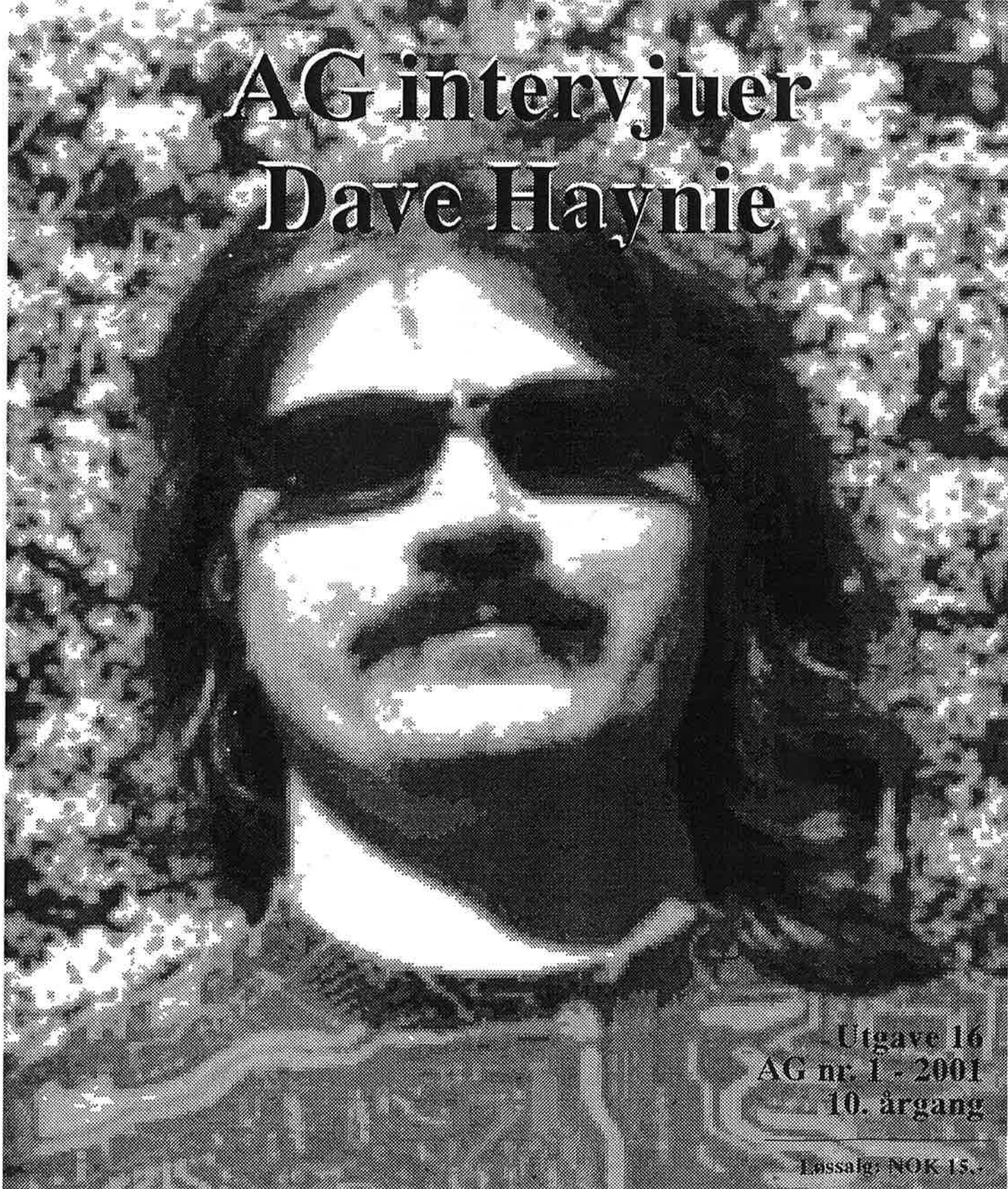


# AMIGA guiden

Fritt organ for eiere og brukere av Amiga hardware og software i Norge  
Tilsluttet Norsk amigaforening

## AG intervjuer Dave Haynie



Utgave 16  
AG nr. 1 - 2001  
10. årgang

Ensalgs: NOK 15.-

*Vi kan Amiga:*

# Mirach Data ANS

Tlf.: 930 39409

**Ta kontakt for  
pristilbud!**

**NÅ: Amiga OS 3.9**

 **385,-**

**inkl. moms**

**Internett: <http://www.mirach.no/>**

**E-post: [post@mirach.no](mailto:post@mirach.no)**

## Amitopia

er en annen norsk avis for Amiga. Bladet blir drevet av Michal Bergseth, Oslo.

## Amiga OS 3.9

er lansert. Amigaguiden kommer tilbake med test på dette.

## Amigaguidens

abonnenter kan fortsatt skrive inn artikler til bladet mot en viss kompensasjon. Vi viser til tidligere utgaver av bladet.

