

# Amigaguident

1 - 2016 - Utgave 60 - Årgang 15

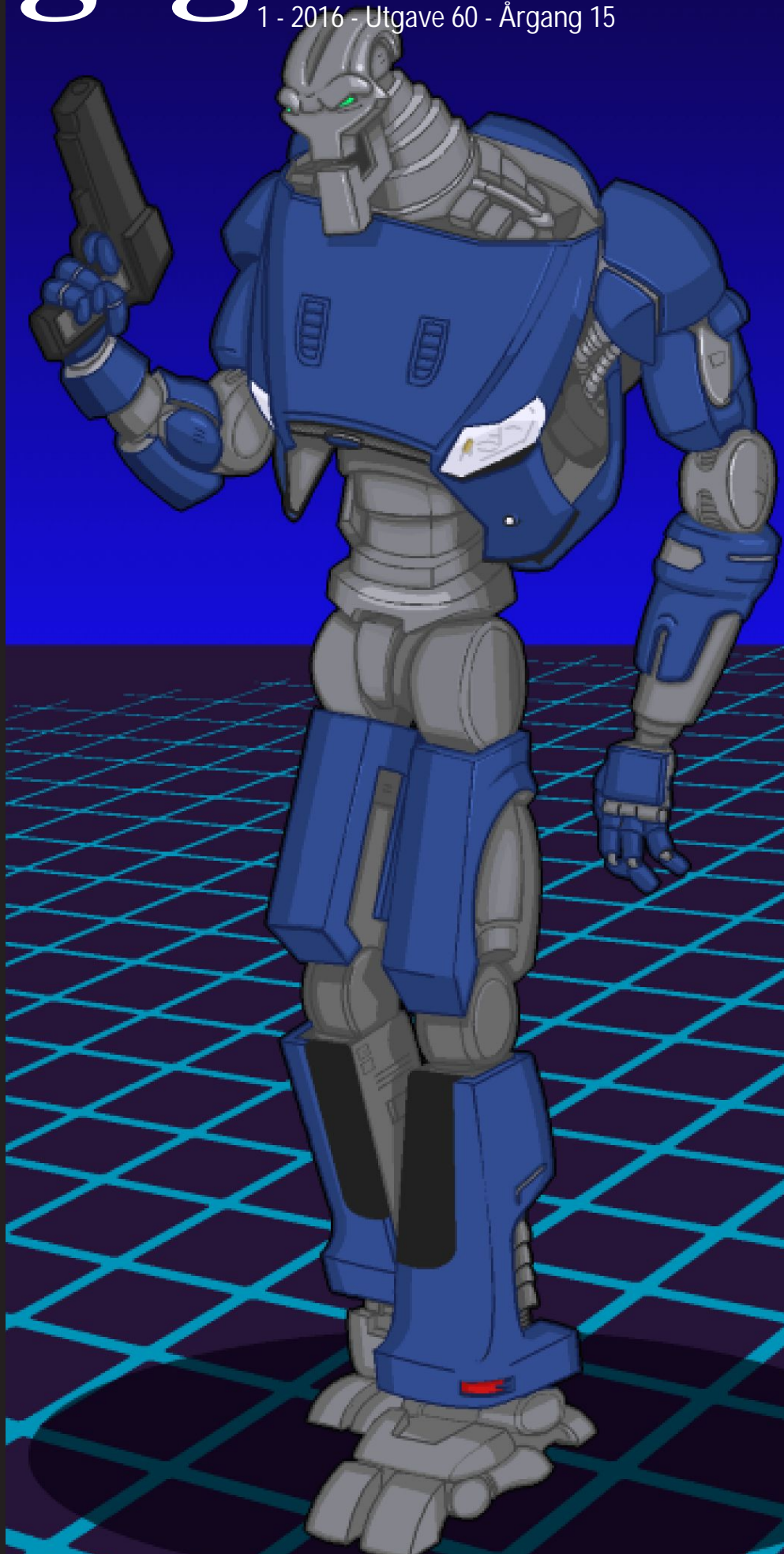
Vi feirer utgave 60

Tester av:

- AROS
- MorhpOS
- AmigaOS 4.1 FE

Intervju:

jPV of RNO



Forsidegrafikk: ando

- 2 Innhold
- 3 ReadMeFirst - Redaksjonelt
- 4 Test: MorphOS
- 6 Test: AROS
- 8 Test: AmigaOS 4.1 FE
- 13 Trashcan
- 14 Amiga Boys
- 15 Midtsidemaskinen
- 16 Intervju: jpV of RNO
- 19 Page 19 Girl



Amigaguiden ble laget ved bruk av en AmigaOne G4 XE @ 800 MHz og DTP-programmet PageStream under AmigaOS 4.1 FE.

Bladet ble trykket, foldet og stiftet på en Canon C5030i kopimaskin og vi har fått god sponning fra kontorleverandøren Lindbak (<http://lindbak.no>) avd. Mo i Rana og internettleverandøren Broadnet (<http://broadnet.no>).

Amigaguiden og AmigaMAD (vårt engelske søstermagasin) er utgitt av Norsk amigaforening med hjemmeside <http://amiga.zone>.

Webmasterjobb og teknisk assistanse er gjort av Vidar Karlsen.  
Ansvarlig redaktør: Tommy Rølvåg Strand - [tommy@garantert.net](mailto:tommy@garantert.net)

Forsidegrafikk: Ando, aka Mr Ten Dicks, aka Mister Steals-yo-gurl  
Bakgrunnen er imagine for Windows (rutenettet), pixeling er ved bruk av Cosmigo Promotion, og fargelegging og skalering er gjort med Paint.net.  
Grafikk side 14: Ando

Forsidebildet i utgave 59 ble tatt av Vidar Karlsen, ved en feil ble han ikke kreditert for dette før nå.

