScript JIT-kompilator han jobbar med för Odyssey har blivit något försenad, men är ändå schemalagt att bli släppt så fort som möjligt.

Detta kommer att göra surfningen med tungt JS-baserade hemsidor mycket mera följsam och vi



väntar med spänning på att se resultatet så fort vi har möjlighet.

Och när vi ändå är inne och talar om JIT-kompilatorer så är det lätt att falla in på spåret E-UAE som Álmos Rajnai (OS4-utvecklare) håller på med. Denna släpptes i en beta i början av året och samtidigt passade man på att bygga en MorphOS-binär av samma kod. Det finns vissa begränsande buggar i koden i dagsläget, men man ser att resultatet av kompilatorn gör underverk i CPU-krävande situationer så även här har vi nått trevligt att se fram emot när det är dags för en stabil release.

Något mera MorphOS-Nordic specifikt är att de som följer forumet kanske har sett att det pågår en intervjuserie med diverse personer som är knut-

na till "kärntruppen" i MorphOS-teamet, denna gången gav Guido "Geit" Mersmann en intressant inblick på vad han har för sig och sin historia fram tills idag. Vi på MorphOS-Nordic hoppas kunna presentera mera intressanta intervjuer som denna i framtiden.

Innan vi säger tack o adjö för denna gången så tänkte jag påminna er om Retrosplemmässan som går av stapeln den 3:e maj i Göteborg (Eriksbergshallen).

MorphOS-Nordic kommer vara med som utställare och vi hoppas att så många som kan tänker ta tillfället i akt att komma förbi och säga hej!

Stefan "Develin" Blixth

Dags för SUGA: årsstämma (suga.se)

Lördagen den 26:e april klockan 17:00 är det dags för årets föreningsstämma. Eftersom vår nya föreningslokal på Folkungagatan 105 nu står klar kommer vi för första gången att hålla stämman där, vägbeskrivning finns på hemsidan.

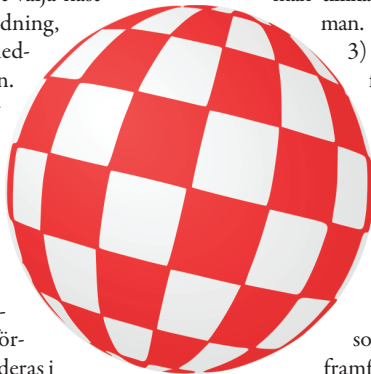
Som föreningsens högsta beslutande organ kommer föreningsstämman att välja nästkommande styrelse, valberedning, revisorer samt besluta om medlemsavgiften och budgeten. Tack vare generösa donationer inför lokalbytet och under byggtiden har föreningen nu en välfylld kassa på drygt 30 tkr, den största fasta utgiften är föreningsbidraget på 4-6 tkr/år vilket täcks av medlemsavgifter, annonser och lösnummerförsäljning. För att försäkra oss om att pengarna spenderas i samförstånd med medlemmarna kommer stämman i år att fastställa budgeten, något som vanligtvis lämnas åt styrelsen.

Under föreningsstämman kommer även verksamhetsberättelsen, kassörens berättelse och revisorernas berättelse för föregående år att redovisas. Det här året har det inte inkommit några motioner, inventariemålen som har varit motioner dom två senaste åren är i år en vanlig punkt.

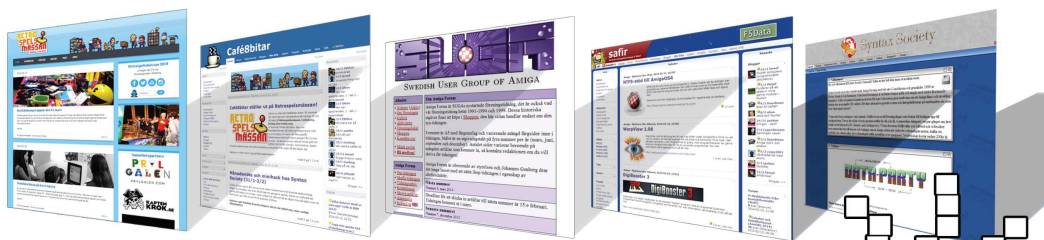
Om du vill kandidera till en post i styrelsen

ska du skriva till valberedningen. Valberedare är Adam Chodorowski (adam@suga.se) och Jonas Hofmann (jonas@suga.se).

- 1) Mötet förklaras öppet.
- 2) Val av ordförande, sekreterare och två justeringsmän tillika rösträknare för föreningsstämman.
- 3) Fråga om kallelse till ordinarie föreningsstämma skett på ett behörigt sätt.
- 4) Styrelsens verksamhetsberättelse.
- 5) Ekonomisk berättelse.
- 6) Revisorernas berättelse.
- 7) Beslut om ansvarsfrihet för styrelsen.
- 8) Beslut angående motioner som medlemmar stadgeenligt framfört till ordinarie föreningsstämma.
- 9) Beslut om medlemsavgift för inlett verksamhetsår.
- 10) Beslut om inventariemål.
- 11) Fastställande av verksamhetsplan.
- 12) Fastställande av budget.
- 13) Val av styrelse, revisor och valberedning.
- 14) Övriga frågor.
- 15) Mötet förklaras avslutat.



Jonas Hofmann



ERIKSBERGSHALLEN GÖTEBORG

3/5 2014

I SAMMARBETE
MED
RETROSPELSMÄSSAN*

Utställare
Försäljning
Föreningar
Utvecklare
Och mycket mer!

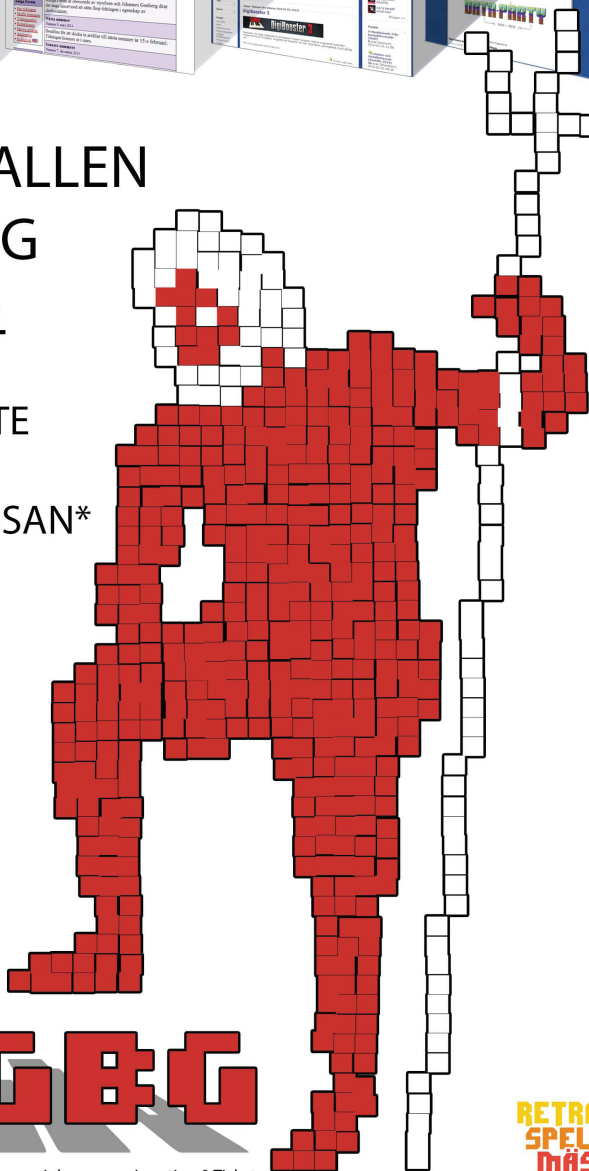
TÄVLINGAR!



AMIGBG

* Inträde löses på Retrospelelmässan, läs mer på www.amigbg.com -> Location & Tickets

RETRO
SPELS
MÄSSAN



Nyheter från Amiga-världen

AmigaOS 4: MUI 4 släppt till AmigaOS 4

MUI (Magic User Interface) är ett program som gör det möjligt att grafiskt ändra utseendet på Amigan, och göra det mer flexibelt för både användare och programmerare. Första versionen släpptes till Workbench 1992 och programmerades av Stefan Stuntz fram till 2012. Senaste versionen, MUI 4 har finnstills länge till MorphOS, men sedan jul har det till slut kommit till AmigaOS 4.

Eller rättare sagt, det är en egenprogrammerad version baserad på kod från 2006.

Det har varit lite kontrovers kring konsekvenserna av detta, men oavsett så är det ett stort steg framåt för AmigaOS 4.

Du kan ladda ner MUI 4 via Amiupdate, alternativt vänta på den planerade Update 7.