## Amiga SDK

for Windows og Linux er sluppet for lengst. Amiga Software Development Kit er et utviklingsverktøy for det nye systemet Amiga Digital Environment - AmigaDE.

AmigaDE skal kunne kjøre samme programvare på forskjellige maskinvariantyper, og kan kjøres i tillegg til, eller erstatte f. eks. Windows.

Fordelen med dette er at utviklerne av dataprogram, det være seg alt fra spill til tekstbehandling og regneark og så videre, slipper unna jobben med å modifisere kildekoden fra maskinsystem til maskinsystem.

Kort sagt: Har man ti forskjellige maskinsystemer, slipper man ved å bruke AmigaDE som grunnlagsprogram unna med å lage en og samme kildekode til de ti systemene. Altså en arbeidsbesparelse for utviklerne.

Amiga bruker Virtuell Prosessor system (VP) for å viske ut forskjellene mellom disse tenkte ti systemene.

Amigasystemet tilbyr også en av markedets raskeste Java - kompilatorer.

Amigabaserte applikasjoner kan kjøres uforandret på x86, PowerPC, M Core, ARM, StrongARM, MIPS R3000, R4000, R5000, SH3, SH4, og NEC V850 prosessorer.

AmigaOS - systemet kan kjøres på Linux, utvidet Linux, Windows 95, 98, 2000, NT, CE og QNX 4.

Når det gjelder AmigaSDK's kravspesifikasjon til maskinvare, henviser vi til <http://amiga.com/>

*Amiga Inc.*

## Redaktøren

vil takke våre annonsører for støtten, og vi ber om at lesere av AG viser til bladet ved henvendelser til annonsørene.

## Mail

til bladet mottas med takk!  
<mailto:amigaguiden@naf.as>

## Earth 2140

er nå ute til Amiga, to måneder senere enn planlagt. Earth 2140 er et strategispill portet fra PC i sjangeren Red Alert / Napolem.

Spillet kan skilte med bl. a.:

- Skjermopløsning på 640 x 480 eller 800 x 600 i 65 000 farger
- 70 ulike kjøretøy og bygninger
- 50 oppdrag
- Mulighet for opptil seks spillere
- Utmerket AI
- Stereo lydspor i CD - kvalitet (!)

Spillet krever:

- Apple Mac PPC og 32 Mb RAM eller
- Amiga m/ grafikkort, 68040 -

prosessor eller bedre og 24 Mb RAM

- MAC-OS 8.6.1 eller nyere
- Amiga OS 3.x
- AMIE 1.x

*Kilde: <http://www.polarboing.com>*

## Directory Opus

er kommet opp i versjon 5.82.

*Kilde: Amitopia*

## Vil du på Amiga - show?

Da må du dra på Amiga 2001 messen, som skal holdes 31. mars - 1. april 2001 i St. Louis, U.S.A.

Showet kalles Gateway Computer Show og er det showet i statene med lengst historie, hele 7 år.

Annonserte gjester er blant andre Amiga Inc., Compuquick og Nova Design

*Kilde: <http://amiga.com/>*

## Økning av abonnementspriser

Amigaguiden ser seg nødt til å øke abonnementsprisen med 20 % med virkning fra 1. mars 2001. Dette begrunnes blant annet med Posten Norge BA's økning i portotakster.

Dette vil si at alle abonnenter som får fornyelse av abonnementet etter 1. mars må betale NOK 120,- for 1 års medlemskap i Amigaguiden.

Dette gjelder også alle nyttegninger av abonnement.

*- Red.*

## Alle abonnenter

*av Amigaguiden får ved årets slutt i år tilbud om å mottat årsregnskap for AG for oversikt over økonomiske disposisjoner for bladet.*

*Redaksjonen*

# Amigaguidens redaksjon



*Redaktør:*  
**Tommy Rølvåg Strand**  
*mailto:tommy@naf.as*



*Journalist /*  
*Teknisk ansvarlig:*  
**Erlend V. Kristiansen**  
*mailto:erlend@naf.as*



*Markedsansvarlig:*  
**Terje Mikalsen**  
*mailto:terje@naf.as*



*Økonomiansvarlig:*  
**Synøve Strand**  
*mailto:synove@naf.as*



*Webdesigner*  
**Gjørn A. Sæther:**  
*mailto:gjoran@naf.as*



*Journalist:*  
**Dag R. Heggem**  
*mailto:dag@naf.as*

## Innhold

<b>Redaksjonen...</b>	<b>4</b>
<b>ReadMeFirst</b>	<b>5</b>
<b>Amigaguruen</b> <i>Les dette eksklusive intervjuet med Dave Haynie...</i>	<b>6</b>
<b>Hva kan skje når du slenger på telefonrøret?</b> <i>Les denne skrekkehistorien!</i>	<b>8</b>
<b>Trashcan</b> <i>Stadig dårligere vitser fra Amigaguidens redaksjon...</i>	<b>11</b>

## Annonsører:

<b>Mirach Data</b>	<b>2</b>
<b>Datakompaniet</b>	<b>12</b>

**Amigaguiden** ble utskrevet på laserskriver hos *Norsk amigaforening*, Mo i Rana, trykket hos *XPressTrykk*, Mo i Rana, og sendt av *Posten Norge BA*.

