

AMIGA *guiden*

AG utgave 21
Nr. 6 – 2001
10. årgang

Løssalg kr. 25,-

AG ønsker alle sine lesere og forbindelser
en riktig god jul og et godt nytt år!



DataKompaniet



Norges ledende
forhandler av Amiga®

Utdrag fra vår prislister:

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
Foretaksnr.: NO 876 216 552

INTXL1200	1,76 MB high density disk drive, internal A1200	940
INTXL1200B	1,76 MB high density disk drive, int. A1200, only HD disks	200
INTXL2000	1,76 MB high density disk drive, internal A2000/4000	940
EXTXL	1,76 MB high density disk drive, external all Amigas	760
IDEFIXA1200	IDE-adapter for 4 x IDE på A1200(m/strømkabel u/IDE-kab)	150
IDEFIXA4000	IDE-adapter for 4 x IDE på A4000 (u/IDE-kabler)	280
IDEFIXA1200E	IDEFix Express A1200, 4x buff. IDE(5,5MB/sek!), u/kabl, m/SW	455
IDEFIXA1200EU	Express upgrade for adaptors with Express connector	300
-		
SHPPC75-400	SharkPPC G3/G4 PowerPPC750/400MHz, for MediatorPCI (Feb)	3600
SHPPC75-550	SharkPPC G3/G4 PowerPPC750/550MHz, for MediatorPCI (Feb)	4700
	PowerPC card for Mediator PCI 1200/4000.	
	Inkluderer 256KB L2 cache. 2x std. SDRAM sockets.	
-		
CSMK3U	Cyberstorm MKIII, socket for 50MHz 68060, SCSI, for 3/4000	3960
CSMK3	Cyberstorm MKIII, 50MHz 68060 card w/SCSI for 3/4000	5560
-		
KICK12	Kickstart 1.2 ROM	90
KICK13	Kickstart 1.3 ROM	130
KICK204	Kickstart 2.04 ROM	200
KICK205	Kickstart 2.05 ROM	200
KICK31A500	Kickstart 3.1 ROM, A500/600/2000	235
KICK30A1200	Kickstart 3.0 ROM, A1200, brukt/USED	100
KICK31A1200	Kickstart 3.1 ROM, A1200	300
KICK31A3000	Kickstart 3.1 ROM, A3000	390
KICK30A4000	Kickstart 3.0 ROM, A4000	200
KICK31A4000	Kickstart 3.1 ROM, A4000	390
KICK31A4000T	Kickstart 3.1 ROM, A4000T	390

Alle priser er ekskludert mva. på 24 %

Med forbehold om mulige trykkfeil

Akiko

CD32/CDTV emulatoren Akiki for Windows er nå tilgjengelig på hjemmesiden til Airsoft Softwair. Akiko emulerer en CD32 og en CDTV på PC'er med Windows ved hjelp av en forbedret versjon av WinUAE. Akiko trenger ikke de såkalte «extended ROM'ene» til disse konsollene, den krever kun Kickstart ROM 3.1 for CD32- emulering og Kickstart ROM 1.3 for CDTV - emulering. Den forbedrede versjonen av WinUAE er inkludert i distribusjonsarkivet til WinUAE. Kildekoden til denne WinUAE - versjonen er tilgjengelig for download på hjemmesiden til Airsoft Softwair. Akiko er shareware og demoversjonen har noen begrensninger.

Kilde: Amiga Inc.

Amigaguiden og NAF årsregnskap

Amigaguiden og Norsk amigaforening har klar sine årsregnskap. For spesielt interesserte ser vi oss nødt til å kreve kr. 40,- pr. stk. for regnskapene, og dette tilbudet går kun til medlemmer av de respektive brukergruppene. For å gjenta; Alle abonnenter på AG er også medlemmer av NAF, i tillegg har NAF en god del medlemmer i tillegg til dette (grunnet NAF's diplomtull - uff ;). Bestillinger for årsregnskap sendes pr. e-post til: synove@naf.as, vår utmerkede øknomiansvarlige.

TILBUD: Bestill regnskap for både NAF og AG, og få begge for den nette sum av kr. 65,-. Benytt denne muligheten for å få oversikt over hvordan vi disponerer inntektene våre! Regnskapet er ganske detaljert!

Vi håper virkelig noen i det hele tatt bestiller, da vår kasserer får en bitteliten inntekt på dette, i en ellers helt gratis og frivillig fritidsinnsats.

*God jul
og
godt nytt år!*

Amiga utnevner teknisk visepresident

Sanjay Menon ble 5. desember utnevnt som teknisk visepresident for Amiga Incorporated.

Som teknisk visepresident blir Menon ansvarlig for levering av Amiga-løsninger til en mengde forskjellige plattformer.

«Sanjay har over flere år i



softwareindustrien hatt en suksessfull karriere med prosjekter han har arbeidet med eller vært i ledelsen av», sier Bill McEwen, president i Amiga Inc. «Hans lederevner vil hjelpe våre utviklere på Amiga til å bli mer fremgangsrike på veien frem mot vår visjon av morgendagens digitale verden.»

Menon bringer mer enn 10 års erfaring med utvikling og ledelse til Amiga, og er «avhopper» fra Microsoft, hvor han jobbet i 5 år i forskjellige lederposisjoner. Han var bl. a. ansvarlig for å skipe deler av Microsoft Java Virtual Machine til Internet Explorer. Menon har også bakgrunn fra Connectsoft Corporation, hvor han som sjefsutvikler utviklet blant annet avanserte kommunikasjons-applikasjoner og -protokoller.

Sanjay Menoen sier i en kort uttalelse at han ser frem til å arbeide med Amiga og at han har tro på dette konseptet som en kvalitetsløsning på et voksende segment i datamarkedet.

Kilde: Amiga Inc.

E-butikkene stagnerer

E-butikkene opplever rekordhøy pågang av tittere, men likevel stagnerer salget. Antall besøkende på de mange handelsnettstedene nådde rekordhøyde 54,4 millioner i forrige uke. Det er en økning på hele 50 prosent sammenlignet med i fjor, viser den ferske rapport fra Jupiter Media Metrix.

Økning på 11 prosent Detaljsalg og salg av reiser på nettet vil nå 107 milliarder norske kroner i år. Det er en økning på 11 prosent fra i fjor, skriver Reuters. Men ser vi på tidligere år, så økte e-handelen med hele 54 prosent i 2000, sammenlignet med forrige år. Og i 1999 opplevde den da ferske bransjen en økning på hele 125 prosent. Disse tallene

viser at veksten i e-handelen har flatet ut i år, og det eventyrlige salget, som blant annet Amazon har håpet på, lar vente på seg. Mange amerikanere er bekymret for muligheten til å bytte julegavene, noe som er et fast juleritual. Vanskeligheter med å bytte gavene ble fremhevet som er problem av 41 prosent av de spurte. Og dette problemet utgjør en stor utfordring for de mange e-butikkene, som satser på julehandelen.

www.nettavisen.no

Telenor

Telenor er på retrett som internettoperatør ute i Europa. Fredag solgte Telenor Nextra sin tyske virksomhet til Tiscali. Det har lenge vært kjent at Nextras virke i Europa ikke har vært nevneverdig lønnsom. Telenor Business Solutions annonserte etter tredjerkvartal at Nextra ville trekke seg ut av det tyske markedet. Fredag fant Telenor en kjøper. Internettoperatøren Tiscali overtar Nextra Deutschland og Nextra Deutschland Verwaltungs. Dermed har Telenor trukket seg fra all nettaksessdrift i Tyskland. Skarve 40 millioner kroner betaler Tiscali for Telenors nettvirksomhet. Tiscali har vært blant de mest aggressive internettoperatørene i Europa det siste året og har blant annet kjøpt World Online.

FBI, terror og Internett

FBI utvikler programvare som gjør det mulig å avlytte tastetrykk på PCer tilkoblet nettet. Onsdag kveld innrømmet en talsmann at det omstridte prosjektet Magic Lantern skal brukes for å overvåke terrorismistenkte. I flere uker har det gått rykter om at FBI er i ferd med å utvikle et spionprogram som kan avlytte PCer. Prosjektet har kommet i gang etter terrorangrepene i USA 11. september. Amerikanske myndigheter har innført flere tiltak for å hindre terrorisme på amerikansk jord. Ukene etter terrorangrepet monterte FBI avlyttingssystemet Carnivore hos en rekke internettleverandører. Onsdag bekreftet en talsmann for FBI at også spionsystemet Magic Lantern er en realitet. Amerikanske etterretningsmyndigheter har fra før god oversikt over datatrafikken i verden gjennom spionnettverket Echelon. Magic Lantern er et viruslignende dataprogram som FBI håper å lokke inn i PCene til mistenkelige personer. Programmet smugles inn i PCen gjennom sikkerhetshullene i Microsofts - 3 -

programvare og skal siden spore all bruk av maskinen.

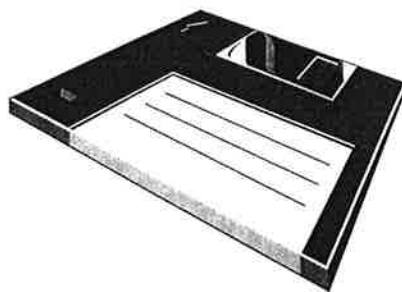
Virussekskapene vendte FBI ryggen FBI har tidligere forsøkt å få et samarbeid med datasikkerhetsselskapene. Målet var å få sikkerhetsprodusentene til å åpne spesifikke deler av brannveggene, slik at Magic Lantern kan installeres. Datavirusprodusentene har imidlertid avslått å gå inn på et slikt samarbeid. Markedssjef Bjørn Windfeldt i Norman ASA har tidligere uttalt til Nettavisen at et slikt samarbeid ville satt selskapene i en vanskelig etisk og teknisk situasjon og at det derfor ikke er aktuelt. Talsmann Paul Brenson i FBI forsikrer overfor Reuters at bruken av Magic Lantern skal følge amerikanske lover og regler. Det innebærer at FBI må skaffe en rettslig kjennelse for å kunne installere programmet i mistenkte PCer.