AmigaOS 4: NTFS-3G-stöd släppt

Med denna drivrutin kan man läsa och skriva NTFS-formatterade hårddiskar och USB-minnen.

Du kan ladda ner MUI 4 via Amiupdate, alternativt vänta på den planerade Update 7.

MorphOS: MorphOS 3.5 släppt

Sedan förra numret av Amiga Forum har det släppts två nya versioner av MorphOS. Förutom många buggfixar och några nya funktioner var de största förändringarna en rejäl uppslubbning av R300-grafikkorten (version 3.4) samt stöd för PowerMac G5 modell 7.2 (version 3.5).

<http://www.morphos.de>

AROS: Nya AresOne till salu

Pascal Papara har släppt en ny AROS-kompatibel Intel-PC, kallad AresOne 2014. Mer detaljer på hans hemsida.

<http://www.ares-shop.de>

NG: Bounty för OWB avslutad

Det tog inte mer än en och en halv månad innan denna bounty nådde sitt mål. Det innebär att källkoden är släppt, och den i AOS4-kretsar kände Kas1e håller på att porta den till AmigaOS 4.

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

NG: Hollywood till salu igen

Hollywood är ett programmeringsprogram med

maximal enkelhet som mål, särskilt lämpat för multimediapresentationer.

År 2012 stod det på dess hemsida att programmet skulle sluta säljas på obestämd tid. Någon anledning varför fick man inte men under tiden kom det flera uppgraderingar av programmet, och nu finns det alltså åter igen till salu.

<http://www.hollywood-mal.com>

Classic: Mediator för Amiga 3000D

Elbox har släppt en ny "mediator", denna gång till desktop-varianten av Amiga 3000. Det mediator gör är att ersätta Amigans egna kortplatser mot en PCI-variant, vilket ger tillgång till en mängd billig hårdvara, till exempel grafik-, USB- och ljudkort. Med detta medföljer nödvändiga drivrutiner.

Kortet kostar cirka 300 euro plus frakt.

<http://www.elbox.com>

Classic: Ny joystick från AmigaKit

Arcade Evolution Joystick är exakt vad det låter som. Men skillnaden från de flesta av konkurrenterna är denna byggd med våldsamt användande i åtanke, samt att eftersträva en så äkta arkad-upplevelse som möjligt.

Den är stor, röd, finns för höger- och vänsterhänta samt kostar inte fullt blygsamma 60 euro plus frakt.

<http://www.amigakit.com>

NG & Classic: Digibooster 3

Digibooster är ett protracker-inspirerat musikskaparprogram. Nu har version 3 släppts för AmigaOS 3, AmigaOS 4 samt MorphOS på antingen CD eller för nerladdning.

I samband med detta har APC&TCP släppt ett open source-library för att spela upp dessa musikfiler på en mängd olika plattformar.

<http://www.digibooster.de>

Amiga Future promo

Vårans systertidning/konkurrent *Amiga Future* har ett tillfälligt erbjudande om att kunna köpa nummer 104 för endast 1 euro (4 om man vill ha CD:n också) plus frakt. Tidningen finns på både tyska och engelska och kommer ut varannan månad.

<http://www.amigafuture.de/1111>

Amiga eller inte Amiga?

“Var Amigan värd att ha?”

Av Jimmy Wilhelmsson

När det lilla nystartade företaget Hi-Toro från Kalifornien visade upp ännu en prototyp av sin nya dator, Lorraine, på Consumer Electronics Show, CES, i juni 1984 var det med blandade känslor den samlade datorpressen tog emot demonstrationerna.

Lorraine visade upp specifikationer igen riktigt vågade tro på – och ville dessutom sälja alltihop för 1.500 dollar, vilket ansågs omöjligt lågt för en hemdator som placerade dåtidens IBM-PC i skamvrån bland miniräknare. Lägg därtill en palett med 4096 färger, inbyggd 320Kb-diskettstation, inbyggt 300bps-modem och mängder av portar.

Till råga på allt lovade de att hela härligheten skulle skeppas lagom till julen 84. För att hinna med den amerikanska julhandeln måste du vara ute med din produkt i handeln lagom till Black Friday, dagen efter Thanksgiving – vilken är den fjärde torsdagen i november.

Tidningen COMPUTE! skrev i sitt augustinummer: "Lorraine var vid juni månads CES en såpass ofärdig prototyp att den kontrollerades från en annan, extern terminal. Att få igång produktion på mindre än ett halvår kräver en insats av Herkules-mått, och massor av pengar."

Huruvida Jay Miner och hans kompanjoner på Hi-Toro var av Herkules-mått vet jag inte (troligen inte rent fysiskt i vilket fall), men pengarna saknades definitivt. Miner hade tidigare arbetat på Atari och en del av hans tidiga idéer kläcktes där; men Atari själva tyckte att bygget skulle bli för dyrt, och Miner lämnade bolaget – och träffade de tre tandläkare (!) som bara kort tid innan hade startat Hi-Toro eller Amiga Corp. som det senare kom att kallas. Kanske var det därför naturligt att Atari var med redan i tidig fas och bevakade Lorraine; en

del behandlade förmodligen det lilla bolaget som en ren underleverantör – Lorraine skulle tillhöra Atari, helt enkelt. Chef för Atari var paradoxalt nog exakt samma person som en gång grundat Commodore, nämligen Jack Tramiel – som fått sparken från sitt bolag kort tid efter det att Commodore 64 lanserades.

Nägonstans mot slutet av Amigas förhandlingar med Tramiel blandar sig Commodore i det hela. Förmodligen försökte den sluge Atari-chefen utnyttja Amiga-folkets ekonomiskt tuffa situation – de var luspanka och skuldsatta och de ursprungliga tre finansiärerna hade hoppat av strax innan CES-mässan – och pressade priset på det som var tänkt att vara bolagets 16-bitarsframtid.

Commodore lade raskt upp 27 miljoner dollar på bordet för att ta fram en färdig Amiga till köparna. Att det inte var tal om att börja sälja datorn till julen 1984 begrep nog samtliga inblandade, utom media, vid det här laget – men nu fanns ingen anledning att deppa.

I sann Commodore-anda behöll man dock de potentiella köparna och media i ovetenskap. Julen 1984 kom och gick och ingen Amiga fanns att köpa. Det släpptes heller ingen info om när den skulle komma.

Det man egentligen sysslade med var att skala ner prototypens kostsamma delar till något Commodore verkligen kunde sälja till det utlovade priset. Till exempel försvann det inbyggda modemmet i denna veva och diskettstationen byttes ut mot en 3,5-tums variant.

Jack Tramiel och Atari låg dock inte på latsidan, utan fortsatte utveckla ett koncept man startat sedan tidigare och som resulterade i Atari 520ST – en datormodell likvärdig den Amiga visat upp året tidigare. Redan sommaren 1985 var man produktionsklara – sex månader efter påstådd projektstart – och oavsett vilket stod Atari nu säljklara med en maskin som kunde mäta sig med Macintosh, men i färg och till en tredjedel av priset.

Tramiel gick hårt ut och satte slutpriset till konsument på 700 dollar för en Atari 520ST; något ingen trodde att Amiga skulle kunna matcha – den ens släpptes. När den till slut kom ut under sensommaren 1986 hade det gått nästan tre år sedan media först hörde talas om monsterdatorn.

Svenska tidningen Joystick skriver i sitt augustinummer 1986:

”ST’n har ett stort försprång både då det gäller programvara och prissättning. Men Amigan är fortfarande en fantastisk maskin även om vi har fått vänta länge på den färdiga produkten. Commodore har sänkt priset i USA med 500 dollar för att skynda på den långsamma försäljningen. Den prissänkningen bör också ge utslag i Sverige. Men trots denna prissänkning så är en Atari 1040ST med 1 MB RAM (1024K) billigare än en Amiga med 256K! Hur skall Commodore klara denna press?”

I samma nummer görs även ett försök till jämförelse mellan de tre datorerna Atari 520ST, Macintosh Plus och Amiga. Enligt denna är den senare datorn egentligen inte med i matchen:

”Alla tre datorer har många bra egenskaper på olika områden, men en sak är helt klar... Atari ST ger mest dator för pengarna! En tom sockel för ett nytt grafikchip som snart sitter på plats och som

”kan göra allt Amigan kan” grumlar inte bilden...”

Vid den här tiden refererade Commodore enbart till Amiga; först senare kallades modellen Amiga 1000, mest för att det planerades nya modeller. Amiga 1000 var en ganska buggig historia och fick snabbt ett rykte om sig att inte passa in någonstans; Atari och Macintosh delade upp privatdatorsegmentet mellan sig – IBM PC var tillfälligt akterseglat – och alltför spel- och programmeringsgurus började spå Amigans fall.