### *Utgiver:*

Amigaguiden  
Hammerveien 130  
8626 MO I RANA.  
Tlf.: 75 13 08 20

URL: <http://naf.as/amigaguiden/>  
E-post: [amigaguiden@naf.as](mailto:amigaguiden@naf.as)

*Ansvarlig redaktør:*  
Tommy Rølvåg Strand

Redaksjonen avsluttet:  
13. januar 2001

### **Redaksjon:**

Tommy Rølvåg Strand  
Erlend V. Kristiansen  
Synøve Strand  
Terje Mikalsen  
Dag R. Heggem  
Gjørn A. Sæther

© Copyright Amigaguiden 2001

Det er forbudt å kopiere eller ettertrykke hele eller deler av denne publikasjonen uten skriftlig samtykke fra utgiver.  
Artikler til AG nr. 2 - 2001 må være redaksjonen i hende innen 21. februar 2001.  
Abonnementspris: Kr. 100 pr. år  
Opplag: 100

*Bestill et abonnement idag!*

*Antall lagrede versjoner i Professional Page: 68*

# ReadMe.First

## Amigaguiden

Som dere ser, så blir Amigaguiden en stadig "fetere" blekke.

I skrivende stund jobbes det med en total omlegging av avisen. Fra å bruke Professional Page vil vi nå bruke PageStream, som er endel bedre.

Visj - nok om saken.

Undertegnede mottok bladet "Amitopia" - en annen norsk avis av Amiga - folk for og om Amiga - i postkassen forleden.

Redaktøren i Amitopia skriver: (sitat)  
- Velkommen til Norges eneste Amiga blad i Norge, Amitopia!  
(sitat slutt)

Javel, jah...

Visj - var det nøye.

Det skjer store ting med Amiga nå for tiden. Jeg for min del vil ikke si at Amiga's problem er at det ikke skjer noe med Amiga, men at folk ikke kjenner til Amiga.

Alt Ola Verdensborger vet om er Microsoft Windows.

Som de fleste har kjennskap til, så er Windows et ustabilt operativsystem. En PC som

kjører Windows må reset'es til stadighet.

Amigasystemet, derimot, er kjent for sin stabilitet. (Måtte dette forholdet også gjelde AmigaDE i fremtiden...)

Når så verden ikke har hørt om Amiga, hvem sin skyld er dette? Jo, først og fremst Amiga Incorporation sin skyld.

Det finnes i all hovedsak tre stikkord til hvorfor Amiga er lite kjent: Markedsføring, markedsføring og markedsføring. Og når jeg nevner dette ordet tre ganger, så tenker jeg ikke på tilstedeværelsen, men på den totale mangelen av noe slikt.



Amigaguidens redaktør

Amigaguiden hjelper på Amiga's markedsføring.

Likeså Norsk amigaforening, polarboing.com og Amitopia. **MEN DU KAN HJELPE MEST!!!** Det finnes mengder av Amiga'er stående rundt i Norge! Få vennene dine til å ta sine i bruk! Spre ryktet om Amiga's planer om et "globalt" programvaresystem! Meld deg inn i AG og / eller Amitopia! Meld deg inn i NAF! Besøk polarboing.com! Organiser deg!!!

Tommy Rølvåg Strand

## Ord fra Norsk amigaforening

Da var vi endelig kommet inn i ett nytt år, og i følge mange, er vi også kommet inn ett nytt årtusen (det ekte millenniet). Personlig har jeg ikke tenkt så veldig mye på akkurat det, men kanskje det var nå at det såkalte millenium-buget skulle komme!? Bare se på NSB. De er såpass moderne at togene deres ville ikke engang starte når datoen klikket over til 31/12-2000. Hmm... Vel, en ting er iallefall sikkert; Amigaene mine tikker og går **UTEN** noen som helst problemer. Jeg har endelig fått knotet meg til å få min A3000 i nett/Internett, og det er så absolutt den hærligste maskinen jeg noensinne har brukt på Internett! Når vi først snakker om Internett, så studerer jeg for tiden web-design, og jobber i den sammenhengen med et splitter nytt design på NAF sine Internettsider. Så hvis du ønsker å få med deg hva som skjer der, følg med på <http://naf.as> for mere informasjon. Sidene er fremdeles under bygging, men vi håper at de snart skal være klar for bruk. Dette vil du også kunne lese mere om i Amigaguiden. Vel, lykke til alle Amiga-eiere.

**Hjelp oss å hjelpe Amigaens fremtid.**

*Erlend V. Kristiansen*

Denne spalteplassen vil fra nå av inneholde "formanende" ord fra Norsk amigaforening



# Dave Haynie

- en levende amigalegende

Norsk amigaforening har den glede av å få presentere et eksklusivt intervju med amigaguruen Dave Haynie.