Vi SMS'er jula inn

Juletid er høysesong for tekstmeldinger. I timene etter at juleribba er fortært og de første minuttene av det nye året taster vi villig vekk. Send en tekstmelding istedenfor å ringe, oppfordrer Telenor. Korte tekstmeldinger har de siste årene blitt den mest vanlige måten å kontakte venner og bekjente på. Teleoperatørene gnir seg i hendene over vår stadig økende bruk av SMS. De neste tre ukene er jul, 17. mai og bursdag på en gang for Telenor og NetCom. Det er umulig å gi noe anslag på antall meldinger i julen. Vi har jo aldri forutsett dette tidligere og klarer det neppe i år heller. Men det er ingen grunn til å tro at det blir mindre enn i fjor, sier assisterende informasjonssjef Esben Tuman Johnsen i Telenor Mobil. I hele fjor ble det sendt 849 millioner tekstmeldinger i Telenors nett. I tillegg kommer meldingene NetComs kunder sender ut. Totaltallet ble dermed nærmere 1,2 milliarder meldinger. De første ni månedene i år hadde Telenor registrert hele 997 millioner meldinger på egenhånd. NetCom regner med å formidle over 600 millioner meldinger i 2001. Det betyr at årets SMS-tall blir betydelig høyere enn fjoråret. Tidligere beregninger viser at det totale antallet tekstmeldinger i Norge i år blir rundt 1,7 milliarder. Det vil merkes godt i juletrafikken. Folk sender jo flere meldinger til daglig nå enn i fjor, men det er fortsatt slik at kundene synes det er trivelig å sende en hilsen til venner og bekjente. Det gjelder spesielt nyttårsaften, men også etter julemiddagen ser vi en kraftig oppgang, sier Tuman Johnsen til Nettavisen.

E-postreklame

Forskningsministerne i EU taler parlamentet midt imot og vil bekjempe uønsket e-postreklame. Ingen EU-borger skal motta e-postreklame de ikke har bedt om, er målet. Europaparlamentet har tidligere gått inn for at det ikke skal være generelt forbud mot e-postreklame, men at medlemslandene selv må bestemme nasjonale regler. Under et møte nylig ble forskningsministrene likevel enige om et felles regelverk. Basisen for regelverket er at bedrifter som vil sende ut reklame i e-post må innhente godkjennelse fra mottakeren på forhånd. Det betyr en endelig slutt for den plagsomme mengden uønsket epost. Beregninger viser at bedriftene taper mye penger på at ansatte må bruke arbeidstiden til å behandle søppelpost. Martin Thorborg i den danske



nettportalen Jubii mener reklameproblemet nesten er umulig å stoppe. Han sier til Berlingske Tidende at problemet bare øker i omfang, men at det stort sett er utenlandske, og i særdeleshet amerikanske, selskaper som sender slik epost. Flere europeiske land har allerede innført forbud mot uønsket e-post, mens andre har opprettet registre der e-postbrukerne kan reservere seg mot slike meldinger. Problemet er at selskapene som sender reklamepost sjelden tar seg bryet med å lete gjennom disse registrene eller rett og slett ignorerer dem.

Musikk og kopiering

Kopinor varsler nulltoleranse og rettslig forfølgelse mot norske nettsteder som har lagt ut sangtekster, besifring og noter ulovlig på Internett. NRK er blant synderne. Kopinor sender i disse dager ut brev til rundt 50 norske nettsteder, som har lagt ut sangtekster ulovlig. Eierne av nettstedene blir pålagt å fjerne ulovlig innhold umiddelbart, ellers vil de bli rettslig forfulgt, opplyser Anne Nyeggen, sjef for informasjon og samfunnskontakt i Kopinor. Det er Norsk Musikkforleggerforening som har bedt Kopinor ta affære. Leder Leif A. Dramstad mener ulovlig publisering på

internett er i ferd med å bli et stort problem for opphavsmenn og musikkforlag. Musikkverk er spesielt sårbare fordi de er lette å kopiere. Internett er i tillegg et meget kraftfullt spredningsverktøy. Dette er en trussel mot inntektsmulighetene og det er alvorlig fordi det også truer fremtidig skapende virksomhet, skriver Dramstad i en pressemelding. Kopinor har i løpet av høsten utarbeidet en liste på over 50 norske nettsteder som gjengir sangtekster med blant annet besifring ulovlig. Ifølge overvåkningsinstansen skal rundt ti av stedene representere alvorlige brudd på opphavsretten. De fremstår enten som profesjonelle og store sangbøker, de har kommersielt preg, eller tilfellene er grove fordi det erkjente institusjoner som står bak. Blant nettstedene på Kopinors fyliste står blant annet "NRK: Sangkista", som inneholder noen beskyttede og uavklarte verk. Verstingene-sidene er likevel laget av privatpersoner. Nettsteder som for eksempel "Nålga", "Martins sangkiste" og "Martins Allsang" "Haralds sangbok" fremstår ifølge Kopinor som meget store og profesjonelle nettsteder, med tekster og akkorder og få akkrediteringer.

Gratis AmigaDE!!!

Gratis AmigaDE spiller for nye kunder, og produkter med rabatt for gamle kunder.

(11. desember 2001) AmigaDE-butikken tilbyr frem til jul gratis AmigaDE spiller til nye kunder. Dette tilbudet fins kun på <http://de.amiga.com>. AmigaDE applikasjoner kan kjøres enten under Microsoft Windows, eller Red Hat Linux v6.2-baserte maskiner. AmigaDE spiller for andre hardware eller software plattformer, slik som Sharp Zaurus PDA'er er planlagt lansert i begynnelsen av 2002. Kunder som tidligere har kjøpt en AmigaDE spiller kan kjøpe produkter fra produsenter som Gabriel Hauer, Kaliko, Pagan Games, Pulsar og Zeoneo med 10% rabatt. AmigaDE's mest populære spill, PlanetZed, er inkludert. Kunder som enda ikke har kjøpt en AmigaDE spiller, vil motta en gratis spiller når man kjøper en av de vanlige produktene. Rabatten vil ikke gjelde for de som får en gratis AmigaDE spiller igjennom denne kampanjen.

*God jul og godt nytt år
ønskes deg fra
Amiga
og deres software-partnere!!!*

Intervju med Tomas

av Nicolas Mendoza

Intervju med Tomas Jacobsen, en av mennene bak AmigaDE's første 4k-demo.

Tomas Jacobsen jobber for tiden som konsulent og er en av Norges få og aktive AmigaDE-utviklere. 4k-demoen ble sluppet på Kindergarden 2017-16 og var også ment å være med i Amiga.org's demokonkurranse. Demoen er kodet for AmigaDE, det nye Operativmiljøet til Amiga.

PB: Hva heter du?

T: Tomas Jacobsen

PB: Hva driver du med til daglig?

T: Jeg jobber som IT-konsulent for itworks

PB: Hva var din første Amiga, og når du fikk du den?

T: I 1988 kjøpte jeg min første Amiga 500. Jeg fikk tak i en som var pent brukt og det fulgte med hundrevis av Amiga blader. :-) Siden har jeg alltid hatt en Amiga i hus.

PB: Hvordan kom du borti AmigaDE?

T: Jeg har drevet med Amiga i mange år, og har selvfølgelig fulgt med på alt som hender på Amiga-fronten via Internet og Amiga-blader. Kan tenke meg at jeg leste om AmigaDE for første gang i Amiga Active, så jeg og en kamerat kjøpte hver vår AmigaDE SDK for å se hva dette egentlig var for noe. Hele AmigaDE-konseptet appellerte meget til meg. Og det er det systemet som jeg nå liker best å programmere for.

PB: Har du drevet lenge med programmering?

T: Jeg begynte med en gang jeg fikk min første Amiga. Jeg hadde tidligere programmert Basic på MSX og Amiga Basic var som å komme i himmelen, men ikke lenge etter viste det seg at Amiga basic ikke var så veldig bra likevel så da startet jakten på et bedre programmeringspråk. Jeg har vært innom ganske mange etterhvert: Pascal, C, Modula-2, E, og diverse BASIC'er som f.eks. AMOS, men jeg endte opp med Assembler.

PB: Var du med i "scenen", i så fall hvilken gruppe og hva gjorde du?

T: Jeg ønsket alltid å være med i "scenen" men jeg releaset aldri noe jeg var ordentlig fornøyd med. "Zeltic" het vel den gruppen jeg var med i som faktisk releaset noe som helst :-) Delvis likte jeg egentlig bedre å programmere på programmer enn demoer, og delvis

var jeg ikke flink nok til å lage de kuleste effektene Kanskje jeg rett og slett var litt for ung da Amiga-scenen var på høyden.

PB: Hvor gammel var du? (Og hvor gammel er du nå?)

T: Nå er jeg 27 år. Og jeg vil si at scenen var størst og mest aktiv omtrent da jeg var 16 år gammel.

PB: Fortell litt om veien til å kode en DE-demo for et "classic-party"...

T: Grunnen til at vi lagde en demo var at TB på Amiga.org holdt en demokonkurranse og maste følt på at jeg måtte lage et bidrag. Så jeg og en kamerat (Ronny Tennebekk) satte igang, men bestemte oss for at demoen skulle slippes på KG. På KG fikk jeg klart inntrykk av at det er noe tidlig å programmere demoer for AmigaDE. Få av de som var der visste noe særlig om AmigaDE og ingen andre (som jeg kunne se) hadde SDK'en selv. Jeg håper at dette endrer seg, det er virkelig mulighet for å lage en "scene" for AmigaDE. Jeg vil oppfordre alle "gamle" Amiga-programmerere til å ta en titt på DE. Systemet her rett og slett kult.

PB: Fortell litt om demoen (effektene, koden el.)