En av dessa var Chris Gray, skaparen av Boulder Dash. Han var i Sverige mot slutet av 1986 för att

marknadsföra sitt nya spel, Infiltrator, och frågades ut om hemdatorns framtid.

”Macintosh kommer att klara sig därför att den var först på marknaden och därför att det finns mängder av program och tillbehör till



Lorraine-prototypen. Notera storleken på specialchippen vid sidan och bakom.

den. Atari ST kommer att nå stora framgångar på grund av sitt låga pris. Amigan har, tyvärr, varken det ena eller det andra...”

Amiga släpptes mycket riktigt med ett pris på cirka 1.500 dollar, vilket då var på tok för högt för att ens ha en chans att mäta sig med Atari ST. De flesta i branschen var ense om att Amiga inte hade mycket att sätta emot och att Commodore klantat sig rejält.

Och så hade det förmodligen också blivit, om inte bolaget fått snilleblixten att släppa två nya modeller och helt sluta tillverka den första Amigan redan år 1987. Det var då dags för den lite dyrare modellen, Amiga 2000, att göra entré – och givetvis den modell vi ofta menar när vi pratar om Amiga i dag, Amiga 500.

Vad som hände med den datorn är ju en helt annan historia...

<http://www.spelpappan.se>



Surfa ännu smidigare

Uppföljare till det stora webbläsartestet

Av Urban Åhlin och Johannes Genberg

I nummer 5 av Amiga forum gjorde jag en recension av webbläsare med syftet att testa hur bra webbläsarna för AmigaOS 4.x fungerar på Internet idag. Slutsatsen var att det fungerade ganska bra med webbläsare som Netsurf, OWB-MUI och Timberwolf.

Viss optimering av programmen efterfrågades dock. Sedan dess har nya versioner av Netsurf och Timberwolf släppt men den största nyheten på webbläsarfronten är att nyare versioner av OWB-MUI släppts till AmigaOS 4.x. I och med detta ändrades även namnet till Odyssey Web Browser. Detta möjliggjordes tack vare att en insamling gjorde att Fab, skaparen av Odyssey, kunde släppa källkoden fri (portningen är dock inte klar). I förra artikeln var annars min slutsats att utvecklingen av OWB-MUI till AmigaOS 4.x hade kört fast.

Syftet med den här artikeln är att endast testa de nya webbläsarna för AmigaNG. Det vill säga Odyssey, Netsurf och Timberwolf. Även OWB 3.32 som deltog i det förra testet tas med som en slags referens för att få en uppfattning hur mycket de övriga webbläsarna utvecklats.

Även OWB 1.23 för MorphOS är med i testet. Johannes Genberg testar den webbläsaren eftersom den (för tillfället) endast finns till MorphOS och jag har inte tillgång till det. Därmed utökas testet för att även omfatta den mest framstående webbläsaren till MorphOS.

Upplägg

Jag utgår från att de flesta som läser den här artikeln även läste mitt förra test så jag kommer inte att förklara det lika ingående.

Hårdvaran testen utfördes på var en SAM 460

med 2 GB RAM och ett Radeon 4650 (1 GB VRAM). Senaste AmigaOS 4.1.6 var installerat (2014-02-28).

För MorphOS testade Johannes på en PowerMac G5 på 2.7 GHz, 1 GB RAM (max för MorphOS på G5:or), Radeon 9600 Pro (256 MB VRAM) på MorphOS 3.5.

De webbläsare vi testade var: Oddyssey (OWB) 1.16, OWB 1.23 (MorphOS), Timberwolf 4.01 (rc3), Netsurf 3.1 (Build 1740) och OWB 3.32. Nya webbläsare från det förra testet är två stycken som baseras på Qt, Qtweb och Internet Surfboard.

Qt är ett så kallat applikationsramverk som portats till AmigaOS 4.1. Det är främst tänkt för utveckling av programvara men många funktioner finns inbakade i ramverket. Några av dessa gör det möjligt att använda webbläsare med hjälp av Qt. Båda Qt-webbläsarna ska vara lättviktiga, särskilt Internet Surfboard som saknar allt utom det allra nödvändigaste. Med det menas att de inte ska belastat systemet så mycket.

Jag måste nämna att Netsurf 3.1 inte släppts officiellt än utan det är endast en "build" av webbläsaren som testas. Detta är kompileringar som görs nästan varje dag och är betaversioner av programmet. Eventuella problem kan därför bero på det och vara korrigerade i den slutgiltiga versionen av Netsurf 3.1. I föregående test deltog OWB-MUI 1.09, Timberwolf 4.01 (rc2) och Netsurf 3.0. Precis som förra gången har inga modifikationer av webbläsarnas inställningar eller tilläggsprogram gjorts, allting är "straight out of the box".

Jag vill påminna er om hur testet går till. Det handlar alltså om hastighet, utseende och funktion som bedöms på en femgradig skala enligt nedanstående kriterier:

5: Helt perfekt, inga begränsningar.

4: Inte helt perfekt men sidan fungerar ändå riktigt bra.

3: Acceptabelt men med vissa begränsningar. Sidan går dock att använda till det man behöver den till. När det gäller hastighet är den ok, inte mer.

2: Inte godkänt. Sidan går att använda men nyckelfunktioner fungerar inte. När det gäller hastighet går det långsamt men med tålmod går sidan att använda.

1: Sidan går knappt att använda, en frustrerande upplevelse.

–: Sidan går inte att använda alls. Kraschar webbläsaren vid besök på hemsidan blir det ”–” i alla kolumner. Detta måste så klart vara reproducerbart (hända varje gång sidan besöks).

Denna gång utförs testet på andra hemsidor än förra gången: Gmail, Hotmail, Facebook, Youtube och Tradera. Samtliga dessa sidor är erkänt svåra

för webbläsare. Låt oss se hur AmigaNG's webbläsare klarar dem:

Webbmail

Här ingår inte oväntat *Gmail* och *Hotmail*, dessa testas eftersom det är de största webbmailleverantörerna. Här testas inte bara möjligheten att logga in utan även att skriva och skicka ett e-postmeddelande med en bifogad fil.

När det kommer till Gmail finns även en mindre avancerad hemsida som man kan använda men klarar webbläsarna att logga in på fullversionen är det den som bedöms. OWB 3.32 klarade Gmail bättre i den förra recensionen men sidan har genomgått en del förändringar sedan dess. OWB 3.32 får 1 i funktion eftersom man kan logga in och se om det kommit någon ny e-post, som dock inte går att läsa. OWB 1.16 klarar inte att bifoga filer men det märker man inte om man inte tittar i skickatmappen. Netsurf har inte stöd för modern Javascript ännu så därför startas ”lättversionen” av Gmail automatiskt, det är den som bedöms här. Timberwolf är väldigt långsam men Qt-webbläsarna är ännu långsammare. Dessa tre webbläsare använder 100% av CPU'n när hemsidan laddas.

GMail	Hastighet	Utseende	Funktion
Netsurf 3.1 (build 1741)	5	2	5
OWB 3.32	5	4	5
Oddysey 1.16	4	5	5
Timberwolf 4.01(rc3)	4	5	5
Qtweb	4	4	5
Internet Surfboard	4	4	5
OWB 1.23 (MorphOS)	4,5	5	5

Hotmail	Hastighet	Utseende	Funktion
Netsurf 3.1 (build 1741)	-	-	-
OWB 3.32	3	4	2
Oddysey 1.16	3	5	2
Timberwolf 4.01(rc3)	3	2	5
Qtweb	3	2	3
Internet Surfboard	-	4	1
OWB 1.23 (MorphOS)	5	5	5

Qt-webbläsarna är så långsamma att Gmail till sist ger meddelandet att vissa delar av hemsidan inte går att läsa in på grund av anslutningsproblem. De klarar i alla fall av att logga in (det tar 1 minut och 20 sekunder att göra det). Därmed kan man se om man fått någon ny e-post, därav 1:an i funktion, sidan fungerar alltså på ungefär samma sätt som OWB 3.32.

Endast OWB 1.16 kan starta fullversionen av Hotmail, de andra skickas till versionen anpassad för mobiltelefoner. Netsurf klarar dock inte att ladda inloggningssidan och får ”-” i samtliga kolumner. Knappen för att bifoga filer finns inte på hemsidan om man använder sig av Qt-webbläsarna. OWB 1.16 kan inte bifoga filer här heller men det märks tydligt när man försöker bifoga dem.

På MorphOS gick det först väldigt trögt när jag (Johannes) startade OWB, men det berodde på att jag hade många tabbar uppe redan i start vilket segade ner systemet. OWB har ingen effektiv cache-funktion vilket är en mindre olägenhet. Att ladda många sidor samtidigt tar tioalet sekunder, mer om sidorna är väldigt tunga.