Amigaguiden har den store ære av å presentere et intervju med en stor "dataguru".

*Tekst: Erlend Vidar Kristiansen*

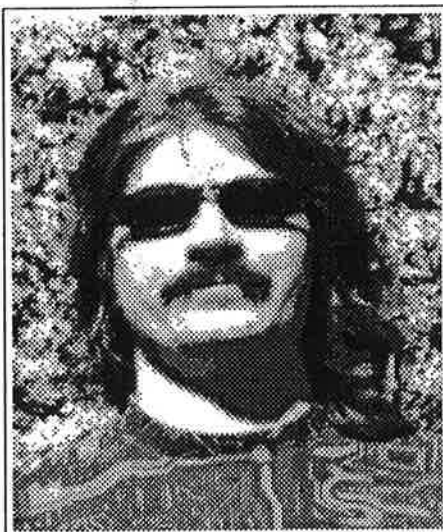
*Når begynte du å jobbe hos Commodore, og hva bestod jobben din av?*

Jeg begynte å jobbe hos Commodore i 1983 som en ingeniør under Bil Herd. Vi besto i teorien av hele 8-bits hardware gruppen på det tidspunktet. Det hadde vært et stort tap av talenter etter PET, VIC-20 og C64 tiden. Commodore var på denne tiden i en ombyggningsfase. Mitt første prosjekt var å hjelpe til å ferdiggjøre "TED" systemene (som besto av PLUS/4, C16 osv). Folk syns at disse systemene bare er noe tull, men de startet egentlig ikke slik. Den originale visjonen om TED-brikken, som var et mye enklere system enn C64, var som en konkurranse til Timex/Sinclair maskinene. Jack Tramiel var urolig på grunn av \$100-maskiner som spiste seg inn på markedet til C64, og kunne egentlig ikke svare på det med den gamle VIC-20 maskinen.

Da det ble klart at Jack skulle slutte i firmaet, begynte ting som PLUS/4 å skje. Jeg tror at han ville forlate Commodore i en forvillet tilstand, noe som

nesten fungerte. Heldigvis klarte vi i ingeniørteamet å holde oss fokusert, og leverte Commodore 128, mens Commodore selv gjorde det store kuppet med å kjøpe Amiga (noe som Jack, som nå jobbet for Atari, også prøvde å skaffe seg).

Da Bil forlot Commodore etter C128, endte jeg opp som sjefsingeniør i low-end gruppen. Jeg brukte litt tid med forskjellige "C256"-ideer, men det var tydelig at Amiga var fremtiden. Dette var i 1985-86 og



Amigaguruen Dave Haynie

Solutions, "jersey.net".

Tilslutt ble A500-prosjektet godkjent. Dette var det første store Amiga-prosjektet som ble gjort av Commodore i West Chester. Jeg jobbet med denne gruppen i ca en måned, hvor planen var at jeg skulle overta A500, mens George Robbins og

Bob Welland (tidligere ingeniører på high-end Commodore 900- prosjektet (en Sun-2 lignende maskin som ble kansellert etter kjøpet av Amiga)) skulle overta A2000. Men George ville ikke bytte, så det endte opp med at jeg jobbet med A2000.

Derfra jobbet jeg sammen med Bob på A2620-kortet, Commodore's første fulle-32-bits design, og lanserte A2630 ca ett år senere. Disse ble i 1988 og 1989 levert i A2500/20 og A2500/30. I 1989 begynte jeg også å leke litt med ideen om å bygge en 32-bits maskin fra scratch, og startet da arbeidet med Zorro III-designet. Senere det året ble Greg Berlin og Hedley Davis med på teamet, og vi startet for fullt på Amiga 3000. Etter kort tid ble det to stykker til med på teamet, og disse var Jeff Boyer (for å jobbe med DMAC-brikken) og Scott Hood (for Amber-brikken). Amber var Commodore's svar på Pete Silverstone's "flickerFixer". Så vidt jeg vet var dette faktisk det største system - prosjektet som noensinne ble prøvd hos Commodore, og vi avsluttet faktisk innen tidsrammen! Men OK, det tok faktisk nesten ett år før operativsystemet var klart...

Etter A3000 var ferdig gikk jeg mer eller mindre over til avanserte prosjekter. Jeg jobbet sammen med Bob Raible (som designet "Lisa" og AA

brikkene) for å bygge det første AA systemet, og etter det, det første AAA systemet. AA prototypen (også kalt A3000+ innen selskapet) hadde en AT&T DSP 3210 DSP-brikke som en co-prosessor for audio og andre ting.