T: Effektene i demoen er ikke spesielt revolusjonerende. Den har en Starwars-scroller, flammeeffekt, plasmaeffekt, og litt annet snacks. Den kjørbare filen er på 4Kb, og vi er ganske fornøyd med at vi fikk plass til alt dette på så liten plass. AmigaDE-programmering er på en måte litt upløyd mark, og jeg forventer at andre demoer som kommer senere blir mye bedre enn vår. Men så vidt jeg vet er vi først ute med en 4K demo for AmigaDE. Demoen er også sluppet med åpen kildekode slik at andre kan lære om AmigaDE ved å se på vår demo.

PB: Hvilken plass kom dere på?

T: Demo-konkurransen på KG i år var om mulig enda mer rotete enn i fjor. Arrangørene "glemte" rett og slett hele bidraget vårt og det var så vidt vi fikk vist demoen fram (kl 08:00 om morgningen). Jeg tror ikke så mange så den egentlig. Og når avstemmingen skulle holdes så var det ikke mulig å stemme på vår demo. Det er som om vår demo aldri ble sluppet på det party'et.

PB: Hva er det egentlig AmigaDE går ut på?

T: AmigaDE er et helt nytt konsept fra Amiga, i samarbeid med TAO. OS'et er totalt plattformuavhengig og da mener jeg også uavhengig av maskinens prosessor. Systemet kan kjøres på toppen av andre operativsystem som f.eks.

Windows, Linux, PocketPC m.fl. eller det kan kjøres direkte på maskinens maskinvare. I dag støtter AmigaDE 20-30 forskjellige prosessortyper. Et program som er laget i AmigaDE kan kjøres på alle disse systemene uten noen endringer. Man trenger heller ikke å kompilere programmet på nytt for å kjøre det på en annen type maskin. Dette er den store styrken til AmigaDE. Du kan kjøre samme program på mobiltelefonen din som du kjører på en vanlig PC.

PB: Hvor lang tid tar det før AmigaDE er allemannseie?

T: Vanskelig å si. Jeg tror at i løpet av 2002 vil mange (kanskje millioner) ha AmigaDE på sine elektroniske "duplicatedger", men brukerne vil nok sikkert ikke engang vite at de har AmigaDE på den. Men det spiller i grunnen mindre rolle, for disse brukerne kan kjøpe programmer laget av AmigaDE-programmerere. Og vi som programmerer trenger jo ikke å lage programmet vårt om igjen når Amiga selger systemet sitt til enda flere firmaer. Derfor har AmigaDE et enormt markedspotensialet.

PB: Noe du vil si til leserne våre?

T: "Hang in there"! Amiga har en fremtid, men kanskje ikke den dere hadde tenkt dere. Men vi står likevel foran spennende teknologi som inspirerer til kreativitet slik Amiga alltid har gjort.

PB: Og helt på slutten hva synes du om AmigaOne/OS4.0/Bplan/Morphos-problematikken?

T: AmigaOS 4.x/5.x er ment å være kjernen i et AmigaDE bassert nettverk. Jeg har allerede penger på bok som venter på utgivelsen AmigaOne/AmigaOS 4. MorpOS er helt klart et tøft system, men jeg velger å støtte Amiga fullt ut. Det siste vi trenger nå er en kringel om hvilket system som Amiga-brukere skal benytte. For meg er det Amiga Inc. som leder veien, om MorpOS må gå til grunne får at Amiga skal lykkes, så håper jeg på det. Men det beste ville jo vært om MorphOS gutta for en gang skyld kunne lære seg å samarbeide. Det hadde alle parter vært best tjent med.

Dette intervjuet er hentet fra <http://www.polarboing.com> - en norsk nyhetsside for Amiga - og er ettertrykket etter avtale med artikkelforfatter og intervjuobjekt.

Layout: Tommy R. Strand

Amigaguidens redaksjon



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



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



Økonomiansvarlig:
Synøve Strand
mailto:synove@naf.as



Webdesigner /
Journalist:
Gjørn A. Sæther
mailto:gjoran@naf.as



Markedsansvarlig /
Journalist:
Terje Mikalsen
mailto:terje@naf.as



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



Innhold

Disk.info	3
Nyheter om Amiga	
Intervju med Tomas	4
Hentet etter tillatelse fra Polarboing	
Redaksjonen...	6
Denne siden	
ReadMe.First	7
Videokonf'ing med Amiga	8
Ja, det er mulig!!!	
Amiga stafetten	9
Hvem intervjues i dag???	
Amiga hardwaretest	10
GRex & Voodoo3	
Annonser & Julekonkurranse	12
Data...data...data	13
Vår artikkelserie om datamedier, del 2	
Trashcan	17
Vår «umulige humorspalte» ;)	

Annonsører i denne utgaven av AG: (alfabetisk rekkefølge)

Datakompaniet AS	2
Mirach Data ANS	20
Norsk amigaforening	19
XPressTrykk AS	18

Amigaguiden ble utskrevet på laserskriver hos Norsk amigaforening, Mo i Rana, trykket hos XPressTrykk AS, Mo i Rana, distribuert av Posten Norge BA og arkivert av Nasjonalbiblioteket i Rana.

Utgiver:
Amigaguiden
Hammerveien 130
N - 8626 Mo i Rana
Tlf.: 751 30 820
URL: <http://naf.as/amigaguiden>
E-post: amigaguiden@naf.as
Ansvarlig redaktør:
Tommy Rølvåg Strand
Forsidebildet er hentet fra Aminet.

Redaksjonen avsluttet:
Mandag, 17. desember 2001

Redaksjon:
Se ovenfor
© Copyright Amigaguiden 2001
Det er forbudt å kopiere eller ettertrykke
hele eller deler av denne publikasjonen
uten samtykke fra utgiver.

Artikler til AG nr. 1 - 2002 må være redaksjonen
i hende innen: 25. januar 2002.
Abonnementspris: Kr. 120,- pr. år

ReadMe.First

Tommy's gale verden

Data er dyrt! Alt for dyrt! Sykelig dyrt! Noen eksempler fra redaktørens «gale» verden følger...

I året som har gått har jeg skiftet ut min gamle PC med en bittelitt nyere. Jeg har kjøpt RAM til den, scanner, farveblekkskriver pluss diverse kort.

Jeg har også kjøpt meg en Amiga 4000T060, jeg har kjøpt meg 17 tommers skjerm pluss at jeg har kjøpt enda en farveblekkskriver og min andre laserskriver gjennom livet.

Ugh! Dette koster!

Og alt dette for å produsere denne blekka du leser nå!

Noen der ute gnir seg vel i nevene og flirer rått når de ser kontoutskriften sin... Jeg er i hvert fall ikke i samme situasjon: Jeg gråter heller!

Men jeg har et par håp! (Og håpet er som kjent lyseblått...)

Det ene lyseblå håpet går på at Amiga nok en gang skal vise krefter, og muligens nok en gang kan være en profesjonell dataløsning for den store hopen av datainteresserte...

Akkurat det håpet er veldig

lyseblått, og kanskje kan det gå i oppfyllelse.

Det andre håpet er mer mørkeblått. Det andre håpet går på Amigaguiden - denne blekka. Kanskje kan vi omsider seile litt i medgang, kanskje kan vi få noen flere abonnenter...kanskje denne «brukergruppen» snart begynner å virke etter forutsetningene...

Neste år - anno Domino 2002 - fyller vårt blad 10 - ti - hele år, og det skal ikke f o r e g å ubemerket! Tenk at man har holdt på med denne hobbyen så lenge :)

Uten dere lesere ville ikke dette vært mulig - og om dere vil være oss nådig - feirer vi sikkert 15-års-

jubileum om fem års tid. Vis denne utgaven av AG til noen som

kunne vært tenkelig å abonnere, og vi alle er deg stor takk skyldig! Takk til alle som har støttet oss så langt!

Vel, regn og grønn plen til tross:

**Alle sammen ønskes
en riktig god jul
og
et fredelig nytt år!**

Med oppriktige hilsener
Tommy Rølvåg Strand



Redaktøren: «Sjef»
for de «gale» tider

**Ord fra
Norsk amigaforening**

**Kort presentasjon av
NAFs nye styremedlem.**

**Mitt navn er
Jørn Rune Jakobsen.
Jeg er 27 år, og holder
til på Klepp
på vestlandet
(ca.3 mil fra Stavanger).**

**Er her en del av et mer
eller mindre fanatisk
Amigamiljø som sverger
til hardware med
forlengst utløpt
holdbarhets-dato. :)**

**Jobber med service og
vedlikehold av radio-
kommunikasjonsutstyr,
og driver også litt med
elektronikk på
hjemmebasis.**

**Er stor fan av Donald
Duck & Co., Larsons
Gale Verden, og Herman
Hedning. Blant de mer
seriøse, Time
og Alt om Elektronikk.**

**Favorittserie på TV for
tiden er Simpsons, ellers
kan jeg nevne at
©©©©®¼¢³¼½
¢³³³³³³³³³³³³³³³³¼½
NO CONNECTION**

Videokonf'ing med Amiga

Av: Dirk Wenk Oversettelse: Tommy Rølvåg Strand
Hentet fra Amiga Aktuell's hjemmeside

Umulig? Nei! For dyrt? Nei.
Ganske lettvin!