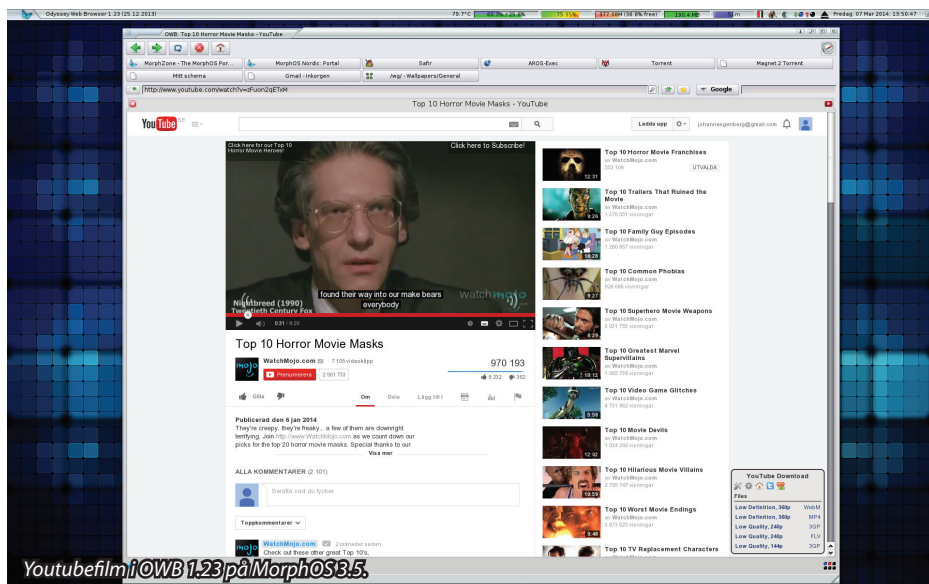
När jag tog bort tabbarna och laddade sidorna en och en gick det betydligt snabbare. Gmail, som

jag använder ofta, är en tung sida som äter 100% av CPU under några långa sekunder. Två andra problem är att OWB använder en hel del minne, och med de minnesbegränsningar som finns med G5 och MorphOS så har man plötsligt ganska lite minne kvar. Detta förvärras av att Gmail också använder en hel del minne. Helt plötsligt har man under 200 MB kvar. Det andra problemet är ett arv från Webkit (som OWB är baserat på). Den lider av minnesläckor som sakta äter upp allt minne tills en omstart av programmet är det enda alternativet. Webkit känner till detta, men i en era med många GIG minne så väljer de att helt enkelt ignorera problemet. För vardagsanvändning är detta dock inget problem alls. Så länge man surfar som vanligt och stänger av OWB när man är klar så märker man aldrig av ovan nämnda problem.

Tillbaka till testet. När väl Gmail är laddat så går allt smidigt. Man kan göra allt man behöver utan problem (även om det känns lite grann att sidan är tung), såsom skriva, läsa och bifoga filer. Väljer man lätt-versionen går det precis lika bra fast mycket fortare. Jag väljer att ge betyget 4.5 istället för 5 för sidan känns tung att använda om man jämför med Firefox på Windows. Men

Youtube	Hastighet	Utseende	Funktion
Netsurf 3.1 (build 1741)	5	1	-
OWB 3.32	3	5	-
Oddysey 1.16	4	5	-
Timberwolf 4.01(rc3)	1	5	2
Qtweb	1	5	-
Internet Surfboard	1	5	-
OWB 1.23 (MorphOS)	5	5	4

Facebook	Hastighet	Utseende	Funktion
Netsurf 3.1 (build 1741)	-	-	-
OWB 3.32	1	4	2
Oddysey 1.16	3	5	1
Timberwolf 4.01(rc3)	1	5	5
Qtweb	1	4	2
Internet Surfboard	1	4	1
OWB 1.23 (MorphOS)	5	5	5



att använda Gmail till vardags under MorphOS fungerar alldeles utmärkt och det är något jag gör dagligen.

Förr i tiden körde jag mycket på Hotmail innan jag bytte till Gmail. Jag har inte loggat in på Hotmail på över ett år (jag låter Iphonen ladda ner mailen åt mig) och jag var inte beredd på den nya designen. Det är en klar förbättring från förr, inte minst prestandamässigt. Att ladda sidan går fortare än Gmail och alla funktioner fungerar exakt lika bra, om inte bättre. Dessutom använder den betydligt mindre minne. Som MorphOS-användare kan jag rekommendera Hotmail över Gmail om man står och funderar på vilken man ska välja enbart baserat på prestandan. Om man står ut med att den ska påminna en varje gång man startar att man bör uppdatera till en "modernare" webbläsare alltså.

Slutsatsen är att kort och gott att allt fungerar som det ska, men att Gmail är en smula trög (vilket inte är OWB:s fel egentligen).

Youtube

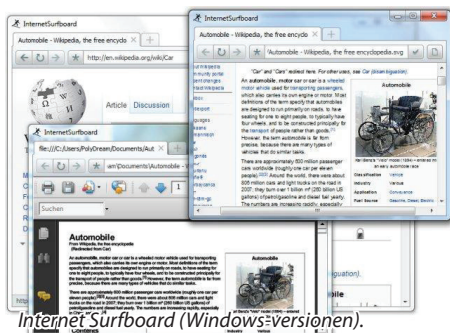
Youtube är en av Internets mest välanvända hemsidor. Här testas främst hur bra stöd för HTML

5 webbläsarna har. Någon modern flashspelare till AmigaOS 4.x, eller MorphOS, finns inte i dagsläget (utveckling av sådana pågår dock). Dessutom används, som nämnts, inga tilläggsprogram i det här testet.

Den enda webbläsare som klarar att visa filmer på Youtube är Timberwolf. Dessa visas dock så långsamt att det påverkar funktionen trots att det egentligen inte ska göra det. Med hjälp av de övriga webbläsarna kan man söka efter videor men eftersom hela idén med Youtube är att titta på videoklipp får de inga poäng i funktion för det. Youtube identifierar Qt-webbläsarna som Mac-webbläsare och länkar till en flashspelare för Mac. Den går inte att installera om man ladda ner den.

På OWB för MorphOS går det inte att titta på Youtube utan att installera några script, så om testet kräver att man kan se Youtube-filmer utan några tillägg får OWB "–" på funktion. Men då det är just meningen att man ska installera dessa skript så har jag (Johannes) förstås gjort det.

Ett stort problem med Youtube är att det är – som OWB:s utvecklare Fab uttryckte det – "ett rörligt mål". Youtube lever på reklam, och utan en färdigutvecklad HTML 5-visare för reklam förlir



tar de sig på Flash. Men med alla reklamblockerare därute förlorar Youtube en massa potentiella inkomster och de löser det med att ständigt göra om sidan så att folk som inte använder Flash inte kan se några filmer alls istället. Detta drabbar OWB som ju saknar Flash, och Fab måste ständigt uppdatera sina Youtube-script för att få det att fungera.

Fram tills nyligen var det inga svårigheter att se Youtube-filmer på OWB men på sistone har de ändrat sina inställningar igen så helt plötsligt går det inte att se något. Men Fab är inte dum han. Det finns gott om knep för att se Youtube i alla fall. Man kan "låtsas" vara en annan webbläsare, vilket nästan alltid hjälper. Genom att växla mellan HTML 5-visaren och Flash-visaren (det finns ett script för att sätta igång en flashfil så att filmen visas) så kan man förr eller senare komma åt filmen. Om allt misslyckas så kan man fortfarande ladda ner den, men det är ju fusk.

Denna gång kunde jag se film genom att låtsas vara Internet Explorer 10 med HTML 5-spelaren på. Allt fungerar, inklusive undertexter och an-

dra effekter, men det kräver en del av processorn. Youtube får därför hög poäng på hastighet och utseende, men lite lägre på funktion eftersom man måste hela tiden trixa för att få det att fungera. Även om det faktiskt är helt och hållet Youtubes fel.