HVA ER problemet med Amiga i dag? Jo, endel har skyhøye forventninger om hva som kan oppnås. Og dette vet jeg av bitter erfaring, for jeg har vært der selv. Vi har en hobby, og den hobbyen lever i beste velgående. Så la det være slik, så får vi heller håpe at Fru Fortuna smiler til oss slik at vi opplever noe uventet positivt omkring vår kjære datamaskinplattform.

MEN HVA OM Bill Gates kjøper oss, kan du si mens du himler med øynene. - Da hadde vel vi vært berget? Hmm, la oss endelig håpe at det ikke skjer, for om det er EN ting som vi unisont burde være enige om, så er det at vi vil vokse i fred uten innblanding fra skakkjørte, svære dataselskaper. La oss heller håpe at vi kan vokse i fred i vår egen, lille nisje.

HVEM HAR hørt om Amiga av den yngre generasjon, hører jeg ulvekoret hyle. Jeg tror fullt og fast på at det finnes en god del amigafans der ute som har latt ungene sine prøve Amiga. Jeg leser hele tiden på amigafora at forholdsvis mange oppegående amigafans har denne holdningen.

HVA OM alt går skeis? hører jeg noen rope. Det eneste som kan gå skeis er håpet vårt om en bedre framtid for Amiga. Og det håpet bærer vi med oss i hjertet sammen med minnene fra alle timene på både kvelds og nattetid vi

til. Etter den siste sjansen og du har gitt opp alt, så får du en siste sjanse en gang til. Du kan si at dette høres ut som viss-vass, men det gir mer mening enn du kanskje forstår. La meg utdype dette.

Jeg startet opp Amigaguiden i 1992. Bladet ble produsert fram til 1996, men da jeg ble psykisk syk i 1997, la jeg ned bladet. Dette ble imidlertid bare en pause, for jeg ble frisk, og med bedre helse kom tanken om en ny start. Siden fulgte 13 gode år for meg før jeg i 2010 igjen ble psykisk syk. Bladet og foreningen ble igjen lagt på is. De siste 5-6 årene har det vært så som så med helsen, men etter et skikkelig langt opphold på mentalsykehus har jeg igjen tilbake den samme, gode følelsen som jeg følte de 13 årene jeg faktisk fungerte bra. Og, mye takket være Vidar Karlsen, så har vi nå produsert Amigaguiden og AmigaMAD (ja, et litt lettere ironisk navnebytte) med én utgave i årene 2013, 2014 og 2015. Ting tar seg opp igjen etter et fall. Det har livet lært meg.

OG DE SOM kun ser negativt på Amiga i miljøet har jeg lært meg å overse. Moralen her er: Man får alltid en ny sjanse. Det kommer en ny dag i morgen. Etter regn kommer solskinn. Smil til verden og verden smiler tilbake.

HVORDAN SKAL du nøste opp dette,

## HVORDAN ABONNERE

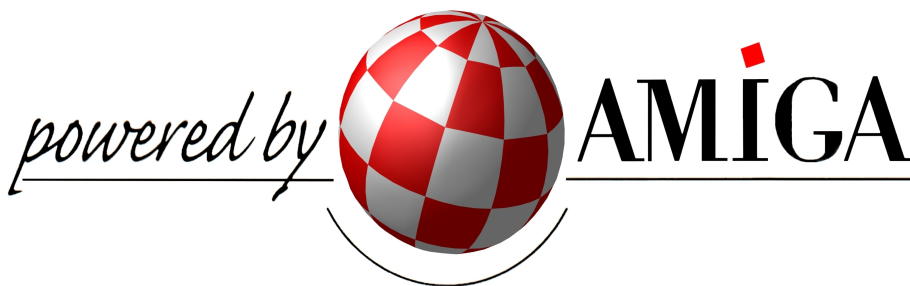
Vil du abonnere på bladet?

Betal inn kr. 280,- til konto:  
4530.13.01689

Merk betalingen med navn og adresse.

Abonnementet gjelder fire utgaver av bladet, uansett over hvor lang tid de utgis over.

amiga.zone



satt og hadde åndeløs spenning fra all spillingen med Amiga-spill.

HVA KAN SKJE med fremtiden vår? - Det er ikke noe håp, alt av marked ser etter andre ting enn Amiga. Dette kan endel klagere komme med. Jeg er møkka lei av negativitet og dystre spådommer. Negative holdninger smitter lett, og nå skal jeg bruke resten av spalteplassen min på å fortelle hvilke holdninger vi BURDE ha.

DU SKAL FÅ den siste sjanse en gang

spør du vel.

Ikke gi opp håpet om en ny og bedre morgendag, uansett på hvilket område det er. Ting tar tid, det være seg helsen din eller hva som helst annet som opptar deg, som for eksempel Amiga.

AMIGA VIL ALDRI DØ!  
LENGE LEVE AMIGA!  
Amigaaaaaaaaaaaaah!

Tommy Rølvåg Strand  
Redaktør

Abonnenter  
Amigaguiden:  
19  
AmigaMAD  
1

Opplag: 30



## Test av MacOSX vs MorphOS på treg hardware

Artikkelforfatter: Michal Bergseth, Distrita.com

Hvis du ikke allerede vet det, så startet Apple sin reise på Motorola 68000 CPUer, den samme CPUen som sitter i Atari og Amiga datamaskiner. Så hoppet fra 68k til PowerPC og til slutt ble MacOSX sluppet av Apple. De er kjent for å fabrikere iMac, MacMini, PowerMac, iBook (laptop) og PowerPC (laptop) med PowerPC CPU på innsiden. Den aller siste hadde PowerPC G5 inni. Nå for tiden fokuserer Apple totalt rundt Intel CPUer. Men hva med PowerPC Mac's i dag?