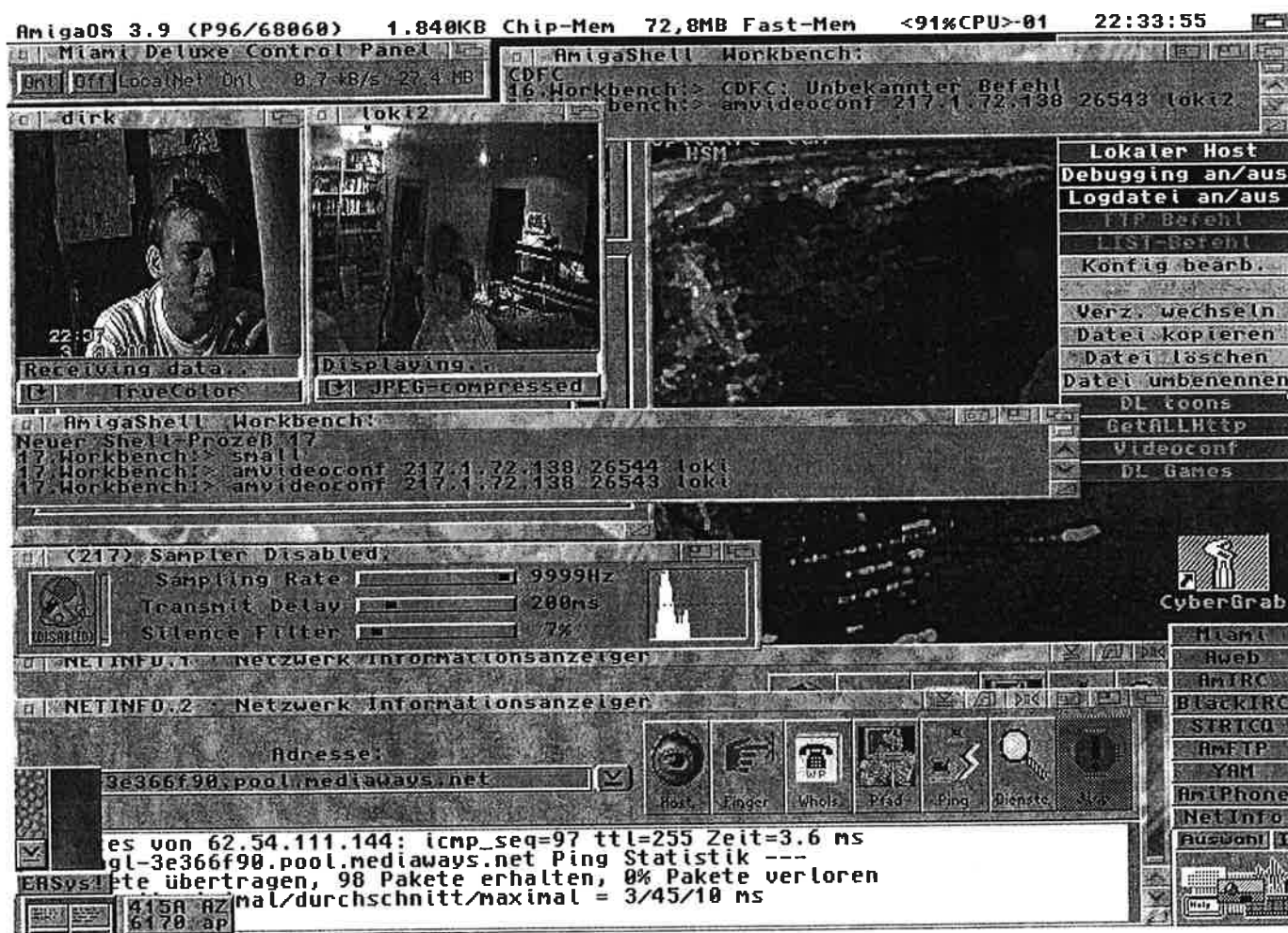
Det var en gang noe kommersiell
software ved navnet Coctail, nå
spørlost forsvunnet. I disse dagene

overføringer, og at med AmiPhone
er bare audio lagt til. Men;
BlackIRC behøves ikke som IRC -
klient for å utføre
videokonferanser!

stakken, slik at det starter
atuomatisk ved inngående
samtaler. Dette kan testes ved å
ringe deg selv.

Nå til videodelen!

I tillegg til BlackIRC er bare to
program behøvelig;
AmVideoConf og
AmVideoConfD. Det er best å
legge dem begge i Plugins-
skuffen, ettersom de begge liker å
være nær en passende JPEG koder
og dekode. Velg den optimale
versjonen for din prosessor.



kan du gjøre akkurat det samme
med litt software du finner på
Aminet. For å gjøre dette, trenger
du IRC - programmet BlackIRC
og audio-programmet AmiPhone.
OK! Nå vil kanskje noen av dere
si at BlackIRC allerede
støtter video-

Så hvordan virker dette? Jo, det er
nesten enkelt!

Først må begge arkivene pakkes ut
til harddisken. Etterpå installerer
vi AmiPhone som spesifisert i
guiden. Ikke glem å linke
programmet inn i TCP/IP -

Plugg ditt kamera inn i V-Lab, og
start. Start først en server, slik at
andre har muligheten til å se oss.
Bruk denne Shell - kommando:

```
BlackIRC:Plugins/AmVideoConfD  
26543 1
```


Kommandoen over skal stå på samme linje, med åpenrom mellom parametrene (tallene).

Hvis kameraet er koblet til port 0, skriver man i kommandoen tilsvarende et nulltall i stedet for et ettall på slutten, eller for S-VHS skriv 2. Hvis du fikk til dette, vil en beskjed komme opp: «Waiting for requests». Vel, fra dette punktet av er du synlig for alle som ringer. Selvfølgelig forutsatt at noen andre har satt opp slikt på sin computer også :-)

På tide å ringe og se hvordan andre ser ut. Dette er gjort med Shell - kommandoen:

BlackIRC:Plugins/AmVideoConf
26543 Frank

Du må da taste en brukbar internettadresse i stedet for «Frank». Denne finner du ved å f.eks. møte noen på IRC - kanalene og innhente denne informasjonen ved å skrive:

/userhost Frank

(Frank er navnet en eller annen heter som nick på det tidspunktet.) 26543 er porten, da, og «Frank» er vindus-tittelen (som gir oss en idé om hvem vi prater med). Nå burde et vindu åpne seg, og etter en kort stund skal så et bilde fra den andre siden komme tilsyne. I følge bandbredden på internettoppkoblingen, kan du velge en av tre overføringsmoduser: JPEG, bitmap eller truecolor. Med en treg modemforbindelse vil truecolor virke best.

Start nå AmiPhone. Som måladresse; Bruk den samme IP'en som i AmVideoConf (IP = internettadresse, bestående av en gruppe tall atskilt av punkum).

Ja; Så raskt er det å installere bilde og lydoverføring. Din erfaring kan nok variere, så hvis

du ved forsøket på å installere videoforbindelsen får opp et vindu som åpner med beskjede «Connecting», men etter ca. 30 sekunder ikke har bilde, så er muligens IP-adressen feilstavet. Uheldigvis lar ikke dette vinduet seg lukke, du må fjerne denne oppgaven (task) med en utility som SIP eller XOp.

Hvis du ønsker å avbryte overføringen av bilder fra din side, behøver du bare å velge vinduet som viste «Waiting for request» og trykke på tastene .

Jeg håper jeg har fått noen til å interessere seg for å kjøre disse meget gode programmene. Det ideelle er selvfølgelig sammen med en IRC eller ICQ - klient.

Jeg vil igjen takke NX_Loki for alle testene vi gjorde inntil alt fungerte prikkfritt.

Systemkrav:

Hardware:

Audiodigitizer (parallellport eller lydkort), mikrofon, V-Lab (V-Lab Par eller V-Lab S-VHS), en videomodul eller kamera.

Software: BlackIRC - pakken og AmiPhone

Ha det skøy med videokonf'ing!

Dirk Wenk

*Send inn
DIN
artikkel
til Amigaguiden
i dag!
Leserbrev,
annonse,
kommentar,
etc.*

Amiga stafetten

Av: Anders N. Jacobsen

Dette er et intervju som vandrer rundt til personer innen ITK - bransjen i Norge for å se hva slags generelle kunnskaper de sitter inn med om Amiga. Regelen er at den som intervjues sender stafettpippen videre til en de kjenner innen denne bransjen. Denne gangen intervjuer vi Tommy Rølvåg Strand.

AG: Hvor gammel er du?

TRS: 35 år

AG: Hva jobber du som?

TRS: Jeg har endel småjobber...

AG: Lønn?

TRS: Ingen hemmelighet:

Ca. 130 000,- brutto.

AG: Kjenner du til datamaskinen

Amiga?

TRS: Ja, har vært eier av

Amiga siden 1986.

AG: Vet du at de er på vei med nye løsninger?

TRS: Ja, har lest endel om AmigaDE.

AG: Kjenner du til navnet på den første av de nye maskinene?

TRS: AmigaOne

AG: Husker du hvem som lagde Amiga før?

TRS: Ja, vet at folk fra blant andre

Apple og Atari brøt ut og skulle lage en maskin med kodenavnet

Lorraine. De ble kjøpt opp av

Commodore som serieproduserte maskinen under navnet Amiga 1000.

Senere gikk Commodore konkurs, og etter det...vel...mye galt...

AG: Har du eid Amiga maskin selv?

TRS: Ja, en Amiga 500 jeg kjøpte i 1986, senere en

Amiga 3000 i 1994

og til slutt en

Amiga 4000 T jeg kjøpte i år.

AG: Har du brukt en i jobbsammenheng?

TRS: Tja, hvis du kan kalle AG en jobb..

AG: Hvem vil du sende stafettpippen videre til?

TRS: Jan Raknes, som jobber som dataingeniør på et firma i Mo i Rana.

Hvis du kjenner noen innenfor IKT - bransjen som du mener kunne blitt intervjuet i denne spalten, kan du sende tips til;
anders@naf.as

*God jul og
godt nytt år!*

Amiga - brukere måtte vente for en PCI - ekspansjon i lange tider, og når Mediator, som den første PCI-Bus, ble annonsert, jaget den ene utgivelsen etter den andre. Plutselig slapp ethvert selskap sin egen PCI-ekspansjon for Amiga. Dette gjorde også DCE. Så - etter tid og venting - ble plutselig løftene oppfylt, og G-Rex for Amiga 1200 ble sluppet for bestilling.

har en tysk og en engelsk versjon. Først - før du putter kortet inn - er en flash-update nødvendig ettersom BlizzardPPC derved finner PCI-driveren. Etter å ha gjort det kan du åpne maskinen og putte inn G-Rex. Bruks-anvisningen beskriver en installasjon i et Micronik-Tower. Bildene er bra gjort, og kan brukes i andre towertyper liksågodt. Jeg eier et Micronik-Classic Tower (den tidligere

Full av glede forandret jeg oppløsningen på Workbench'en til 1024x768x24. Det første jeg la merke til var mye raskere oppdatering på skjermen med 24 bit, raskere enn mitt gamle CV64/3D.