Facebook

Facebook är en av de mest hajpade sidorna på Internet idag. Så här fungerar den för oss AmigaNG-användare:

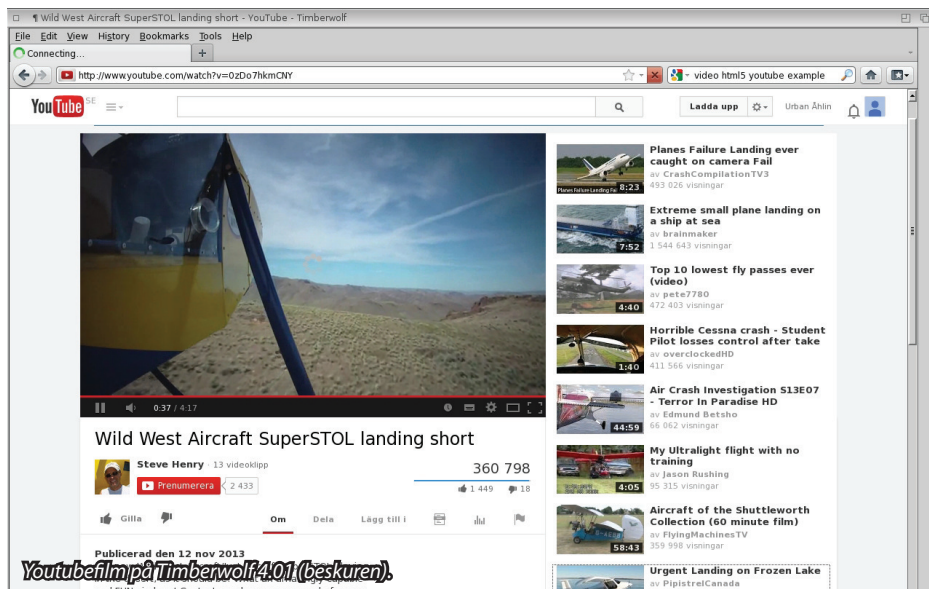
Facebook laddas mycket långsamt på OWB-webbläsarna men det går snabbare efter att sidan laddat klart, särskilt med OWB 1.16. OWB 3.32 riskerar att låsa sig om man gör något innan sidan laddats klart. OWB 3.32 och Qt-webbläsarna använder också egna teckensnitt, därav 4:orna i utseende. Man kan logga in med Netsurf men hemsidan är i praktiken tom, man ser endast en ram men ingenting i den. Sidan är mycket långsam med Timberwolf och Qt-webbläsarna.

OWB på MorphOS laddar Facebook snabbt och helt utan problem. Allt fungerar som det ska. Inget att anmärka här.

Tradera

Många av er använder säkert Tradera. Här testas att logga in och skapa en ny auktion inklusive bild. OWB-webbläsarna använder inte sidans egna typsnitt, men i det här fallet sänker det inte helhetsintrycket. Det går inte att logga in med OWB 1.16, webbläsaren kraschar om man försöker göra det. Övriga funktioner fungerar bra. Tradera verkar förlita sig mycket på Javascript vilket gör sidan i

Tradera	Hastighet	Utseende	Funktion
Netsurf 3.1 (build 1741)	5	1	-
OWB 3.32	2	5	5
Oddysey 1.16	3	5	2
Timberwolf 4.01(rc3)	2	5	5
Qtweb	1	5	5
Internet Surfboard	1	5	5
OWB 1.23 (MorphOS)	5	5	5



stort sett oanvändbar med Netsurf. Det lilla som går att göra går dock snabbt.

Qt-webläsarna betedde sig precis likadant på alla sidor, det gäller även hastigheten. Det beror troligen på att båda webläsarna uteslutande använder sig av Qt's webläsarfunktioner. De ger även intrycket att Qt egentligen är tänkt att användas på betydligt snabbare datorer än en SAM 460, eller också behöver webläsarfunktionerna optimeras ordentligt. Netsurf hamnade ordentligt på efterkälken. Med stöd för modern Javascript tror jag att Netsurf skulle klara sig betydligt bättre.

Det som saknas när det gäller webläsare till Amigan är främst en modern flashspelar och fullständigt stöd för HTML 5.

OWB på MorphOS fungerar även på Tradera helt utan problem. Att skapa annonser är smärtfritt och detsamma gäller för att buda. Man kan notera att även min Nordea-internetbank och andra knepiga sidor fungerar perfekt. Faktum är att jag (Johannes) ännu inte hittat någon hemsida som vägrar fungera som den ska. I alla fall inte om man låtsas vara en annan webläsare, vilket var fallet med Stockholms stads bostadsförmedling.

Att OWB på MorphOS är kungen bland webb-

läsare hos NG-Amigorna är oemotsägligt. Helt enkelt för att allt fungerar (även om man måste trixa ibland) och för att det rullar på så snabbt som ens processor orkar.

OWB är så bra att man kan använda den för vardagsanvändning och endast låta Firefox eller någon anna populär peze-webläsare sköta Flash-sidor och liknande. Att ha en webläsare på Amiga som är nästan lika bra som alla andra känns nästan som en dröm efter att ha varit så efter under så många år.

Och i och med att Fab:s bounty för att öppna upp källkoden blev klar nästan på rekordtid är det bara en tidsfråga innan AmigaOS 4 och AROS får uppleva detta också. 🍀

Webbläsare	Totalpoäng
OWB 1.23 (MorphOS)	73,5
Netsurf 3.1 (build 1741)	52
OWB 3.32	48
Oddysey 1.16	42
Timberwolf 4.01(rc3)	36
Qtweb	36
Internet Surfboard	23

Datastorm 2014

Av Johan Svensson

Sista stormen? Ett av Göteborgs och Sveriges populäraste demoparty för retromaskiner gick av stapeln för femte året i rad i februari. Både med kärlek och sorg. Kärlek i form av att det sammanföll med alla hjärtans dag, och sorg i form av beskedet att Datastorms fantastiska lokal kommer att rivas senare i år. Därför var detta annonserat som det sista Datastorm. Nu är det ju dock sagt att man inte ska känna någon sorg, Göteborg... Den som lever om ett år får väl se hur det blir. När Datastorms biljetter släpps säljer de slut snabbare och snabbare för varje år. Undervecknad var några minuter sen för att få biljett den officiella vägen, men fick till slut en genom reservlistan. Tur det, för det hade varit en pina att missa.

Fokus på ett bra demoparty är att olika demogrupper tävlar mot varandra om vilken som kan pressa sina datorer på de häftigaste effekterna, den bästa och mest imponerande musiken och de mest iögonfallande bilderna. Man säger att demoscenen hade sin högsäsong på 80-talet och en bit in på 90-talet, men den som har sett bidragen från Datastorm 2014 har nog anledning att tvivla. Makalöst är nog det bästa ord jag hittar för att sammanfatta kvaliteten.

De grupper och de personer som åker på demopartyn 2014 är i mångt och mycket bekanta ansikten från 1985, fast med lite mer skägg och med Pepsi utbytt mot öl. Och med kunskaper som



Old habsits die hard av Insane - Vinnare A500-demo.

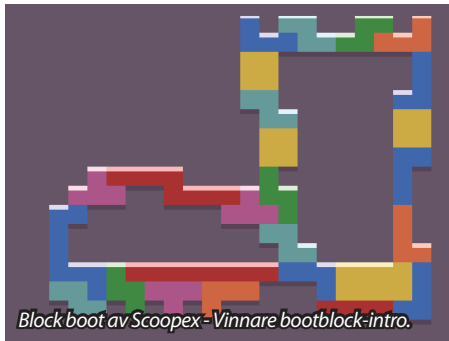
mognat i 30 år till, samt med utvecklingsverktyg som inte fanns på den tiden. Så även om årets vinnardemo kunde ha spelats på hårdvaran som fanns 1985 så hade man inte riktigt förutsättningarna för att skapa det demot då.

Tävlingarna i år var indelade i olika plattformar med underkategorier inom vardera. Plattformarna delades in i Amiga, Commodore 64 och "övrig oldschool". En komplett lista över alla bidrag och placeringar finns på Datastorms hemsida.

Om Amigademonen var grymma så får man nog ändå säga att Commodore 64-bidragen slår det mesta. Har du möjlighet ska du ta och titta på dem! Och då helst på riktig hårdvara, då emulatorer i dagsläget inte gör demonen rättvisa. För som bekant ska det ju vara en riktig dator med riktiga datorchips. 



Energy Bar av Focus Design - Vinnare A1200-demo.



Block boot av Scoopex - Vinnare bootblock-intro.

C= och CD-ROM

Hur Commodore försökte rida på CD-vågen

Av Johannes Genberg



När Sony och Philips presenterade den nya, digitala *Compact Disc*:en för världen 1976 var den tänkt som en ersättare för de känsliga, analoga grammofonskivorna. Efter ett tag insåg de att även datorer läste data digitalt och introducerade CD-ROM:en 1985.

Potentzialen var uppenbar redan från början: CD-ROM kunde spara mängder med data och stoppa den omfattande piratkopieringen "en gång för alla". Hårddiskar stora nog att kopiera en enda skiva kostade hutlösa summor och när CD-brännaren väl kom 1990 var den också hutlöst dyr under många år. Alla var överens om att CD-ROM:en var framtiden, men det var inte förrän i slutet på 80-talet som den blev billig nog för konsumenter.

CDTV

Commodore hade haft några goda år tack vare Amiga 500:ans framgång i Europa. Men runt 1990 stod det klart att tekniken började bli gammal. High-end-datorn Amiga 3000 började säljas samma år och kostade skjortan. Commodore behövde en ny, billig, storsäljande produkt.