### Så hva er da MorphOS?

Den beste måten å fortelle om det, er å fortelle om AmigaOS sin historie. MorphOS er et operativsystem som er kompatibelt med AmigaOS. Det er lynende raskt og er veldig enkelt å installere på din PowerPC Mac. Hold nede C-tasten mens en MorphOS CD eller DVD laster og følg installeringsprosessen. Installeringen er gjort på få minutter. Du kan bruke dette på en PowerPC Mac som er støttet. Dette vil gjøre din OSX PowerPC Mac mye raskere å bruke. For tiden støtter MorphOS MacMinin G4, eMac G4, PowerMac G4 og PowerMac G5 (A1047) når det kommer

til desktop Macs. MorphOS støtter også iBook G4 og PowerBook G4-modellene. Pass på å sjekke MorphOS-teamet sitt nettsted for full kompatibilitetsliste. En av de viktigste tingene å vite er at MorphOS støtter bare ATI Radeon-serien av grafikkort. Maskiner som for eksempel PowerBook 12" som har et Nvidia grafikkort vil ikke fungere sammen med MorphOS.

*“Etter få sekunder er MorphOS ferdig med å boote inn i et desktopmiljø som er klart til å brukes.”*

MorphOS 3.7 er den siste versjonen av dette lille operativsystemet. Nå har OSet fått støtte for Airport og støtter mange flere grafikkort enn noensinne tidligere. Utviklerteamet er ikke av de største, så ha tålmodighet. Du kan møte dem på [morphzone.org](http://morphzone.org) hvis du lurer på noen rundt MorphOS.

### Forskjellen på MorphOS of OSX?

Jeg for min del setter pris på OSX og MorphOS på forskjellige måte. Begge to har fordeler og bakdeler når man setter dem opp mot hverandre. OSX er

et veldig robust operativsystem. Installering av den siste OSX Leopard gir deg et OS med masse software selv om Intel Mac's har enda bedre støtte. Den gamle OSX PowerPC-versjonen har enda støtte fra utviklere. OSX har også gamle versjoner av Photoshop, iMovie og Final Cut Pro ofr å gi noen grunner til å holde OSX tilgjengelig på din PowerPC Mac. Du kan ha både MorphOS og OSX på akkurat den samme PowerPC Macen din som støtter dette. Og hvis du vil ha enda flere alternativ kan du ha både MorphOS, Linux og OSX installert samtidig. Dette alternativet er for avanserte brukere.

Hovedforskjellen mellom OSX og MorphOS er hastigheten. Forskjellen er enorm og du merker denne spesielt på tregere PowerPC Mac's. Et eksempel er iBook G4 1.33 GHz som også er støttet av MorphOS. Her går all erfaring av datamaskinopplevelse til fordel for MorphOS på grunn av fart og feedback. MorphOS håndterer en tregere CPU og mindre minne så bra at den gjennomgående brukeropplevelsen feiler for OSX i forhold (som er ganske rask på Intel). Bare ved å boote din

# MorphOS



iBook er forskjellen allerede merkbar. Etter få sekunder er MorphOS ferdig med å boote inn i et desktopmiljø som er klart til å brukes.

## Software

Her har OSX enda et stort forsprang. Det finnes mye mer brukbare programmer for OSX (også for PowerPC) som er brukbare for jobb eller hjem, men dette betyr ikke at MorphOS er helt forlatt i evigheten. MorphOS har program i alle kategorier. OSet har nettlesere, FTP-klienter, DTP-programvare, tegneprogram, musikkediteringsprogram, 3D-modelleringsprogram, videoprogram og masse spill. Mange AmigaOS 68k-spill virker direkte, men også plenty av native PowerPC-spill.

En ting som er verdt å vite, er at ISO-filen med MorphOS inneholder masse software som gjør ting lettere for deg. MorphOS lar deg koble til nettet øyeblikkelig. Det er ikke behov for å laste ned og installere noe tredjeparts TCP/IP-stack som du trengte med classic AmigaOS. Med den inkluderte nettleseren Odyssey starter din MorphOS-opplevelse med en gang.

## Nettlesing med MorphOS

Med det seneste MorphOS får du en webkit nettleser kalt Odyssey som lar deg browse nyhetssteder, sosiale nettverk og lar deg bruke Google sin

gmail, dokumenter og YouTube. Nettleseren støtter også nettsteder med HTML5-innhold. HTML5-delen er rask. Så, hvis du er vant til å bruke Firefox

eller Safari på OSX, så vil denne nettleseren gjøre opplevelsen på en

tregere PowerPC Mac god igjen. Dette er ikke perfekt, men denne nettleseren er det nærmeste du kommer til en fullt funksjonibel nettleser på noen av AmigaOS-alternativene i dag. Og straks delen med Javascript for PowerPC er gjort, så vil denne nettleseren bli lynrask på ting som kanskje er tøffe for den i dag.

Annen software du får med MorphOS er Transfer som er en briljant FTP-klient. Man får også Showgirls som lar deg editere bilder, MorphVNC (som navnet sier er den en VNC-klient), Apdf (for å lese PDF-dokumenter), RemoteShell (SSH) og Flacapella som er et lite, men nyttig program for å brenne .ISO-filer med.

For å finne nye MorphOS software-releaser kan du besøke [www.morphos-files.net](http://www.morphos-files.net)

Just som for OSX for PowerPC er det ingen AppStore som jeg vet av. Jeg lette en hel masse, men fant ikke. Du er

hengitt til å finne software på nettet her og der og dette blir til slutt frustrerende. På dette punktet scorer MorphOS poeng på grunn av den ryddige måten å finne software på. Ja, det finnes separate nettsteder med software, men MorphOS software kan også bli funnet på Aminet, som enda er en av verdens største fildatabaser.