Etterpå laget jeg en test med SysSpeed. Jeg laget fire forskjellige SysSpeed-moduler. På neste side kommer resultatene.

De fire SysSpeed-modulene kan download'es fra Amiga Aktuell's hjemmeside.

Den første modulen er skapt med min gamle hardware (Blizzard 1260 & CV64/3D), den andre med den nye (BlizzardPPC 040 og GRex + Voodoo3). Sammenligning av disse to modulene vil vise skuffende lite forskjell i utførelse, når man tar i betraktning at PCI er mye raskere enn ZorroII. Likevel ser 68040'en ut til å være hovedbremsen ettersom hele CGX-grafikk-systemet er m68k-kode. Den tredje modulen (BlizzardPPC med 060 og GRex + Voodoo3) bekrefter dette. Hastigheten er delvis doblet. Den fjerde modulen viser en BVision for sammenligningens skyld på samme hardware. Konklusjonen for 2D-delen må bli følgende: CPU'en er til slutt den avgjørende komponenten med henhold til hastighet. Likevel vil et GRex+Voodoo3 system slå ZorroII - systemet, spesielt i 16 - og 24 - bit - området.

La oss nå snakke om hovedgrunnen til å kjøpe en Voodoo3; 3D - kapasiteten. For denne testen brukte jeg GLQuake, for det første fordi det er gratis og for det andre fordi sammen med Timedemos er det mulig å skape benchmarks under forskjellige miljøer. Dette er måten magasinet >c't< gjorde sine 3D benchmarks på. Det er synd at jeg ikke har noen utgaver fra den perioden for å sammenligne tallene med PC-tall.

For å teste brukte jeg GLQuake 1.0 beta 6.1 med følgende konfigurasjon: GLWARP=1, GL_F L A S H B L E N D = 1 , GL_POLYBLEND=1, GL_FOG=1, R_SHADOWS=1 og CLI - argumentene: «-mem 6 -maxsize 256». For sammenligningens skyld brukte jeg den normale versjonen med software-rendering. Følgende skjerm-moduser ble brukt: 320x240, 640x480 og 800x600 (dessverre hang alltid TimeDemos på 1024x768, så dette kunne ikke testes). Testen ble kjørt på full skjerm. Det betyr at infos om helse og «munition» ble fadet ut. Konsollen ble fadet ut etter å ha entret «timedemo demo1» etc. Programmet kjørte med Warp3D versjon 4.2a og WarpOS 16.1 (AmigaOS 3.9). Begge Qu*keversjonene er tilgjengelige på Aminet.

Til høyre på side 13 kommer resultatene.

Hardwaretest:

A1200-PCI-Busboard & Voodoo3

Av: Gunter Hinrichsen Oversettelse: Tommy Rølvåg Strand
Hentet fra Amiga Aktuell's hjemmeside

Nå har BlizzardPPC - brukere valget mellom et PCI - board for A1200-ekspansjonsporten eller BlizzardPPC-interfacet. Dermed kan vi se den første ulempen: Bare eiere av en BlizzardPPC kan bruke GRex. Alle de andre er beklageligvis ekskludert! For de lykkelige eiere av en BlizzardPPC er det en sikker fordel, ettersom PPC-kortet kan få direkte tilgang til PCI-bus'en. I reklamen høres det omtrent slik ut: «...ekstremt hurtig PCI-bridge-design, uten bank-switching, ekte DMA....»

Disse data'ene overbeviste meg. To års garanti og muligheten til grafikk-drivere (CyberGraphX) har vært gode grunner for meg for å bestemme meg for G-Rex.

Etter å ha bestilt G-Rex pluss Voodoo3 3000 på KDH, fikk jeg en real skrekk i livet da jeg hentet pakken på postkontoret. I en slik liten pakke skulle det være både et PCI-kort og en Voodoo3? Huff, pakken målte jo bare 30x20x11 cm. Kunne dette stemme? Min første skrekk ble større ettersom jeg åpnet pakken. Til å begynne med kom konfettien fram, som pakken var full av, i tillegg til fakturaen. Etter å ha lagt fakturaen tilside og rumstert vilt i kaoset med papir, fant jeg innholdet. Faktisk var det et lite, grønt kort med PCI-konnektorer, et lite gyldenbrunt logikkort, en pakke med noen skruer, en folder av papir og Voodoo3-kortet komplett inkludert. Vel, på en måte tenkte jeg at G-Rex'en ville vært større...

Bruksanvisningen for G-Rex - 10 - består av noen løse papirer og

versjonen av Micronik-toweret vist i bruks-anvisningen).

Det var ingen problemer som oppstod mens jeg installerte G-Rex og det var ikke bruk for noe verktøy. Først må man knytte sammen logikkortet til BlizzardPPC'en og reforbinde (reconnect'e) BlizzardPPC'en med ekspansjonsporten. Kortet peker nå inn i maskinen. PCI-kortet ligger på logikkortet. Tre avstandsholdere holder PCI-kortet mot A1200 hovedkortet. Det er i tillegg en fjerde avstandsholder som berører A1200-kortet som *kan* forårsake skader.

Strømforsyningen er løst på en ypperlig måte. Du kan velge mellom å benytte en AT- eller en ATX - strømforsyning. Til slutt trenger vi noen PCI - kort for å sette dem inn i fem tilgjengelige slotter.

Etter innsetting kommer det spennende øyeblikket - er alt OK? Vel, man slår på - hei - strøm-LED'en lyser og harddisken summer. Nå må du trykke ESCape fort for å komme inn i Blizzard's startmeny. Der vil du finne et nytt menyvalg: «PCI». Når du velger denne, vil alle PCI-ekspansjoner bli synliggjort, i likhet med zorro-kortene i tidlig-oppstartsmenyen. Jeg var overlykkelig over å se et VGA-kompatibelt kort - mitt Voodoo3 - tilstede i menyen.

Jeg boot'et maskinen med AGA først og installerte CGX-V4-oppdateringen. Ved neste reboot gav Voodoo3'en fra seg det første livstegnet - et bootbilde ble vist.

Test	Du	A1k2060C	A1k2grex	grex Voo	Bvision
Vergleich					
ADPro Ergebnisse in Sek.					
JPEG Load	----	0.96	----	----	----
ColorChar.	----	----	----	----	----
Fresco	----	4.61	----	----	----
Blur	----	0.46	----	----	----
Twirl	----	1.71	----	----	----
Rotate	----	1.45	----	----	----
Scale	----	0.12	----	----	----
Mosaic	----	1.70	----	----	----
HistEqual.	----	----	----	----	----
ImageStudio Ergebnisse in Sek.					
JPEG Load	----	----	----	----	----
Scale	----	----	----	----	----
BlurHigh	----	----	----	----	----
Cross	----	----	----	----	----
Diagonal	----	----	----	----	----
Focus	----	----	----	----	----
Shake	----	----	----	----	----
Texture	----	----	----	----	----
EmbossHigh	----	----	----	----	----
Cygnus-Ed Ergebnisse in Sek.					
TextLoad	----	0.21	0.35	----	----
Search	----	1.98	3.05	----	----
Replace	----	4.58	9.13	----	----
Linescroll	----	3.73	1.33	----	----
Pagescroll	----	3.10	1.93	----	----
ChangeCase	----	1.00	1.44	----	----
RotMarked	----	0.44	0.60	----	----
GoldEd Ergebnisse in Sek.					
TextLoad	----	----	----	----	----
Search	----	----	----	----	----
Replace	----	----	----	----	----
Linescroll	----	----	----	----	----
Pagescroll	----	----	----	----	----
UpperCase	----	----	----	----	----
Sort Lines	----	----	----	----	----
Packer Ergebnisse in Sek.					
LhaCrunch	----	2.13	3.94	----	----
LhaTest	----	0.22	0.44	----	----
LhaDeCrunch	----	0.38	0.51	----	----
XPKCrunch	----	5.13	9.00	----	----
XPKDeCrunch	----	0.86	1.58	----	----
PPCrunch	----	4.02	6.41	----	----
PPDeCrunch	----	0.25	0.35	----	----
Speicher Ergebnisse in MB/s					
Cache Read	----	190.29	60.81	191.10	189.40
ReadROMb	----	20.48	7.18	22.11	22.08
ReadROMw	----	34.25	13.40	39.40	39.36
ReadROMl	----	42.03	25.15	49.66	49.50
ReadFastb	----	22.26	7.17	24.06	24.03
ReadFastw	----	28.88	13.39	32.46	32.42
ReadFastl	----	34.25	25.07	39.14	39.12
WriteFastb	----	18.45	7.44	19.77	19.74
WriteFastw	----	23.44	14.51	30.66	30.64
WriteFastl	----	23.45	19.48	30.64	30.63
Fast2Fastb	----	10.49	4.83	11.34	11.33
Fast2Fastw	----	14.42	8.56	16.10	16.08
Fast2Fastl	----	14.71	12.29	18.41	18.39
Fast2Fastm	----	13.86	9.45	17.10	17.10
Fast2Fast16	----	18.80	17.24	22.37	22.35
ReadChipb	----	1.11	0.84	0.85	0.85
ReadChipw	----	2.22	1.70	1.70	1.70
ReadChipl	----	4.45	3.44	3.39	3.39