Under våren startade Atari-grundaren Nolan Bushnell projekt Baby som var det som skulle utvecklas till CDTV:n. Namnet betydde inte, som man kunde tro, Compact Disk TV utan *Commodore Dynamic Total Vision*. Anledningen är troligen för att slippa betala licens på namnet och för att folk skulle tolka namnet "rätt" i alla fall.

Tanken var att förklä en Amiga 500 till en typisk, svart mediapryl (likt en videospelare) – komplett med fjärrkontroll – med en CD-ROM i. Den skulle spela CD-skivor, CD-ROM-skivor och även VCD-filmer (så fort tekniken var standardiserad). Som Nolan sade i *Compute! magazine* december 1990 var tanken att likt en trojansk häst få folk att köpa en dator utan att inse att de köpt just en dator. Och när man fått blodad tand för datorns potential skulle man kunna köpa till ett påbyggnadspaket kallad CD-1500 som innehöll en svart, trådlös mus, svart tangentbord, svart diskettstation och

Workbench 1.3-disketter. Commodore gjorde också små minneskort för att spara speldata i. Allt detta var förstås mycket dyrare än att köpa en Amiga 500 från början, även om det fanns några smärre förbättringar utöver CD-ROM:en som ECS-chippen och snabbare minne.

Inte ens Commodore visste riktigt vilken ens tilltänkta målgrupp skulle vara. Bara att det här var nytt, spännande och Commodore skulle vara först.

En prototyp av CDTV:n visades upp på CES i Chicago sommaren 1990 och trots att den fortfarande var buggig var åskådarna imponerade. CDTV:n skulle släppas enligt en press release i november (lagom till jul) och ha hela 100 skivor till salu. Det senare påståendet höjde ett och annat ögonbryn för något så här ambitiöst hade Commodore inte gjort på länge. Men det fanns så stort intresse att det verkade genomförbart. Tidningar skrev positiva artiklar om maskinen.

November kom och gick och inte förrän i CES-mässan i Las Vegas januari 1991 visades den färdiga produkten upp. Nu hade den även fått en MIDI-port och det utlovades att den skulle visa film baserat på den kommande MPEG-standard. Trots dessa bakslag hade Commodores aktier stigit i värde från 4½ till 11 då många var säkra på att CDTV:n skulle bli en succé. Faktum var att CD-spelare skulle bli 1991 års julklapp i Sverige. Så tajmingen var rätt.

Inte långt senare började den säljas. Butiker hade fått instruktioner att den inte skulle associeras varken med datorer eller Amiga (namnet Amiga fanns inte ens med på produkten). Istället skulle den säljas bland CD-spelare och andra media-prylar. 50 titlar fanns till salu (och inte de utlovade 100) men de höll hög kvalitet. I butikerna fanns ofta en informationsfilm där diverse titlar presenterades: uppslagsverk, King James Bible, världskarta och Shakespeares samlade verk, samt förklarade att den kunde använda ett genlock för att ge text och effekter till hemmagjorda filmer.

CDTV:n såldes för 599 dollar i USA, 699

pund i England och 6999 kronor i Sverige (drygt 10.000 kronor i dagens värde). Jämför det med priset på en Amiga 500 året innan: 3999 kronor (lite över 6000 kronor i dagens värde). Eller jämför det med Pioneer PD-Z74T dubbel-CD-spelare för 1850 kronor (cirka 2800 kronor i dagens värde).

CD-1500-paketet kostade ytterligare 200 dollar.

Den första månaden såldes det fler CDTV än Amiga 500 i England, men det mattades av väldigt snabbt. I andra länder sålde den nästan inte alls. Ganska snart stod det klart att CDTV var en stor flopp. När den slutligen slutade säljas 1993 hade endast 25800 maskiner sålts i Tyskland, under 30000 i England och en försumbart antal i USA. Exakta siffror för Sverige finns inte, men det handlar om ett fåtal där med. Antalet CDTV-titlar förblev få.

Vad hade gått så fel? Mycket skulle det visa sig. För det första var maskinen en förklädd Amiga 500, en dator vars kapacitet inte längre imponerade. För det andra var reklamen obefintlig förutom i Amiga-tidningar av alla ställen. Läsarna hade ju oftast redan en Amiga och hade mycket små incitament att byta, inte ens med inbytesrabatten som erbjöds.

I Sverige blev reklamstrategin rent av bisarr.

Parabolfilmskanalen Filmnet (numera Canal+) fick ett gäng Amigor för sin videoredigering i utbyte mot att visa reklamfilm för CDTV:n. Mikael Dubois anlätades som sitt populära alter ego Svullo för att gå in i en butik, bete sig på sitt välkända sluskiga vis och köpa hem en maskin. Redan då tyckte man att både avtalet mellan bolagen och själva reklamfilmen var underlig. Det var den enda reklamfilmen som gjordes i Sverige och endast väldigt få fick en chans att se den. Och varför skulle man köpa en dyr maskin som man inte riktigt vet vad den gör för att en lönnfet gubbe säger att man ska göra det?

Därefter uteblev det utlovade inbyggda CD-video-stödet. Philips släppte sin CD-i i oktober

med detta stöd vilket blev ännu en spik i kistan (även om den maskinen inte heller vart någon succé). CDTV:ns inbyggda CD-spelare var dessutom så långsam (cirka 170 KB/sek) att man inte ens kunde spela upp animationer (Amigans styrka) i realtid. Dessa var tvunget att laddas i minnet först. Och bristen på minne gjorde att man av praktiska skäl bara kunde ladda korta snuttar i taget.

En annan, ljusskygg anledning var att den omöjliggjorde piratkopiering. Amigan köptes mest av ungdomar och de inte hade pengar bytte de helt enkelt disketter med varandra utan tanke på vad piratkopieringen hade för konsekvenser. Det tråkiga för företagen var att det var piratkopieringen som gjorde datorer som C64, Atari ST och Amiga så populära eftersom ungar med en liten checkpeng kunde fylla datorn med program för hundratusentals kronor. Företagen föreställde sig att bara piratkopieringen upphörde skulle ungarna köpa spelen och programmen istället. Resultatet var bara att CDTV-spelen och -programmen varken köptes eller piratkopierades.

Men den största anledningen var troligen att det var en så förvirrande produkt. Den var inte riktad till datorintresserade, för dyr för att vara en CD-spelare och satte sitt hopp till en rent hypotetisk existerande målgrupp, som aldrig manifesterade sig.

Svenska *Datormagazin* var tidigt skeptiska till maskinen, och undrade om Commodore hade råd med ett potentiellt fiasko. De skulle visa sig ha rätt. CDTV var så dyr att utveckla och såldes så dåligt att företaget hamnade i djup skuld; en starkt bidragande orsak till dess konkurs 3 år senare.

A570

I början av 90-talet kostade hårddiskar fortfarande flera tusen och eftersom Amiga 500 inte var anpassad för dessa blev det till och med ännu dyrare. Därför väntade många Amigaägare med förväntan på en CD-läsare. När CDTV kom trodde man att Commodore skulle släppa en

sådan snart. Dock hade Commodore inte haft någon sådan plan, och det var inte förrän CDTV-floppen var ett faktum som de började utveckla en till Amiga 500 i hopp om att det skulle öka försäljningen av CDTV-skivor.

Prototypen kallades av någon anledning A690, vilket är missvisande enligt egna utvecklingsregler. Commodore hade specifika siffror för att på så sätt identifiera vad för typ av hårdvara det handlade om. Första bokstaven och första siffran stod för vilken datamodell det var till för (A5 = Amiga 500, A20 = Amiga 2000 och så vidare) och de två sista siffrorna vilket sorts kort det var. Till exempel betydde 90 att det var ett SCSI-kort och 58 betydde ett minne på åtta megabyte (5 stod för minne). Baserat på detta är en A690 ett SCSI-kort till Amiga 600, en maskin som ännu inte offentliggjorts. När detta misstag insågs hade flera redan tillverkats för att visas upp på mässor. Namnet ändrades i all hast till det korrekta A570. Det skulle dröja tills 1992 innan den släpptes, efter att den sista Amiga 500:an hade slutat säljas. Men med så många aktiva Amiga 500-ägare därute var den inte svår att sälja ändå.

A570 stoppas enkelt in i expansionsporten på Amigan (ingen mjukvara behövs) och har en egen strömkälla (en standard Amiga-trafo). Den har två audio in- och audio ut-kontakter. För att få ljud via CD:n behöver man koppla audio-sladden från Amiga 500:an in i CD:n och från CD:n in i monitorn eller högtalarna. Bakom modulen finns en port för SCSI och den har inbyggda minneskortplatser för upp till 2 MB minne.