## Konklusjon

Dette er ikke en grundig gjennomgang av disse operativsystemene. Det er en artikkel for å guide deg gjennom mulighetene og til å finne software. Jeg har ganske enkelt gått gjennom opp- og nedsidene ved disse to OS'ene. Hvis du vil ha et OS med dagens programvare, gå for OSX. Hvis du vil ha et raskt OS med ny software hver dag som er i ferd med å utvikle seg til å bli mer og mer kompatibelt med dagens software, velg MorphOS. Personlig bruker jeg MorphOS på mine PowerPC MAS's som er en iBook G4 1.33 GHz og en PowerBook G4 1.64 GHz. Så på OSX-siden bruker jeg en iMac i7 og en MacBook Pro Retina 13".

Viktige linker relatert til denne artikkelen:

Aminet: [www.aminet.net](http://www.aminet.net)

MorphOS Files: [www.morphos-files.net](http://www.morphos-files.net)

Apple: [www.apple.com](http://www.apple.com)

MorphOS Team: [www.morphos-team.net](http://www.morphos-team.net)

*Oversettelse: Tommy Strand*



## Test av AROS

*Bryan Lunduke startet sitt liv med computere på en venns Commodore 64, for så å flytte til en Franklin Ace... og senere en 286 som kjørte MS-DOS. Dette ble etterfulgt av en nesten random serie av operativsystemer som rangerte fra AmigaOS til OS/2, som til slutt inkluderte MacOS 8. Til slutt prøvde Bryan Linux. Og der ble han...*

Test av AROS, det Amiga-lignende OS

Linux er flott. Det er hurtig. Det er stabilt. Det er gratis (på flere måter enn én).

Men Linux (eller "GNU/Linux" alt etter hvem du spør), er ikke det eneste fritt tilgjengelige og Open Source operativsystemet der ute. Det kan kanskje være det mest populære... men det finnes andre. Jeg skal nå se på et av de andre alternativene.

AROS står for "AROS Research Operating System" (en av disse gloriøse rekursive akronymene, just som "GNU"), det er egentlig et open source Amiga-lignende system.

Og, med "Amiga-lignende", så mener jeg super-duper Amiga-lignende. Det ser ut som og føles også som AmigaOS og har API-level-kompatibilitet med AmigaOS 3.1 (noe som betyr at AmigaOS 3.1-applikasjoner kan kompileres til å kjøre på AROS). I motsetning til AmigaOS kjører AROS på x86-hardware.

Just som Linux, så er det multiple distribusjoner av AROS. For mitt formål valgte jeg å laste ned og kjøre Icaros Desktop. Dette ser ut til å være den mest omfattende og hyppigst oppdaterte versjonen av de ulike AROS-distribusjonene som er tilgjengelige. Og, heldigvis, Icaros kjører helt flott i VirtualBox (og, som det kan se ut som, i VMware også).

Den komplette nedlastingspakken med Icaros var helt enorm, jeg kloknet den inn på 1,6 GB. Det er over den doble størrelsen til mange Linux-distroer. Og dette for et system inspirert av et OS utviklet på 1980-tallet. Ved første øyekast virket dette som absolutt galskap for meg.

Men så startet jeg å bruke det.

Jeg merket snart at Icaros er fylt til ripsa med software, inkludert emulatorer for nesten hver platform på planeten (computere og konsoller), et 68k-emulasjonsmiljø (for å kjøre applikasjoner kompilert for klassisk Amiga-hardware), tonnevis av spill (inkludert Open Source-versjonen av klassikere som Doom og Duke3D), en horde med utviklerverktøy, nettverksklienter og så mange grafikk-, video- og audio-redigeringsprogram at du mister tellingen.

*" Dette kan være et perfekt system for en gammel netbook eller en lettvekts virtuell maskin "*

I et nøtteskall er Icaros ferdigoppsatt til å bli en demonstrasjon over hva som er mulig med AROS. Noe som er heldig. For det var det jeg trengte.

Enda viktigere enn noe av dette er at den kommer forhåndsinstallert med en WebKit-basert nettleser som kalles OWB (Odyssey Web Browser). I testene mine var ikke OWB verdens raskeste nettleser, men den var ikke treg heller. Og den var forbløffende kapabel. Utenom av ikke å være native i stand til å spille av YouTube-videoer (noe som det visstnok forventes støtte for snart), fikk jeg ingen problemer.

For tekstbehandling finnes lettvekteren Cinnamon Writer. Ikke noe særlig robust stykke software, men det er raskt og har de fleste basistingene. Jeg var ganske tilfreds med å skrive i en slik lettvekts, hurtig applikasjon, men jeg fant fort ut at jeg trengte å gå til online wysiwyg-editorer for å gjøre jobben min (og skrive denne artikkelen). Heldigvis taklet Odyssey Web Browser den jobben.

Over det hele er systemfarten lynrask og gjør til og med noen lettvekts Linux-distroer en følelse av å være knotete trege. Jeg ga installasjonen av Icaros 1 GB RAM. Som det viste seg, var det ganske liberalt. Med full systemload, sammen med Directory Opus (GPL-versjonen av den klassiske filbehandlings-applikasjonen), så var kun 38 MB RAM brukt.

Dette er ingen feilstavelse. 38 MB. For hele systemet og fullt grafisk miljø. Noe som betyr at AROS/Icaros er et godt valg for maskiner med små mengder RAM. Dette er et perfekt system for en gammel netbook eller en lettvekts virtuell maskin.

Når du klikker en applikasjon, så kjøres den. Øyeblikkelig. Det føles nesten som om applikasjonen kjører før du engang tenker på å klikke den. Ingen venting. Punktum. I det hele tatt. Og systemet booter på 3 sekunder. 3. Sekunder.