Test	Du	A1k2060C	A1k2grex	grex Voo	Bvision
Vergleich					
Speicher Ergebnisse in MB/s					
WriteChipb	----	1.19	1.70	1.70	1.70
WriteChipw	----	2.37	3.44	3.39	3.39
WriteChipl	----	4.74	6.78	6.78	6.78
Chip2Chipb	----	0.57	0.56	0.57	0.57
Chip2Chipw	----	1.15	1.13	1.13	1.13
Chip2Chipl	----	2.30	2.27	2.26	2.26
Chip2Chipm	----	2.29	2.19	2.26	2.26
Chip2Chip16	----	2.34	2.55	2.54	2.54
Fast2Chipb	----	1.15	1.32	1.63	1.63
Fast2Chipw	----	2.23	2.64	3.17	3.17
Fast2Chipl	----	4.23	5.08	5.98	5.98
Fast2Chipm	----	4.20	5.51	5.74	5.74
Fast2Chip16	----	4.27	5.40	5.42	5.42
Laufwerk Ergebnisse in Op/s					
Create	----	664	325	596	480
Open	----	983	873	1878	1119
DirScan	----	9296	7518	12655	12408
Delete	----	892	526	1101	873
Seek/Read	----	4828	3387	4634	4936
Laufwerk Ergebnisse in MB/s					
CreateFile	----	2.91	2.65	2.91	3.54
WriteFile	----	3.01	3.58	3.73	3.73
ReadFile	----	3.01	3.50	3.66	3.73
RawRead	----	3.10	3.72	3.75	3.75
Intuition Ergebnisse in Op/s					
OpenWin16	----	21	16	29	29
OpenWin256	----	16	16	29	29
OpenWinHi	----	16	16	29	29
OpenWinTru	----	16	16	29	25
WinLayer16	----	33	33	36	30
WinLayer256	----	28	28	34	26
WinLayerHi	----	28	25	24	18
WinLayerTru	----	8	22	17	13
SizeWin16	----	151	152	121	73
SizeWin256	----	134	117	115	115
SizeWinHi	----	138	99	126	69
SizeWinTru	----	100	111	97	65
MoveWin16	----	309	499	563	338
MoveWin256	----	305	454	479	311
MoveWinHi	----	156	382	442	230
MoveWinTru	----	109	361	381	177
ConOutP16	----	64	183	427	199
ConOutP256	----	64	176	421	200
ConOutPHi	----	37	156	152	88
ConOutPTru	----	22	131	124	65
OpenScr16	----	2	8	10	10
OpenScr256	----	2	6	9	8
OpenScrHi	----	1	4	6	6
OpenScrTru	----	0	2	4	3
SwapScr16	----	50	50	59	59
SwapScr256	----	49	50	59	59
SwapScrHi	----	49	50	59	59
SwapScrTru	----	0	50	59	59
Grafik Ergebnisse in Op/s					
ScrollX_16	----	106	1646	1908	496
ScrollX_256	----	106	1639	1908	496
ScrollX_Hi	----	39	806	926	231
ScrollX_True	----	13	368	375	96
ScrollY_16	----	106	1679	1942	440
ScrollY_256	----	106	1672	1942	440
ScrollY_Hi	----	37	812	928	182

Medlemmer av AG

kan annonsere gratis
i denne spalten.

Maksimalt antall ord: ca. 50

Send din annonse til:
amigaguiden@naf.as
eller snail - mail:

Amigaguiden
Hammerveien 130
8626 Mo i Rana

Tilbud

Abonnenter på Amigaguiden
får herved følgende tilbud:

Tegn abonnement på
Aminet CD'er og
Amigaguiden for
kun kr. 630,-.

Tilbudet omfatter
ca. 6 stk. Aminet CD'er pr. år
og ett års abonnement på AG.
Alle som benytter dette tilbudet
får godskrevet ytterligere ett
års abonnement på AG.

Summen kan deles inn i fire
kvartalsvise innbetalinger,
da på kr. 170,- pr. kvartal.

MERK: Ved kvartalsvis
innbetaling kan du bare si opp
denne ordningen hvert år
(etter hver 4. betaling).

Du får spørsmål om dette
hver gang du har anledning å si
opp denne ordningen.

Send din bestilling til:
amigaguiden@naf.as

KONKURRANSE!

Nevn to av «nick» - navnene
på de originale A1000 -
brikkene.

Premier:

3 premier på spill fra DK

Send inn din løsning til
amigaguiden@naf.as
eller send et hyggelig
postkort til:

Amigaguiden, Hammerveien 130,
8626 Mo i Rana

- 12 - KUN for abonnenter!

Multiscan - skjerm

Jeg trenger en brukt

Commodore Multiscan-skjerm til min A-1200,
den må kunne ta avspøkinghastigheter fra 15 kHz til 31 kHz.
Da jeg bor i Hallingdal ønsker jeg svar så nært som mulig,
men alle svar er velkomne.

Arnt W. Kolberg 3540 Nesbyen.
E-post: arwiko@online.no

Programmer for Amiga

Programmer for Amiga ønskes kjøpt. Programmene må
være på diskett. Helst musikkprogrammer og samples.

Kontakt:

Ole Jonny Andersen
Myrveien 12 b
9511 Alta
Tlf.: 784 37771

Picasso II skjermkort

selges. Kontakt tommy.r.strand@rana.online.no eller
Tommy Rølvåg Strand, Hammerveien 130, 8626 Mo i Rana

Gamle utgaver av AG

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

2001: Nr. 1, 2, 3, 4

Amigaguiden

ekstrautgaver:

1995: X - 1

1997: X - 2

Send din bestilling pr. e-post til:

amigaguiden@naf.as

eller skriv til:

Amigaguiden, Hammerveien 130, 8626 Mo i Rana

Test	Du	A1k2060C	A1k2grex	grex	Voo	Bvision
Vergleich						
Grafik Ergebnisse in Op/s						
ScrollY_Tru	----	12	363	377	77	----
PrintTxt16	----	2473	3807	7114	4928	----
PrintTxt256	----	2808	3797	7112	4932	----
PrintTxtHi	----	2791	3601	6741	4524	----
PrintTxtTru	----	177	3639	6907	4617	----
RectFill16	----	6248	10171	19498	14124	----
RectFill256	----	6244	10080	19496	14146	----
RectFillHi	----	3571	9058	19341	12272	----
RectFillTru	----	1546	9494	19216	10036	----
DrwElpse16	----	4405	4575	19495	17796	----
DrwElpse256	----	4404	4570	19492	17796	----
DrwElpseHi	----	1975	4386	18136	1898	----
DrwElpseTru	----	2124	765	2050	2044	----
DrwCircle16	----	4191	11360	19118	17285	----
DrCircle256	----	4191	11334	19116	17266	----
DrwCircleHi	----	4103	10009	17859	16335	----
DrCircleTru	----	2033	7965	14201	13078	----
WrtPixel16	----	126822	59142	123833	123762	----
WrtPixel256	----	39757	69791	123824	123715	----
WrtPixelHi	----	108642	56215	105369	105263	----
WrtPixelTru	----	108645	58701	109605	109467	----
HorLines16	----	10164	10827	21338	21666	----
HorLines256	----	8119	10734	21342	21675	----
HorLinesHi	----	9110	10266	20084	20685	----
HorLinesTru	----	6669	10378	20022	20623	----
VerLines16	----	6570	10633	21122	11432	----
VerLines256	----	4849	10543	21120	11423	----
VerLinesHi	----	5245	9998	19892	8486	----
VerLinesTru	----	3011	10100	19832	6793	----
DiaLines16	----	8132	11249	23153	14447	----
DiaLines256	----	6026	11175	23123	14529	----
DiaLinesHi	----	1089	11000	21415	3404	----
DiaLinesTru	----	558	11055	21804	2427	----
AreaElps16	----	222	160	238	237	----
AreaElps256	----	220	160	238	237	----
AreaElpsHi	----	221	159	238	237	----
AreaElpsTru	----	70	116	186	237	----
AreaCir16	----	206	151	223	222	----
AreaCir256	----	205	151	223	222	----
AreaCirHi	----	205	150	223	222	----
AreaCirTru	----	61	106	167	222	----
AreaFill16	----	8128	196	203	20372	----
AreaFill256	----	6270	196	203	20357	----
AreaFillHi	----	5267	195	203	17241	----
AreaFillTru	----	72	103	147	14163	----
CPU/FPU Ergebnisse in MioOp/s						
MIPS	----	66.43	23.16	66.39	66.32	----
MFLOPS	----	26.55	8.78	26.53	26.52	----
PowerPC Ergebnisse in MioOp/s						
MIPS	----	----	215.27	295.29	295.26	----
MFLOPS	----	----	133.25	182.75	182.74	----
PowerPC Ergebnisse in MB/s						
Readb	----	----	64.26	77.89	77.35	----
Readh	----	----	68.19	79.91	79.52	----
Readw	----	----	65.45	76.24	75.96	----
Writeb	----	----	62.72	74.23	73.66	----
Writeh	----	----	47.48	54.38	54.16	----
Writew	----	----	39.33	46.26	46.18	----
Copyb	----	----	24.46	29.66	29.50	----
Copyh	----	----	26.49	31.12	31.01	----
Copyw	----	----	23.77	28.32	28.05	----

glQu*ke:

TimeDemo	320x240	640x480	800x600
demo1	18.0 fps	18.0 fps	15.8 fps
demo2	18.3 fps	18.8 fps	15.9 fps
demo3	15.9 fps	15.2 fps	13.9 fps

Quake:

TimeDemo	320x240	640x480	800x600
demo1	16.5 fps	6.9 fps	5.0 fps
demo2	16.9 fps	7.0 fps	5.0 fps
demo3	15.4 fps	6.6 fps	4.8 fps

Mens du er i 320x240 - modus kan softwarerendereren til Qu*ke slå utfordringen, på 640x480 blir Qu*ke et slideshow. Men på dette punktet starter glQu*ke moroa. Inni de små rommen kjører glQu*ke fabelaktig glatt, i store rom blir det litt verre, men uten å forstyrre spillet. Da jeg skiftet til den normale versjonen etter å ha spilt glQu*ke en stund, innså jeg hvor dårlig den normale versjonen egentlig ser ut.