Detta tillägg var dock inte helt kompatibelt med CDTV:n, och kunde inte heller räddada den från att floppa. Men den var ett trevligt tillskott till Amiga 500:an så länge det varade.

CDTV CR

Trots bakslagen var Commodore inte beredd att bara lägga ner CDTV:n. Uppföljaren CR stod för *Reduced cost*, och det var precis vad det låter som: ett försök att tillverka samma maskin billigare. Detta var något Commodore gjorde med alla sina

datorer, inklusive C64, Amiga 2000 och senare Amiga 4000. Ett sätt var att ta bort socklarna och löda chippen direkt på moderkortet. Detta var billigare än att först borra hålen för kretsarna, men nackdelen var att om något gick sönder var man tvungen att löda bort den gamla kretsen och löda fast den nya vilket kunde skada hel datorn. Det gjorde alltså datorn mycket dyrare att reparera.

Amiga 600 hade släppts 1992 som en uppdaterad men kostnadsreducerad Amiga 500, vilket också var tanken med den tidigare släppta Amiga 500+, som sålde dåligt. Dock var den inkompatibel med många Amiga 500-spel (precis som Amiga 500+) samt att den till och med var dyrare än en ny Amiga 500 hade varit. Den sålde också dåligt.

Man använde Amiga 600 som bas för CR vilket innebar att maskinen blev mindre, hade PCMCIA-kortplats och AmigaOS 2.04. Dessutom fick den en dubbelt så snabb CD-läsare. Man tog också bort behovet av att lägga in CD:n i en liten hårdplastficka innan man stoppade in den i maskinen, vilket hade varit en irritation för CDTV-ägare. Plats för inbyggd diskettläsare fanns också. Två nya kretsar introducerades, *Beauty* och *Grace*, men det är oklart vad exakt de skulle göra.

CR kunde inte heller spela CD-filmer eftersom 68000-processorn helt enkelt var för klen. Istället byggde man in en port för FMV-modul som skulle klara av just detta.

I slutändan blev inte CR så pass mycket billigare som man hade hoppats och projektet stagnerade. Samtidigt hade Commodore bestämt sig för att avveckla Amigan och koncentrera sig på den snabbt växande PC-marknaden istället. All utveckling inom Amigan upphörde under sex månader. Men Commodore – skuldsatt upp över öronen – kunde inte tillverka eller sälja tillräckligt många datorer. Marginalerna var helt enkelt för små på den stenhårda marknaden. Amigan var deras enda egentliga hopp och utvecklingen återupptogs. Nu skulle man snabbt utveckla en ny

Amiga baserad på det avbrutna AA-projektet, vilket blev det nu kända AGA-chippet. September 1992 kom Amiga 4000 och i oktober kom Amiga 1200. Den senare sålde hyfsat, än en gång främst i England och Tyskland. Dessa nya Amigor var dock inte pris/prestandamässigt överlägsna PC-klonerna längre.

Men på konsolmarknaden skulle Amigan fortfarande kunna ha ett litet övertag.

CD32

Oktober 1992 slog ingenjören Jeff Porter ihop CDTV CR med AGA-chippet under projektnamnet Spellbound. I grund och botten var det en Amiga 1200 (precis som CDTV i grund och botten var en Amiga 500) med en CD och med det nya *Akiko*-chippet som kunde skapa enkla polygon-3D-effekter. Flera prototypdelar från CDTV CR överfördes till maskinen. Som tangentbords-porten (döpt till AUX) och FMV-porten. På den senare hade man även lagt till möjligheten att spela CD-i-filmer. Utseendemässigt valde man att härma SEGA:s Mega-CD för att ge den en riktig spelkonsols-känsla, och lät det stå "32 bit" på den så tydligt som möjligt. På den tiden var fler bitar ett starkt säljargument.

Spelkonsolen fick namnet *CD32* och presenterades på CES i Chicago i juni 1993. Även om många företag övergett Amigan vid det här laget fanns det fortfarande en hel del kvar, och de var intresserade av att göra spel till CD32:an. Särskilt eftersom det inte var svårt om man redan gjorde spel till Amiga 1200:an.

CD32:an tillverkades i en statsägd fabrik i Filipinerna och till september hade de börjat säljas i Europa med sex spel. Commodore skröt med att vara den första spelkonsolen på 32 bitar med CD. Faktum är att Fujitsu släppte redan den 20 februari 1993 FM Towns Marty i Japan (som floppade). Dock var CD32:an först i Europa.

I England kostade den 250 pund, i Sverige 4200 kronor (cirka 5400 kronor i dagens värde). Vilket var ungefär vad konsoler kostade då. Trots avsaknaden av marknadsföring sålde maskinen

hyfsat: 100.000 i Europa de första tre månaderna. Men problem med tillverkningen gjorde att man inte kunde tillgodose marknaden med tillräckligt många CD32:or (och Amiga 1200:or)



vilket också skadade Commodore. Dödsstöten kom när Commodore skulle släppa CD32:an i USA. Den visades upp i CES i Las Vegas i januari 1994 och skulle kosta 399 dollar. Men förtroendet var lågt där. Amiga hade aldrig varit stor i USA, Commodore hade usla relationer med återförsäljare och utan pengar till marknadsföring fanns det ingen chans att ta sig an SEGA och Nintendo som helt dominerade marknaden.

På grund av alla obetalda skulder hade USA:s regering satt ett importstopp för Commodore. CD32:orna fastnade i tullen och fick skickas tillbaka till Filipinerna. Detta blev för mycket för Commodore. Under 1993 och 1994 avbröts de flesta projekt (dock inte CD32:ans FMV-modul), fler och fler avskedades tills Commodore officiellt begärde sig själv i konkurs den 27 april 1994. Filipinerna fick därmed rätt att sälja av de maskiner de tillverkat och under några år kunde man fortfarande köpa dem hos Amigaåterförsäljare. Det fortsatte komma ut spel ett tag men till slut var det bara dedikerade användare som fortfarande brydde sig om CD32:an och Amigan.

Drygt 100 spel släpptes till CD32:an – de flesta var samma spel man kunde köpa på diskett fast på CD. Detta gjorde poängen med CD ganska överflödig. Utrymmet fylldes ofta ut av tal, musik och film, men bidrog sällan till att göra spelet så mycket bättre än Amiga 1200-versionen.

Historien har en ironisk tvist. När Amigan byggdes 1982 var det en spelmaskin som skulle kunna byggas ut till en riktig dator. Men Commodore ville inte alls associeras med "spelmaskiner" utan försökte (när de väl försökte) sälja Amigan som en allt-i-allo-dator. CD32:an var däremot exakt samma sak som sin förfader 10 år tidigare: en spelmaskin som med hjälp av till-

behör (som SX-1 och SX-32 från tredje part) förvandlades till en hel dator.

En CD32-kompatibel CD-modul till Amiga 1200:an var också planerad hos Commodore och

en snygg prototyp visades upp på mässor men denna blev också kastad i sopkorgen när företaget desperat försökte stoppa sina hejdundrande förluster. Ett dumt beslut då Amiga 1200-ägare längtade efter en CD-läsare nu när mediet hade blivit standard i resten av datavärlden. Det skulle dröja tills efter konkursen innan tredjepartstillverkare sålde egna CD-läsare till Amiga 1200:an.

Och sen?

Från 1995 till början av 2000-talet släpptes fler och fler Amiga-spel på CD allteftersom folk även uppdaterade sina Amigor med mer minnes, snabbare acceleratorkort, större hårddiskar och annat nyttigt vilket gjorde att krävande CD-spel som dundersuccén *Quake* kom till Amigan (1998) och även originalspel som *Wasted Dreams* (1999). Amigan hade alltid haft en stor Public Domain-scen och det släpptes mängder av samlingsskivor, som *Aminet CD*. Men i början av 2000-talet började det bli svårt för Amigan att hålla jämna steg rent tekniskt (för att inte tala ekonomiskt) och de få företag som fortfarande gjorde spel och program till Amigan försvann. Fast inte helt, för även idag släpps det spel och program till Amiga. Inte sällan på CD.

Vid varje teknikskifte finns det dem som försöker ignorera det (och går under), de som väntar och ser hur det utvecklas, de som satsar stort och vinner samt de som satsar stort och förlorar. Commodore tillhörde det sistnämnda när det kom till CDTV:n, och de fick betala ett dyrt pris för detta fiasko.

Det som 1984 hade varit en omöjlighet var 1994 en realitet: konkurs. Men Commodore förtjänar lite beröm för att de gjorde ett tappert försök.



AmiGBG är tillbaka!

Första svenska Amigamässan på 8 år

Av Johannes Genberg

Mellan åren 1996 och 1998 var Amitech i Stockholm den största Amigamässan i Sverige. När den gick i graven tog några eldsjälar på sig den inte så lilla uppgiften år 2001 att arrangera en ny Amigamässa, i Göteborg. Den fick namnet AmiGBG, där GBG naturligtvis står för Göteborg.