Du vil sikkert tro at det å ha så lite RAM og CPU-krav vil bety at systemet vil



føles gammelt og utdatert. Som om du menes at det er en ikke insignifikant kjører Windows 3.1. Og, til en viss lærekurve. Forvent å bruke noen få grad... det virker sånn. Noen av timer bare for å få basiskunnskap om applikasjonene hvordan bruke systemet.

er tydeligvis ganske så, her kommer det virkelige barbente, visuelt spørsmålet - kunne jeg ha brukt AROS (eller Icaros) som mitt primære datasystem? Ja, jeg kunne virkelig. Uten tvil. finnes plenty av

OpenGL-applikasjoner som kommer Det ville helt klart bli utfordringer. Og skipet med systemet). Men det er ikke jeg ville nesten helt sikkert hatt behov stygt. Og, selv om noen deler av for minst en kompanjerende enhet (som systemet ser ut som de hører til på en Chromebook, en Linux-laptop eller 1990-tallet, så ser mesteparten en Android-tablet) for å fylle inn forfriskende deilig ut og behagelig for hullene. Og jeg vil ikke spille mye nye spill, heller.

Før du hopper inn i AROS, vær advart: Dette er, i hovedsak, en Amiga. Hvis du aldri har brukt en Amiga før... de er jeg vil trenge for å få jobben min gjort.

annerledes enn hva du er vant til. Filstrukturen. Måten du kommuniserer Nå, hvis dere vil ha meg unnskyldt, jeg med grensesnittet på. Det er alt noe skal installere enda et mindre brukt ganske annet enn de fleste Linux- Open Source operativsystem å skrive desktops (eller Windows/Mac). Det om. betyr ikke at dette er galt i det hele tatt. Bare annerledes. Ting gjøres på en annen måte. Og med annerledes

*“Og systemet booter på 3 sekunder. 3. Sekunder.”*

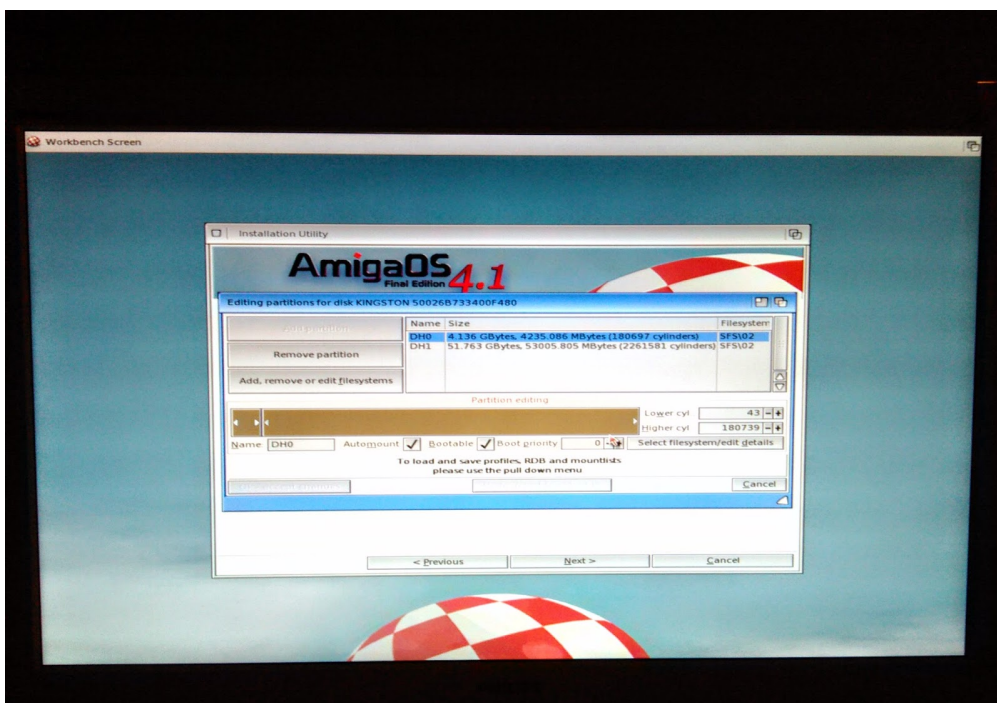
*“Over det hele er systemfarten lynrask og gjør til og med noen lettvekts Linux-distroer en følelse av å være knotete trege.”*

Men, realistisk sett, så det er dette et moderne system med fulle muligheter som har alle verktøy

# AmigaOS4.1 Final Edition

Daniel Hutchinson @  
amigaone500.blogspot.com  
skriver om AmigaOS 4.1 Final Edition