Mesteparten av det aktuelle arbeidet ble avsluttet i 1993 på grunn av kanseleringen av AAA-prosjektet. Commodore var rett og slett fri for penger. Jeg fortsatte å jobbe med et prosjekt kalt "Acutiator", som var ett helt nytt modulært arkitektursystem til bruk ved bygging av mid-to-high end Amiga'er hvor CPU og brikkene ble sett på som add-in moduler. Noen av disse detaljene ble skrevet ved forskjellige stadier, og er å finne online på [www.thule.no/haynie](http://www.thule.no/haynie).

*Når sluttet du å jobbe hos Commodore?*

Jeg forlot Commodore i juni 1994. Det var tydeligvis over da;

Commodore var blitt erklært konkurs i april samme år. Alle foruten 30 av oss ingeniører

var blitt sagt opp og det var ikke noen prosjekter i gang. Dette er selvfølgelig det videoen min "The Deathbed Vigil and other tales of digital angst" handler om.

Commodore var under direktiver fra skifteretten på dette stadiet, og meningen var å beholde alle de ansatte, i allefall under behandlingen i

retten, så jeg behøvde ikke å slutte. Men folkene hos Scala ville virkelig ha meg, og jeg gadd ikke bare sitte og ikke ha noe å gjøre hos Commodore. Jeg antar at dette hadde garantert vært det rette tidspunktet å starte mitt eget firma på, men det ventet jeg et par år med. :-)

*Som kanskje alle vet, så er Amiga'ens "far", Jay Miner død, men for folk som ikke kjente han, hvordan var han?*

Jay var en fantastisk

kar! Jeg kjente han ikke så godt som dem som jobbet på West

Coast, men jeg ble litt kjent med han igjennom kontakt på messer som Comdex og Developer's Conferences. Jeg tror ikke han var så stor en fan av Amiga 2000, men det virket som at han virkelig likte Amiga 3000. Vi var faktisk mye sammen under

DevCon-messen i Paris 1990, hvor A3000 ble offisielt introdusert til utviklermiljøet.

*Hva syns du er de beste kvalitetene*

*hos Amiga fremfor Mac og PC?*

Amiga'en brukte arkitektoniske ideer slik som bus mastered DMA, smart I/O, akselerert grafikk osv mange år før PC og Mac gjorde det. PC og Mac har etter hvert tatt igjen når det kommer til den arkitektoniske delen, men de har selvfølgelig nytt stor fordel av

det store markedet og dagens teknologi for å implementere de grunnleggende ideene. Så du finner egentlig ikke så mye i en Amiga som er bedre enn det som leveres med dagens PC og Mac. På software- delen var Amiga store skritt fremfor, og er det egentlig den dag i dag. På den tiden var operativsystemene på PC og Mac som leketøy å regne, og til og med i dag lider de av de problemene, i allefall på de "vanligste" operativsystemene.

Verken dagens eller neste generasjons MacOS eller Windows er designet med tanke på multimedia; i beste fall, så var det en ettertanke, mest drevet av trangen til å kjøre spill bra.

Det blir litt interessant å se hva Apple kommer til å gjøre med MacOS X, hvor Mac kernel'en er meget bra oppbygd i noen sammenhenger, men den er ikke akkurat moderne, og den er enorm! På grunn av utviklingen er det i dag ikke behov for å starte hele operativsystemet fra en 3.5" diskett, men mesteparten av det du finner i dag er unødvendig stort. Noen få, slik som BeOS og QNX er meget lik idealene hos Amiga, men stort sett er ideen om et effektivt operativsystem tapt hos den generelle bruker.

*Men er det noe du liker best hos PC og Mac?*

Vel, det HAR vært nesten 7 år siden Amiga virkelig gjorde fremskritt. I "gamle dager" hadde Mac en stor fordel: abstrakt grafikk. Amiga gjorde det veldig bra med....

Fortsetter i neste utgave av AG...

---

### **På software-delen var Amiga store skritt fremfor, og er det egentlig den dag i dag**

---

**Internett er skueplass for mange historier, såkalte "vandrehistorier". De fortellingene som folk før fortalte rundt leirbålet, blir nå fortalt på nettet. Dette er en fortelling i beste Roald Dahl - stil. Les og døm selv!**

*Vær forsiktig med hvem du slenger på telefonrøret til!*

Har du problemer med at folk slenger på telefonrøret?? Eller slenger du kanskje på røret innimellom???? En dag jeg satt på kontoret på Telenor kom jeg plutselig på at jeg skulle ringe ei dame som hadde lagt igjen en beskjed på tlf. svareren min.

Jeg fant igjen lappen med nummeret jeg hadde notert meg og ringte det. En mann svarte i den andre enden "Hallo?". Høflig svarer jeg at det er Normann Nilsen og lurer på om det er mulig å få snakket med Hanne Olsen.

Jeg hadde ikke før stilt ferdig spørsmålet før røret ble slengt på i den andre enden. Jeg ble svært overrasket og trodde egentlig ikke at noen kunne være så uhøflige, men ringte nå opplysningen, 180, og fikk korrekt nummer til Hanne Olsen (det viste seg at hun hadde byttet om de to siste sifferne da hun la igjen beskjeden til meg).