Konklusjonen for 3D-delen må bli følgende: SUPER! Voodoo3 og en PPC-Amiga kan ikke oppnå hastighetene til moderne PC'er, men for Amiga-affærer er dette et virkelig stort steg.

Det gjennomgående inntrykket av GRex og Voodoo3 er definitivt positivt. Med muligheten for å utstyre A1200'en med billige og kapable PCI-kort, har Amiga fått ny verdi. Nå mangler det bare drivere for videre hardware. Ved siden av drivere for grafikkort er det drivere for et 10 MBit-Realtek nettverkskort. Men de annonserte driverne for lydkort og TV-kort er enda ute av syne (bemerkning fra oversetteren: disse driverne er tilgjengelig nå!).

Voodoo3 er ikke veldig nytt og blir ikke produsert nå for tiden, men det er veldig billig hos noen distributører. De av dere som ser nøye etter på Internett kan kjøpe GRex + Voodoo3/4/5 mye billigere enn for en pakkepris hos Amiga-forhandlere.

For eiere av BlizzardPPC finnes intet alternativ til dette PCI-board'et. Den som vil gjøre noe godt for Amiga (Hvem vil vel ikke det? - red. anm.) burde handle uten tvil! Og alle de andre kunne for eksempel prute på QXL (dagens reklame - red. anm.).

Takk og hilsninger til Kurt Grach for SysSpeed - modulene, til DCE for GRex, til koderne av CGX, Warp3D og alle de andre driverne.

Gunter Hinrichsen
Oversetter: Tommy R. Strand

Her følger del 2 av vår artikkelserie om generell databehandling. Les og lær om lagring av data og alle dets former!

En kan si at organiseringen av data på en CD-ROM kan deles i 4 nivå: Lag 0 definerer bit strukturen på disken og er nesten identisk med CD-DA standarden.

Lag 1 definerer ordningen av disse bits i frames og sektorer. Dette er kjernen for Den Gule Bok.

Lag 2 definerer organiseringen av disse sektorer i logiske blokker med data.

Lag 3 definerer organiseringen av logiske blokker i filer.

Lag 2 og 3 ble i High Sierra definisjonen stående åpne (uspesifisert), noe som har gjort at programvare og utstyrproducenter har kommet med sine egne løsninger som innbyrdes er inkompatible. Den positive siden ved dette er at CD-ROM er blitt et meget fleksibelt medium. CD-ROM produsentene kan selv bruke den datastruktur og filformat som er mest hensiktsmessig for den informasjon som de skal lagre.

Musikk og data er svært forskjellig. Musikk har bare en hovedstruktur og leses sekvensielt. Data kan ha mange ulike typer strukturer (bilder, grafikk, tekst, mm.) avhengig av hvilken type data det er snakk om og hvordan disse skal brukes.

For å komme fram til en felles logisk struktur på lagringen av dataene på CD-ROM'en (Lag 2) møttes hovedaktørene innen dette feltet i High Sierra. Og de kom fram til en felles

standard som har fått betegnelsen High Sierra Standarden. Den er en videreføring av spesifikasjonene i Den Gule Bok. High Sierra Standarden definerer - strukturen av blokker og sektorer på CD-ROM disken - plassering og innhold av volumetiketter - katalogstruktur for definering og benevnelse av filene på CD-ROM'en

Lag 3). Standarden går faktisk videre og beskriver en mulig struktur av de enkelte postene. Men den definerer ikke noen indeksstruktur og selvsagt innholdet av postene.

CD-ROM'er produsert etter denne standarden kan leses av en hvilken som helst CD-ROM leser produsert etter samme standard.

Data
Data
Data

```
010110100100100101010110110
100100101100110110011001001
100110011001000111101010101
001010011001001010111011011
001001001101101101101101101
101111010001110110110001101
101000110100100111101010010
1010111010010101010111011110
01010101010110111100011010
101011010101010101100100110
```

Vår artikkelserie om data:

Del 2

Dag R. Heggem

Design: Tommy Rølvåg Strand

I tillegg har en prøvd å tilfredsstille følgende mål:

- minimalisere antall søk for optimal utnyttelse av CD-ROM
- inkludere mulighet for å utvide standarden til WORM og MO disk
- sikre kompatibilitet mot CD-I
- sikre mulighet i å håndtere flere karakterset slik at standarden blir verdensdekkende
- sikre enkel implementering mot de fleste operativsystemer

High Sierra standarden dekker med andre ord alle 4 lag (Lag 0 -

Den tilsvarende offentlige standarden ble ISO 9660 som er en fortsettelse av High Sierra gruppe formatet. I dag produserer både Philips, Sony, Hitachi, Toshiba m.fl. CD-ROM lesere etter denne standarden.

SVAKHET MED DIGITALE
OPTISKE PLATER

Svakheten med digital optisk lagring er at det ikke er egnet for lagring av film. Et fargebilde i god TV-kvalitet tar ved digital lagring fra 1/2-1 Mb plass

(ukomprimert), noe som vil si at på en CD-ROM får en ikke inn mer enn 6-900 bilder tilsvarende en filmsekvens på 30 sekunder i tillegg til at overføringshastigheten er for lav til overføring av video. På en videodisk kan en uten problemer lagre 60 minutter med film, men her kan ikke bildene behandles av en datamaskin uten spesialutstyr. I dette grenseskillet mellom digital og analog optisk lagring av informasjon er det gigantene arbeider intenst nå.



Bildet over: 2,5 tommer HD

WARM - (WRITE AND READ MANY) / MO (MagnetoOptiske) disk

Disse har en lagringskapasitet fra ca. 300 Mb til 650 Mb. De som finnes på markedet pr. idag er basert på magnetoptisk lagring som er basert på et tynt magnetisk sjikt over det reflekterende sjiktet. Magnetnålene står vertikalt i horisontalplanet og dreies om sin egen akse ved en spesiell teknikk hvor platen blir varmet opp ved hjelp av en intens laserstråle.

Laserstrålen varmer opp et felt av platen, mens en sterk elektrisk

spole forandrer magnetismen i feltet.

De magnetoptiske skivene er ubegrenset overskrivbare. Aktører i dette markedet er Sony, Sanyo, Maxtor, Olympus m.fl. som har produkter å tilby.

Svakheten med de magnetoptiske skivene er den lange aksesstiden på 50 - 100 msek., mens et platelager på flere GB har en aksesstid på 20-30 msek.

Andre teknikker det arbeides med er fargepolymerteknikk og tyntfilmteknikk med ulike amorfe og krystallinske tilstander. Et av de stoffene som arbeides med her er terbium. Denne teknikken som også kalles faseforskyvnings-teknikk er basert på at f. eks. Terbium har to helt ulike egenskaper i henholdsvis amorf og krystallinsk tilstand. Forskjellen mellom disse to fasene utnyttes til lagring av informasjon.

Man kan lagre alle typer digital informasjon på de overskrivbare platene. De er derfor velegnet til å lage egne multimediasentaser.

Sony arbeider med to nye metoder for disse diskene. Ved magnetfeltmodulasjon er det eksterne magnetfeltet

orientert vertikalt i forhold til laserstrålen, mens ved lysintensitetsmodulasjon overskrives disken ved å variere intensiteten av laserstrålen.

De fleste MO diskene er 5 1/4" men de har også utviklet en 3 1/2"

disk med plass til 128 Mb.

CANON's bruk av MO disk

Canon har utviklet et system hvor enkeltstående diskrommer 256 Mb, mens dobbeltstående gir plass til 512 Mb. De mener at dette blir framtidens lagringsmedium.

Rotasjonshastigheten for leseren er 3000 rpm med feilrate på 10-12%. Et anvendelsesområde for MO disk som imponerte meg er deres Image processing eller scanning system.

De digitale platene er et ypperlig medium for lagring av informasjon som er scannet inn, dvs. at aktuelle sider av et dokument som kan inneholde både bilder, tekst, figurer mm. blir avfotografert og digitalisert og deretter lagret i digital form. Dette er spesielt nyttig i forbindelse med arkivering av ulike typer informasjon.

Canon har utviklet et komplett utstyr, Canofile 250 desktop dokumentlagringsystem som består av en PC med meget forenklet tastatur, innebygget rotasjonsscanner som kan avfotografere og lagre 40 dobbeltstående A4 sider i minuttet.



Disse lagres på en overskrivbar optisk disk (MO) som rommer fra ca. 13.000 sider (512 Mb) med informasjon. Siden det ikke er noen fysisk kontakt mellom laser og disk gir dette meget sikker lagring av dataene.

Canons lange erfaring innen kopiteknikken hjalp dem å finne løsningen med rotasjonskopiering.

Hvert dokument kan lagres og gjenfinnes på indeksord, filnavn, filnummer eller ikon. Et utviklet jokersøkesystem tillater tilfeldig søking.

Systemet har to hovednivå; Ikke slettbar som forhindrer uønsket sletting av lagret informasjon og sletting som tillater at allerede lagret informasjon overskrives.

Originaldokumenter kan makuleres og man har et meget oversiktlig arkiv med lett gjenfinning av spesielle dokumenter. Til utstyret er det koblet en hurtig laserskriver for rask utskrift av framhentede dokumenter og med topp kvalitet. 10 slike MO plater i hylla tilsvarer ca. 5 Gbyte (51 Mbyte) eller 130.000 A4 sider med informasjon. I stedet for MO plater kan man selvsagt bruke WORM plater, men da kan en ikke slette informasjon på disken.

WORM - WRITE ONCE AND READ MANY

For dette mediet skriver en selv inn den informasjonen en vil ha lagret, men en kan ikke slette eller forandre lagret informasjon. Etter at informasjonen er lagret kan den brukes så mange ganger en vil. De fleste kommersielt tilgjengelige WORM diskene har et eller flere vakuumlagrete metallsjikt hvor data lagres. Lagringen skjer ved at hull smeltes i metallfilmen eller at det produseres bobler på metallfilmen eller at flere metallag lokalt smeltes sammen.