*Den optiske drivens SATA-kabel koblet til korrekt port*



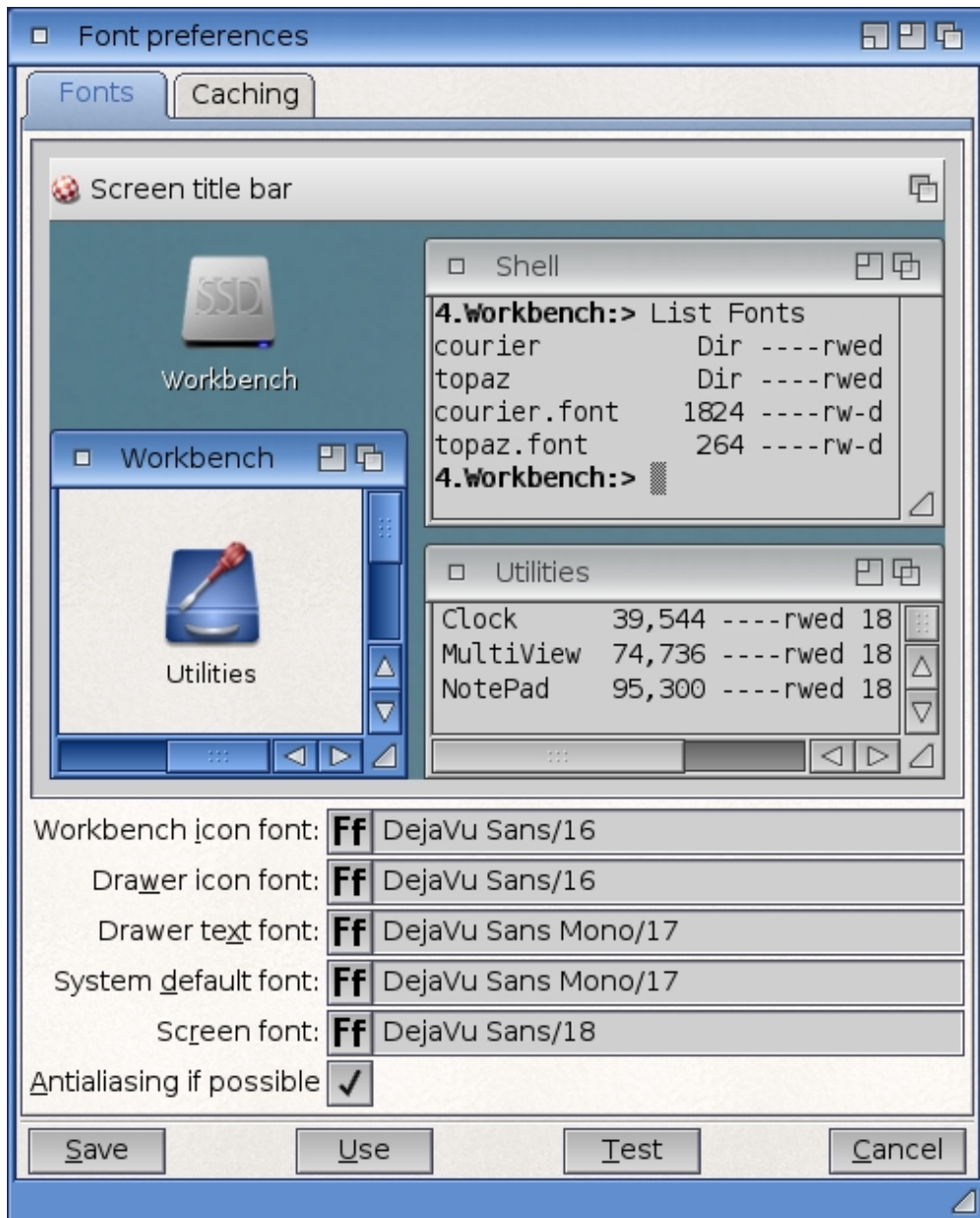
*Redigering av SSD-partisjonene med Media Toolbox*

AmigaOs 4.1 Final Edition Test Nylig oppdatere jeg min AmigaONE 500 til AmigaOS 4.1 Final Edition (FE) og har bestemt meg for å skrive denne testen for å gi mine førsteinntrykk av denne "endelige" oppdateringen av AmigaOS 4.1.

Installasjonen av AmigaOS 4.1 FE må gjøres som en ny installasjon fra grunnen av, det finnes ingen oppdateringsopsjon. Med dette i bakhodet tok jeg en backup av mitt eksisterende system til en CD-ROM og startet opp. Med kunnskapen i hende om at det å skrive til JXFS-formaterte disk er ikke lenger er mulig under FE så tok jeg også en backup av resten av min SSD-disk.

Etter å ha tatt backup av alt, satte jeg inn FE-disken og forventet at den skulle boote automatisk, uten hell. Jeg





Font Preferences

forsøkte å forandre boot-prioriteringene i U-Boot, men også det uten hell. Siden byttet jeg den optiske og SSD-diskens SATA-kabler og da var problemet løst. Det ser ut som den optiske driven må være plugget inn i SATA-porten nærmest hovedkortet for å kunne fungere som boot-enhet. Før jeg oppdaterte AmigaOS la jeg også til en ekstra SSD til min AmigaOne 500 og mens jeg gjorde dette må jeg ha replugget SATA-kablene i feil rekkefølge.

Med det samme at SATA-kablene var koblet i korrekt rekkefølge så bootet FE-disken som den skulle og jeg begynte med installasjonen. Først

måtte jeg formatere mine to SSD-disker, partisjonere og forandre filsystemet til SFS for alle partisjoner. Dette var alt ganske enkelt ved å bruke Media Toolbox. Mens jeg partisjonerte enhetene fant jeg en merkverdighet; det fantes ingen swap-partisjon på mine originale disker. Swap-partisjonen brukes for virtuelt minne og selv om du kan kjøre OSet uten en så vil dette kunne ha en negativ effekt på OSet sin effektivitet. Jeg tenker at den originale swap-partisjonen måtte ha blitt tapt under en repartisjonering av SSD for en stund siden, en glipp fra min side. Jeg satte opp partisjonen og formaterte diskene - en ting å nevne er at du bør kun formatere en SSD med

“Hurtigformatering” og aldri den fulle formateringen. Jeg har en 60 GB SSD som jeg partisjonerte inn i SWAP, System og Work og så en 240 GB SSD som jeg partisjonerte i Games og Media.

Installasjonen av FE var relativt enkelt da SATA-problemet var løst, installasjonen foregikk veldig enkelt og greit. Dette var en mye bedre opplevelse for meg enn å installere fra den originale OS 4.1 Update 2-disken som jeg fant ut hadde problemer med USB på min AmigaOne 500. Når FE var installert fjernet jeg disken og rebootet inn i det friske, nyinstallerte systemet og jeg ble behagelig overrasket over å oppdage en signifikant raskere boot-tid enn tidligere.