Etter å ha snakket ferdig med Hanne så jeg nummeret jeg først hadde notert og jeg bestemte meg for å ringe en

gang til. Når den samme personen svarte i den andre enden skrek jeg: "Du er en drittsekk!" og så slengte jeg på røret. Ved siden av dette telefonnummeret noterte jeg ned ordet "Drittsekk" og la det i skrivebordsskuffen min.

Nå og da når jeg i ettertid hadde betalt noen regninger eller av andre årsaker var i dårlig humør eller hadde en dårlig dag ringte jeg dette nummeret igjen og skrek "DU ER EN DRITTSEKK!" Det gjorde meg alltid i godt humør.

Senere dette året kom "Se hvem som ringer" eller "Caller ID", noe som gjorde at hver og en kunne se telefonnummeret til den som ringte. Det gikk noen uker uten at jeg ringte vedkommende men så kom jeg plutselig på en lys ide. Jeg ringte opp vedkommende og sa: "God dag, det er Erik Schwarz fra kundeservice i Telenor som ringer. Er du kjent med Telenor sitt "se hvem som ringer"-tilbud?" Han svarte "Nei!" og slengte på røret. Jeg ringte da umiddelbart opp igjen og skrek "Det er fordi du er en drittsekk!" og slengte på røret!

Grunnen til at jeg ønsker å dele dette med dere er fordi at hvis noe eller noen plager dere kan dere gjøre noe med det! Bare ring 66 66 66 66. (Fortsett og les, det blir bare bedre.....)

En gammel dame i bilen utenfor matvarehuset ULTRA en lørdags ettermiddag, brukte laaaaaaang tid på å komme seg ut av luken hun hadde parkert i. Jeg trodde

aldri hun skulle få satt bilen i revers før jeg med ett så ryggelyset på Escorten, og sakte men sikkert kom hun seg ut av p-plassen og jeg rygget litt tilbake så hun skulle få plass til å komme ut og forbi. Før jeg rakk å sette bilen min i 1. gir igjen kommer det en fyr i en Chevrolet Blazer i mot kjøreretningen og vrenger inn på p-plassen jeg ventet på.

Idet denne mannen går ut av bilen sveiver jeg ned vinduet på bilen min og tutet et par ganger og skriker "Hva holder du på med, så du ikke at jeg stod her og ventet?!" Men til ingen nytte, mannen snur seg ikke en gang og ignorerer meg fullstendig mens han ufortrødent rusler inn i butikken. Jeg tenkte for meg selv hvilken drittsekk dette var, og da jeg oppdager en lapp i bakvinduet på denne bilen: "Til Salgs", stod det, etterfulgt av et telefonnummer.

Jeg noterte meg nummeret og fant til slutt en annen ledig plass. Et par dager senere var jeg på kontoret igjen, jeg hadde akkurat lagt på røret etter å ha ringt 66 66 66 66 og skrek "Din drittsekk" (Det er nå ingen sak å ringe han fordi jeg har lagt inn nummeret på hurtigtasten på telefonen), så oppdaget jeg telefonnummeret til mannen med Chevrolet Blazern, jeg tenkte jeg fikk prøve å ringe han også, og etter et par ring så svarte det i den andre enden.

"Hallo, det er Erik Jespersen som ringer, er det du som skal selge en sort Chevrolet Blazer?!" "Ja, det er det" svarte han. "Du, hvor



bor du, jeg kunne tenkt meg å kikke litt nærmere på den" "Jeg bor i Almeveien 62, et stort rødt hus, og bilen står parkert rett innenfor porten" svarte han. "Hva er navnet ditt" spurte jeg.

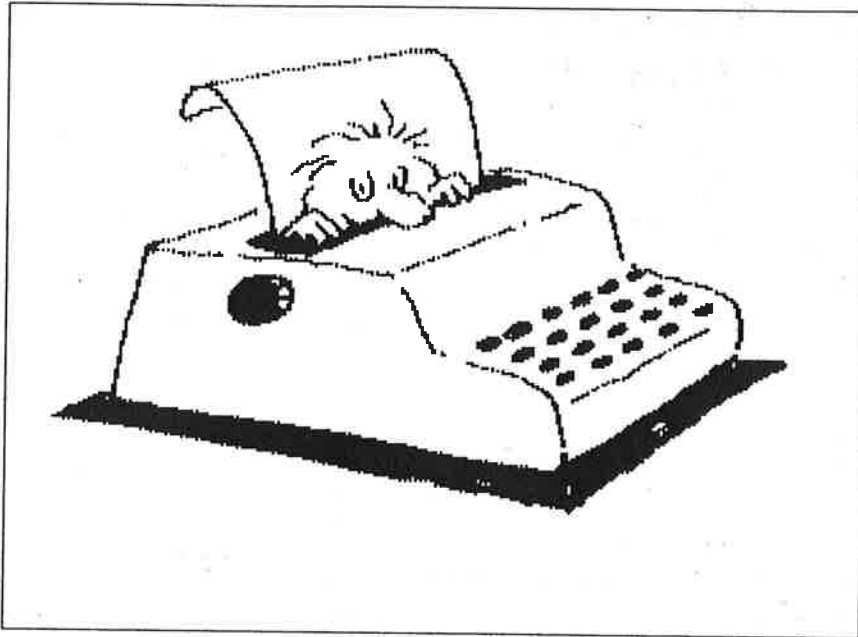
"Jan Skogheim" sa han. Så spurte jeg når på døgnet det var lettest å treffe han hjemme. "På ettermiddagen". "Kan jeg få si deg noe Skogheim?" spurte jeg. "Ja", svarte han. "Du er en jævla drittsekk" sa jeg, og la på røret!