Mars 2002 hölls den första mässan och hade 500 besökare, vilket var mer än förväntat. Samma höst arrangerades en extra-mässa i samband med att Eyetech släppte sina AmigaOne-datorer. Inträdet var även gratis denna gång. 2003 var inte lika välbesökt, men året efter fick man tillgång till en bättre lokal tack vare sponsring. Det ledde inte bara till fler besökare, och den tyska TV-kanalen 3SAT gjorde ett reportage om mässan. 2005 års mässa var också relativt välbesökt, men då andra saker i livet började ta allt större plats (familj och jobb) blev det tyvärr den sista. Även om gänget fortsatte prata om att arrangera en ny mässa verkade det som om detta skulle bli den sista Amigamässan i deras regi. Och kanske den sista Amigamässan någonsin i Sverige.

Vintern 2013 frågade arrangörerna på Retrospelsmässan, som planerade ett Amiga-tema detta

år, om inte några välkända ansikten i Amigakretsar ville ställa ut. Sagt och gjort, det skedde. Både SAFIR, Café 8bitar och Amiga Forum var där. Även om våra bord helt överskuggades av Super Mario och Sonic var det en väldigt kul upplevelse. Och den första mässan jag hjälpt arrangera sen Amitech '98.

Senare samma år fick vi frågan om vi ville arrangera en egen mässa i mässan. Det lät spännande och AmiGBG återuppstod. Även om det inte blir en renodlad Amiga-mässa så är detta nog det absolut bästa vi kunde hoppas på. Vi får vara del av ett väletablerat evenemang som besöks av tusentals människor som delar vår passion för gårdagens storheter.

Mässan kommer vara på samma ställe som förra året, i Eriksbergshallen. Men då förra årets Retrospelsmässa var en hejdundrande succé med 2800 besökare och köer som varade i timmar kommer man hyra *bela* lokalen denna gång. Det kommer bli en otrolig upplevelse. Vi hoppas du kommer dit och delar den med oss!



Var:	Eriksbergshallen, Maskingatan 11, Göteborg (www.eriksbergshallen.se)
När:	Lördagen den 3 maj, 09:00 – 18:00
Inträde:	120 kronor för hela mässan (barn under 13 gratis i målsmans sällskap)
Utställare:	Amiga Forum, GGS Data, Individual Computers, Onyxsoft, SAFIR, Syntax Society och SUGA.
Hemsida:	www.amigbg.com , www.retrospelsmassan.se



AMIGAstore.eu





Snabbtitten



BATTLE SQUADRON (Remake)

Utomjordingarna har kidnappat er kommandör och nu ska ni ge dem spö för det!

Detta är ett vertikalt shoot 'em up, vilket knappast var originellt när spelet kom 1989. Det som höjde den över alla andra spel var dess snygga grafik, smidiga spelmekanik och inte minst dess fantastiska musik. Och naturligtvis för att spelet är så kul att spela också. Det är säkert därför Cope-Com bestämde sig för att porta spelet till modernare datorer. Först iOS, sen Android och nu även till AmigaOS 4 och MorphOS. Med undantag från lite buggar i MorphOS-versionen (som förhoppningsvis går att fixa) som gör att det

hackar så är spelet precis lika kul som förr och det finns gott om inställningar som gör det spelbart även på långsammare maskiner.

Detta är en trogen port av originalen och jag rekommenderar starkt ett köp! 

Utgivare: Cope-Com

År: 2013

Pris: 10 – 30 euro

Typ: Shoot 'em up

Plattform: AmigaOS 4, MorphOS, andra

Grafik: 7,5/10 Ljud: 7/10

Spelglädje: 9/10 Totalt: 8/10

www.cope-com.com

Recensent: Johannes Genberg



Snabbtitten



ACE OF HEARTS

Poker. Det kan väl inte bli särskilt spännande? Du får 5 kort, väljer vilka du vill behålla två gånger och sen bestämmer slumpen till största delen om du vunnit eller inte. Upprepa.

Hur gör man ett sånt spel roligt för en mobiltelefonspelande generation egentligen? Det var frågan Daniel Müßener ställde sig och kom fram till att det var möjligheten att "levla upp" och att spela minispel som gjorde även enkla spel roligare. Resultatet blev Ace of Heart.

Det är en blandning av poker och kasino-spel. Du kan välja mellan att spela 10 minuter, 30 minuter, 24 timmars maraton (!) eller utan tidsbe-

gränsning. Det är bara tiden som skiljer sig åt där. Jag väljer The Royal Casino (evighetsspelet) och får 100 dollar att börja med. Jag satsar en dollar och lyckas med att få par i kungar. Jag kan välja mellan att få pengarna tillbaka eller satsa dem på kasinobordet. Jag gör det senare.

Detta innebär att du hamnar i ett minispel där du snabbt måste välja mellan 5 kort. Dessa kort avgör om du ska få 2, 4 eller 5 gånger så mycket pengar tillbaka eller om du ska vidare till det mer avancerade kasinominspelet. Missar du (vilket man oftast gör) får man välja mellan att förlora alla pengar eller få dubbelt tillbaka. Jag lyckas tjäna mitt kort och får nu välja mellan fyra gånger pengarna tillbaka eller ingenting. Denna



gång klickar jag fel och förlorar allt. Nu har jag 99 dollar kvar. Men tittar du på den lilla stapeln till vänster om den stora fyrklövern så ser du att den har blivit lite vitare. Det är din turmätare. Ju mer du förlorar dess mer går den upp. Och ju mer den går upp dess mer ökar chansen att du ska få bra kort. Om du fortsätter förlora ändå och stapeln blir full får du automatiskt fem fyrklöverkort vilket för dig automatiskt till det mer avancerade kasinominispelet jag nämnde förut.

Där ska du göra samma sak som det tidigare minispelet, men med skillnaden att du kan vinna en spelomgång på roulette, black jack, högre eller lägre samt hitta kortet. Högre eller lägre är att du får ett kort och ska gissa om datorns kort kommer bli högre eller lägre. Hitta kortet är att du får ett kort bland tre, gömda i koppar som sen kastas om och du ska hålla koll på ditt eget. Vinner du något av dessa spel får du mångdubbelt insatsen tillbaka.

Nästa gång väljer jag att satsa stort med 50 dol-

lar och lyckas få färgstege. Då får jag automatiskt spela det mer avancerade minispelet. Jag lyckas pricka rätt på black jack men förlorar allt när jag stannar på 19 och datorn får 20. Nu har jag bara 49 dollar kvar. Det är bara att fortsätta.

Förra gången jag spelade kom jag upp i 53 miljoner dollar (!), efter flera timmars spel (!). Så kul är det, och jag gillar inte ens poker!

MorphOS-versionen hade lite grafikbuggar men de flesta är numera åtgärdade.

Jag rekommenderar även här ett köp! 

Utgivare: Cherry Darling

År: 2014

Pris: 5,90 euro

Typ: Poker och kasino

Plattform: AmigaOS 4, MorphOS, andra

Grafik: 9/10

Ljud: 7/10

Spelglädje: 9/10

Totalt: 8/10

www.cherry-darling.net

Recensent: Johannes Genberg



ALINEA SHOP

The onlineshop for Classic and NG Amigas!

www.amiga-shop.net

New Software for your AmigaOS 4.1!



StormC5-ED - 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!

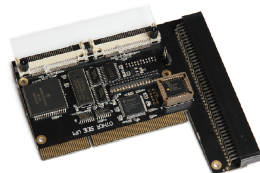


Download version only 29,95 Euro

CD version only 34,95 Euro

Highlights at shop

Hardware



ACA 500/14 2 MB

The Low-Budget turboboard for your Amiga 500.
only 79,90 Euro



ACA 1232/40 128 MB

Amiga 1200 turbo board with full 68030 and 128 MB Ram
only 179,90 Euro

Freespace 2 (AOS4 Port)....19,95 Euro
Battle Squadron Collector's Edition
DELUXE..... 30,00 Euro
Quake2..... 29,95 Euro
AmiPhoto Downl..... 14,95 Euro
ArtEffect v4..... 14,95 Euro

Misc



Official AmigaOS plush boingball

Diameter: ca. 15 cm, Made in Germany
only 19,95 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 CF 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

Software



Game DVD 1

70 games and emulators for AmigaOS 4.1
only 12 Euro

AmigaOS 4.1 for A1/PII..... 124,95 Euro
Tales from Heaven..... 14,95 Euro
StormC4..... 49,95 Euro
Payback..... 34,95 Euro
Freespace-The Great War.. 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

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

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

DigiBooster 3



Available now!
www.digibooster.de