Med det samme Workbench åpnet startet jeg med å installere alle mine applikasjoner fra backup-disken. Dette var for mange bare en enkel sak med å kopiere skuffer over til min nylig partisjonerte disk, men for noen program måtte jeg også finne og installere tredjepartis libraries, MUI-klasser og i noen få tilfeller editere filen User Startup. Dette er litt knotete og det ville være fint med en mulighet i AmigaOS for å kopiere disse greiene over automatisk. Dette sagt så er det ikke ofte du trenger en frisk installasjon som dette. Jeg trengte nå å installere driveren for RadeonHD for å få skjermmoduset tilbake til 1920x1080, igjen er det en skam at muligheten for å kopiere dette over fra en tidligere installasjon ikke er integrert i installasjons- og oppsettsprosessen.

Det neste var å konfigurere forskjellige preferanser i Preferences til min smak, her ville det også gjort seg med en mulighet til å importere de gamle settingene. Å legge alt til AmiDock tok sin tid, spesielt ettersom jeg hadde reorganisert og renavnet mine partisjoner. Til slutt bestemte jeg meg for ikke å bruke tid på å bygge opp igjen mine ulike SmartButton sub-dokker. Dette kan kanskje best anses som en god anledning for en vårrengjøring og for å bli kvitt ting som sjelden brukes. Jeg bestemte meg også for ikke å reinstallere LimpidClock ettersom jeg ikke bruker kalender- og påminnerfunksjoner så mye og i stedet bestemte jeg for å prøve ut DateTime.docky igjen. Jeg var fornøyd med å finne ut at denne dockyen har



### Noen ikon har fått en makeover

blitt mye oppdatert siden sist jeg brukte den og nå har muligheten til å vise påminnere og en pop-up-kalender når den klikkes. Jeg la til DateTime.docky til den dedikerte AmiDock i hjørnet øverst til høyre på skjermen hvor LimpidClock brukte å holde hus.

Workbench-themet etter å ha installert FE var tema nr. 2, som jeg ikke kan si jeg er særlig glad i. Jeg forandret dette til standardtemaet som har et mere "flatt" og moderne utseende etter min mening. Jeg gjorde også noen forandringer i Font Preferences ettersom jeg ikke liker kursive fonter på Workbench og i skuffevinduer. For meg har regulære fonter bedre lesbarhet enn kursive fonter.

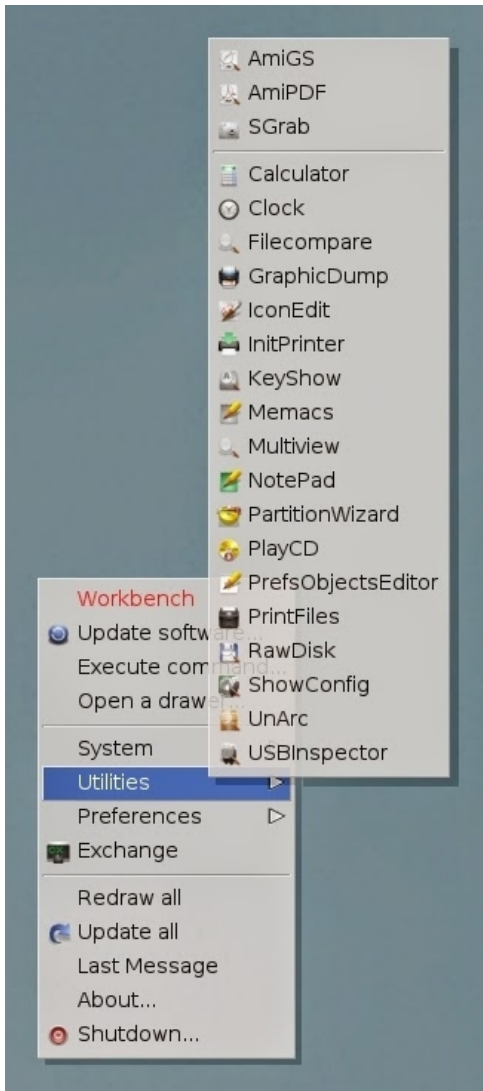
I AmigaOS F.1 Final Edition er det noen nye ikon som har et mer moderne utseende og en flunke ny default backdrop. De nye ikonene er flotte,

men det ser ut som det har krøpet inn inkosistens, for eksempel så har skuffeikonene i Storage og Devs enda de samme "old style" monitor-, key- og printerbildene heller enn de nye man ser andre steder. En liten detalj vet jeg, men det hadde vært fint om disse kunne ha blitt oppdatert til å matsje. Jeg merket meg også at NotePad har noen gamle toolbar-bilder fra en svunnen tid langt tilbake.

Den nye Shell med tab-støtte fungerer bra, gir en bedre arbeidsflyt og gjør arbeide i Shell mye mer behagelig enn før. Det finnes også nye commodities, nemlig AutoBorderSize og AutoInfo. AutoBorderSize tillater vinduer bli resized ved å klikke og dra hvilken som helst kant, heller enn bare ved å bruke gadgeten i høyrehjørnet på vinduet. Selv om dette neppe er "groundbreaking" så tror jeg det er en nyttig ting, men det er bra at dette var

inkludert som en commodity ettersom jeg tviler på at alle hadde likt en sånn standard oppførsel. Jeg har lagt til AutoBorderSize til min WBStartup slik at den loader hver gang min AmigaONE booter. AutoInfo gir litt basic informasjon om filer når du beveger musa over dem og jeg ser nytten dete kan gjøre, men for nå har jeg ikke lagt dette til WBStartup.