Etter at jeg la på røret la jeg også dette nummeret inn på en hurtigtast. En

stund så det ut til at alt gikk bedre, humøret mitt var stabilt og jeg moret meg virkelig over disse telefonene, men etter å ha trakkasert disse to personene igjennom flere måneder mistet det liksom piffen, det ga meg ikke lenger den store tilfredstillelsen å ringe disse. Jeg tenkte lenge på dette og til slutt slo det meg:

Først ringte jeg opp han første drittsekken og skrek "Din drittsekk", men jeg slengte ikke på røret. Drittsekken sa "...er du der fortsatt" "Ja" sier jeg. "Slutt å ringe meg" sier han. "Nei" sier jeg. "Hva heter du" spør han

"Jan Skogheim" svarte jeg "Hvor bor du" spør han "Jeg bor i Almeveien 62, et stort rødt hus, og bilen, en sort Chevrolet Blazer står parkert rett innenfor porten" svarte jeg.



Lag en historie, du også...Send den til Amigaguiden!

"Da kommer jeg rett over, og jeg tror du skal forbrede deg på å få så rundbank at du ikke kan gå på jobben på flere dager" sa drittsekken. "Ja nå ble jeg skikkelig redd din jævla drittsekk" svarte jeg og slengte på røret.

Deretter ringte jeg drittsekk nummer to. "Hallo" svarte han i den andre enden "Drittsekk" svarte jeg tilbake "Hvis jeg noen gang finner ut hvem du er så skal jeg..." sa han "Ja hva skal du gjøre da?" svarte jeg tilbake "Da skal jeg faen ta meg gi deg så grisebank at du kommer til å angre på at du er

født" skrek han til meg. "Vel, da skal jeg jaggu gi deg sjansen til å stå ved det du sier din jævla møkkamann, jeg kommer med en jævla gang så får vi se hvor tøff du egentlig er" svarte jeg og slang på røret.

Deretter satte jeg meg ned og ventet i ca. 10-15 minutter før jeg ringte

politiet og skrek at jeg satt hjemme i Almeveien 62 og ventet på at min homofile elsker skulle komme hjem fra jobben og at jeg skulle drepe han fordi han hadde vært

utro. Så la jeg på røret.

Deretter ringte jeg TV2 og fortalte at Blitzere og nynazister hadde brakket sammen i Almeveien 62. Så satte jeg meg i bilen og reiste opp dit selv for å ta dette skue nærmere i øyesyn:

To drittekker som banket gørra ut av hverandre foran 3 politibiler, Radio 1 sitt helikopter, 10 væpnede politimenn, og to kameramenn fra TV2. Moralen i denne historien er: Vær forsiktig med hvem du slenger på røret til!

Opphavsmann: Ukjent

## Medlemmer av AG

kan annonsere gratis i  
denne spalten.

Maksimalt antall ord: ca. 50

Send din annonse til:

amigaguiden@naf.as

eller til:

Amigaguiden  
Hammerveien 130  
8626 Mo i Rana

---

## Leserbrev

til Amigaguiden mottas  
med takk!

---

## Verv et medlem!

Verv en bruker av Amiga  
til å abonnere på  
Amigaguiden!

For hvert medlem du verver  
får du en påskjønnelse fra  
oss. Premien annonseres  
senere.

Amigaguiden tar mot  
støttemedlemmer også.  
Disse betaler kun kr. 75,-  
pr. år, men mottar verken  
AG.info eller blir medlem i  
Norsk amigaforening.

Send inn navn, adresse,  
postnr. og poststed både til  
deg selv og den du verver  
til oss.

## Konkurranse

Lag ny logo for Amigaguiden!

Regler:

- 1) Logoen må være laget på Amiga
- 2) Logoen må leveres i IFF - format
- 3) Logoen bør inneholde bokstavene A og G
- 4) Logoen må ha maksimalt 32 farver

Vinneren blir avgjort via avstemning på Internett.

Amigaguiden forbeholder seg retten til  
fri benyttelse av det forslaget som blir brukt.