- 16 - Platene er meget stabile selv ved lang lagringstid,

og holdbarheten minskes ikke selv ved hyppig bruk. Den første generasjon av WORM disken var rene biprodukter til videodisken. Den var kommersielt tilgjengelig i 1983 og kunne lagre 1 Gbyte med informasjon på hver side av en 12" disk. Den andre generasjon WORM lesere ble tilgjengelig i 1985. De er mindre og rimeligere enn førstegenerasjonsleserne. De anvender 5 1/4" diskformat og finnes for innbygging i PC. Diskene finnes med enten spiral eller konsentriske spor og dataene er enten lagret etter CAV, CLV eller M-CAV prinsippet.

DRAW - DIRECT READ AFTER WRITE

Informasjonen kan avleses umiddelbart etter innlegging. Hvis en oppdager feil i innlagt informasjon kan disse feltene merkes (strykes) som ubrukelig og riktig informasjon legges inn på nytt. Laserleseren vil ignorere de merkede partier på disken. Den informasjon som endelig legges inn blir permanent lagret. Platene finnes i 5 1/4" og 12" diameter med lagringskapasitet fra 300 Mbyte - 1 Gbyte på hver side.

CD-ROM XA - CD-ROM EXTENDED ARCHITECTURE

Philips, Sony og Microsoft har gjort en avtale om felles utvikling av et nytt CD-ROM format kalt CD-ROM XA, eller CD-ROM Extended Architecture. Det nye formatet inkorporerer lyd og grafikk fra CD-I formatet og tjener som en bro mellom CD-ROM og CD-I. XA spesifikasjonen muliggjør synkronisering av bilde/lyd. CD-ROM formatet som bygger på ISO 9660 er et åpent system for datalagring.

Etterhvert kom nye behov om en videreutvikling av ISO 9660 for

CD-ROM, spesielt innen området multimedia-applikasjoner for PC. Disse krav gjelder ikke bare tekst og data men komprimert lyd, grafikk, enkeltbilder og film.

En PC klarer ikke samtidig å formidle lyd og bilde/tekst informasjon. Først hentes f. eks.. bildet inn og deretter kommer lyddelen. Dette tar uforholdsmessig lang tid. XA kortet har spesielle brikker som plukker ut lyddelen og omformer den fra digitale til analoge signaler som overføres til en forsterker, mens tekst/bilde informasjonen vises av PC'en.

CD-ROM XA gir muligheter for flere ulike anvendelsesområder lik de en finner i Philips og Sonys CD-I format beskrevet i Den Grønne Bok (defacto standard for CD-I). Men ulik CD-I som krever en helt spesiell utrustning, er CD-ROM XA ikke avhengig av et spesielt operativsystem og CPU. Det betyr at det nye CD-ROM XA formatet vil tillate produsenter å utvikle diskene som vil være lesbare ikke bare på en riktig utrustet PC men også på et hvilket som helst CD-I system.

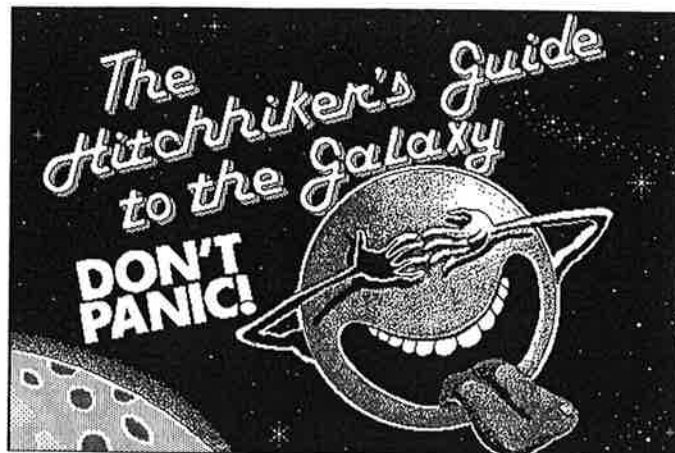
Produsentene av CD-ROM lesere har pr i dag ikke utrustet sine enheter med de XA chips som er nødvendig for å lese XA diskene. Sony har produsert avanserte, men kostbare XA kort for de som driver med utvikling av XA diskene, men ikke inkludert XA avspilling på sine CD-ROM lesere. Hitachi kommer nå med egne XA kort til ca. 6-7000 kr.

CD-Audio vil fortsatt være mediet for konvensjonell musikk-gjengivelse for å unngå noen konflikt med musikkindustrien, men CD-ROM XA kommer med nye interessante muligheter.

Fortsettes i neste nr. av AG!



Tema: Data & tid



Lysets hastighet

Jeg tror ikke selv lyset går like fort som data utvikler seg for en stakkars datainteressert nå for tiden. Man må ha en lommebok tykkere enn Røkke's for å henge med. Om ikke data akkurat utvikler seg med lysets hastighet, ja, så utvikler det i hvert fall med et jagerflys hastighet. Og det holder for de fleste alminnelige...

Du bør vite

...at alle spillprodusenter har avtaler med hardwareutviklerne om å levere stadig mer hardwarekrevende spill, slik at hvis du vil ha det nyeste på spillfronten, ja, så må du oppgradere din datamaskin. Er det en slik, dyr utvikling vi ønsker? Så tenk deg om neste gang du handler hvis du har betenkeligheter med dette!

Alvoret råder

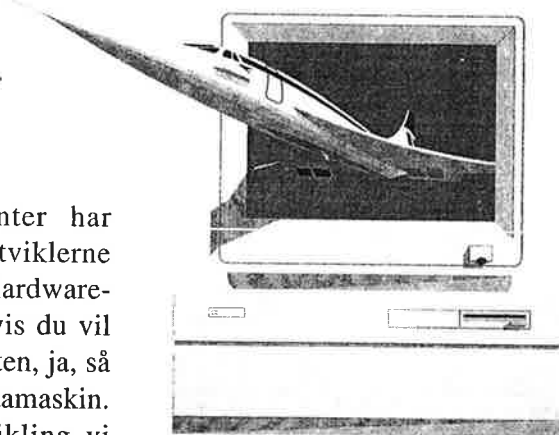
i denne utgaven av Trashcan. Men merk deg følgende: You never know...

Hvorfor mobbes

alle PC - brukere på irc - kanalen #amigano, når en god del av brukerne bruker nettopp PC? Jeg skal i alle fall snart ha min Amiga på nett, og fra da av vil i hvert fall ikke jeg være mobbeobjekt!

Klokken

stilles frem og tilbake alt etter som vi vil ha den på sommer- eller vintertid. Jeg kunne tenke meg følgende for å snu den pengekrevede datautviklingen: Alle blir enige om et system (f. eks. AmigaDE :-)) som er brukbart. Utviklingen skjer til det



systemet, og kun til det. Så - etterhvert som tiden krever noe bedre - går man over til en bedre standard, men dette skjer først etter en femårsperiode, kan vi si. Bullshit, sier du? Ingen kan stoppe utviklingen? Kanskje, sier jeg. I alle fall - vi hadde sammen spart f*en så mange tusenlapper! Noe til ettertanke?

En varm fønvind

blåser over #amigano nå for tiden...

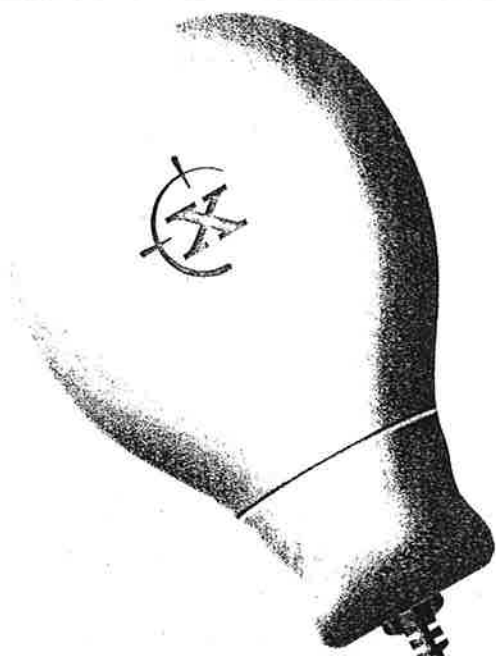
Den kalde vinden fra øst er i ferd med å snu...

Amiga & tid

Tiden er løpt fra Amiga, sies det. Det sies også at Amiga er i ferd med å innhente den moderne tidsalder innen data. Hva gjør det egentlig at man sitter med en gammel Amiga? Hva gjør det egentlig at man sitter med spill fra 1985? Gleden ved data er den samme gleden om data'n er up-to-date eller ikke. La oss si at du har glede med data... Hva er i så fall forskjellen på glede ved gammel datamaskin og gleden ved ny datamaskin? Ingen kan vel måle glede, eller dele glede inn i gammel og ny glede? Jeg bare spør...

Hvordan gjorde de før?

Hvordan skrev de brev før? Jo, med håndskrift! Er det noen som egentlig kan skrive for hånd lengre? Hvordan fordrev man tiden før i tiden? Jo, man strikket en genser for å holde varmen, eller spilte sjakk for å trene hjernen, alt etter om det dreier seg om kvinne eller mann. Er det noen i dag som strikker og spiller sjakk i samme grad som før? Så kan man spørre: Vil vi ha fortiden tilbake? Det kan hende den kommer tilbake, at alt gjentar seg, at historien gjentar seg. I disse dager må vi huske på at det skal bare en liten krig til før alt blir satt 20 år tilbake i tid! FRED!



Fra ide til ferdig trykksak

Søderlundmyra 58

8622 Mo i Rana

E-post: xpresstrykk@xpresstrykk.no

Internett: www.xpresstrykk.no

Telefon: 75 12 10 70

Telefaks: 75 12 10 80

ISDN: 75 12 10 88

- Trykksaker
- Layout
- Grafisk design
- Bedriftsprofilering

 Xpresstrykk as

NAF

<http://naf.as/>

Produktene får du kjøpt på:
www.mirach.no



Bilde kilde: Aminet

AMIGA WorkBench 3.9