Premiering: 2 års medlemskap i Amigaguiden (!)  
Send forslag til ny logo til: amigaguiden@naf.as

---

## Gamle utgaver av Amigaguiden til salgs

*Hobbitten:*

1992: Nr. 1, 2

1993: Nr. 1

*Amigaguiden:*

1994: Nr. 1, 2, 3, 4

1995: Nr. 1, 2, 3, 4

1996: Nr. 1

1997: Nr. 1

2000: Nr. 1, 2

*Amigaguiden*

*ekstrautgaver:*

1995: X-1

1997: X-2

Send bestilling pr. e-post til:  
amigaguiden@naf.as

eller skriv til til:

Amigaguiden, Hammerveien 130, 8626 Mo i Rana

# - Trashcan -

## Hvorfor?

- må vi se på millionærer sparke fotball når vi kan spille selv?

- er mangemillionærer interessert i å spille basket?

- er sjakk verdens verste sport?

- er alt dette bare tull?

Hvorfor?

## Premier League

melder at Amiga skal være deres neste sponsor. Amiga Inc. har forhandlet seg frem til en avtale verdt flere ti-talls millioner kroner.

Amigaguiden venter spent på reaksjonene fra Amiga - publikumet.

## Når nøden er størst...

...er hjelpen nærmest, sies det. Takk, venner på IRC - kanalen amigano, for at dere berget livet mitt! Livet er en farlig sport...

## Månedens Tema: Sport

### Sportslige resultater

AG B.I.L. - NAF B.I.L. 0-0

NAF B.I.L. - U.L. Steinrøys 0-11

Amitopia B.I.L. - NAF B.I.L. 1-1

### Oddvar Brå

har kjøpt seg Amiga og samtidig



Hvorfor se på millionærer spille basketball?

foretatt et navnebytte.

Nå kalles han Oddvar Bråmiga...

### Jørn Jamtfall

har begynt med skihopp i stedet for fotball. Hmmm...vi i AG tror på jamt fall...

### Rosenborg

har kjøpt aksjer i Amiga Inc.!!!

Samtidig foreslår de at NFF

begynner å sparke med "Bouncing Ball" i stedet for med en vanlig fotball. Nils Arne Eggen sier til AG at "...de' e' da itj' så nøye kors' baill'n sjer ut, bare vi scåre..."

NFF - Norges

Fotballforbund - sier i en kommentar til

Amigaguidens

redaktør at de ser på

forslaget med stor

skepsis.

# M å n e d e n s E - m a i l

Amigaguiden tar mot ditt forslag til månedens E - mail

**EMNE: Sjakkjæveldritk\*klæstforbannadritt!**

EGFÅRDETF\*\*NIKKETEL!!!

EG HAT SJAKK! DET ER DEN VÆRSTE FORMEN FOR SPORT

SOM NOENGANG ER OPPFUNNET!!!!!!!!!!!!

Avsender: Erlend V. Kristiansen

# DataKompaniet



**Norges  
ledende  
forhandler av  
Amiga®**

DataKompaniet AS  
Teknostallen  
Prof. Brochs gt. 6  
N - 7030 Trondheim  
Norge

Tlf.: +47 7354 0375  
Fax.: +47 7394 3861  
URL.: <http://www.datakompaniet.no>  
E-mail: [post@datakompaniet.no](mailto:post@datakompaniet.no)  
Foretaksnr.: NO 876 216 552

## Tilbud fra Datakompaniet

- Amiga 1200 New, Kick3.1, WB3.1, no HD, PAL kr 1 364,-
- Amiga 1200 New, Kick3.1, WB3.1, harddrive, PAL kr 1 860,-
- 1,76 MB high density disk drive, internal A1200 kr 1 165,-
- PowerFlyer FastATA4000, w/Allegro 4X IDE Zorro3 A3000/4000 kr 1 041,-
- PowerFlyer FastATA w/Allegro CDFS,32-bit version,PIO4,A1200 kr 861,-
- IDEFix Express A1200, 4x buff. IDE(5,5MB/sek!), u kab, m/SW kr 607,-
- IDEFIXA1200EU Express upgrade for adaptors with Express connector kr 409,-
- GVP 2060 68060/50MHz/SCSI2 for Amiga 2000! kr 6 200,-
- Apollo 1240, 40 MHz 68040 card A1200 (with MMU/FPU) kr 1 488,-
- Blizzard 603e+ 210MHz+68040/25MHz, for A1200 kr 5 245,-
- Blizzard 603e+ 210MHz+68040/25MHz+SCSI, for A1200 kr 5 604,-
- Blizzard 603e+ 210MHz+68060/50MHz+SCSI, for A1200 kr 8 618,-
- ScanExpress 600 CP + Scanquix Bundle! (Inc. IOBlix 1200 !) kr 1 636,-
- BVision, gfx card for Phase5 Blizzard 603 PPC cards kr 3 509,-
- CyberVision PPC, gfx card for Phase5 Cyberstorm PPC cards kr 3 583,-

Prisene er inkludert merverdigavgift på 24 %

Med forbehold om trykkfeil