ContextMenus har hatt en gjennomgang og har nå små ikon ved siden av teksten. Litt brukbar funksjonalitet har blitt lagt til så som muligheter for "Extract here" og "Extract to..." når man høyreklikker et arkiv. Det finnes enda ikke noe Preferences-program for å editere dette innholdet, noe som er synd. Dette sagt så er konfigurasjonene lagret i en tekstfil som er ganske lett å forstå og som kan editeres med litt omhu, og jeg har lagt til en "Shutdown"-mulighet til min meny



## Workbench sine fobredrede context-menyer

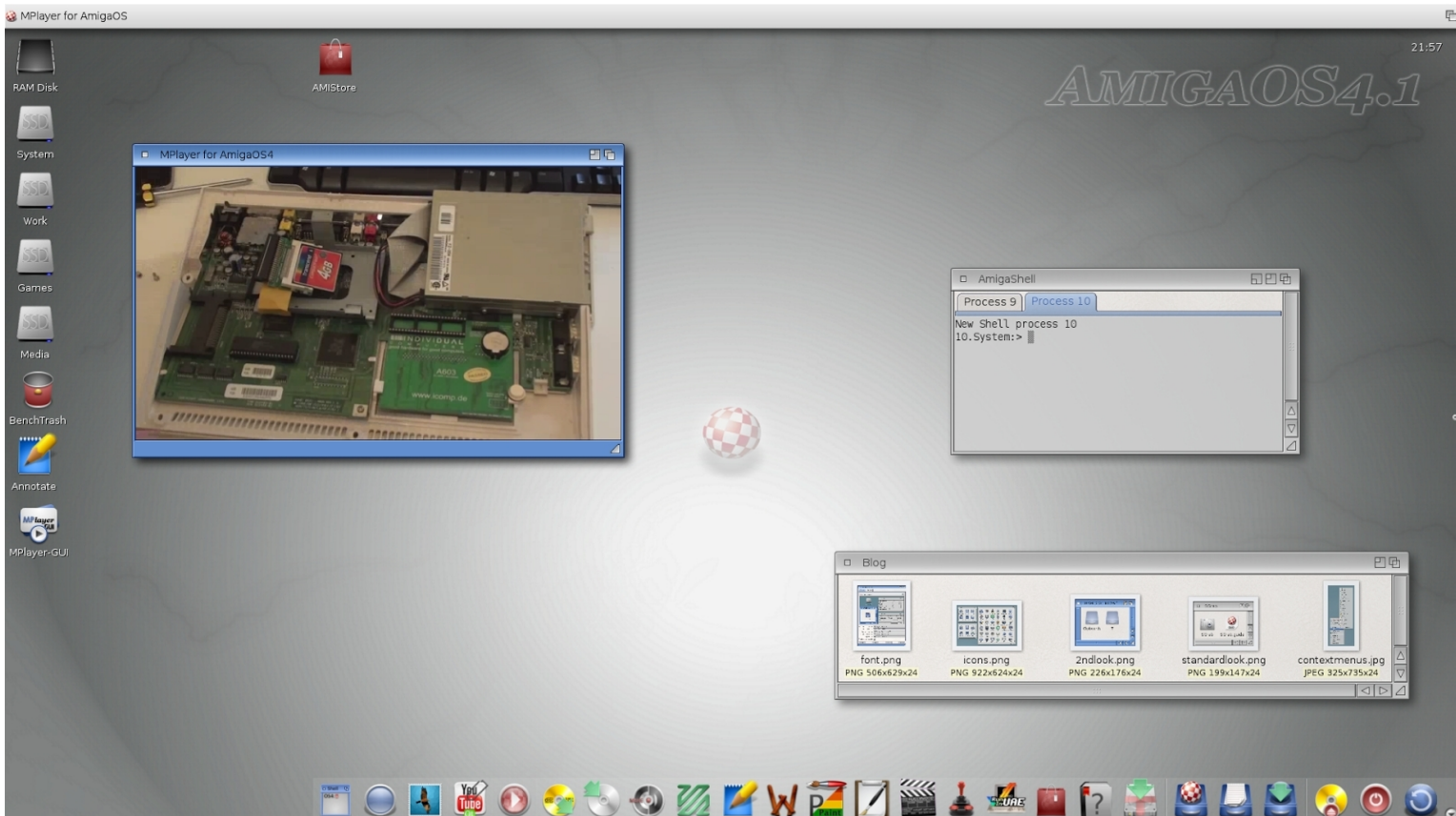
som linker til Poff-verktøyet. Etter min erfaring var den gamle ContextMenus sårbar for kræsje på mitt system, jeg er tilfreds med å finne ut at disse nå nesten er kræsjsikre, selv om en som nesten alltid inviterer GrimReaper på besøk for meg er "New textfile here". Det ville vært fint å se disse menyene bli smarte, for eksempel kanskje automatisk legge til tredjepartis utilities som brukeren har installert i System-partisjonen. På en lignende måte ville en automatisk populært applikasjonsmeny vært en snedig videreutvikling.

Personlig så er thumbnails preview-bildene en av mine nye favoritter av nye ting på Workbench. Det var litt vanskelig å finne dette til å begynne med, ettersom det er ingen mulighet for preview når man går gjennom context-menyer. Du må i stedet gå til Workbench-menyen på toppen av

skjermen. Caching kan bli slått på i Workbench Preferences og jeg fant ut at thumbnails laster mye hurtigere etter å ha returnert til skuffen med caching svitsjet på og vil anbefale dette. Forskjellen er muligens ikke så merkbar på en X1000 såklart. Muligheten for å slå på og av denne tingen for spesifikke skuffer ønskes velkommen. Som en bonus så er previsjoner av tekstfiler også vist, selv om jeg er mindre overbevist om brukbarheten av dette.

I sum er jeg veldig tilfreds med min oppgradering til AmigaOS 4.1 FE og føler at det gir god valuta for pengene. Det er med tilfredshet jeg konstaterer at jeg har en boot-disk jeg kan bruke til nødboot av min AmigaONE 500 uten de problemene med USB som jeg hadde med den originale Update 2-disken. De nye tingene ønsker jeg veldig velkommen, for meg så er AutoBorderSize og thumbnails preview mine favoritter akkurat nå. Til slutt lar jeg dere hvile øynene på et skjermkudd av min vidunderlige, nye Workbench. Takk for at dere leste denne artikkelen!

*Oversettelse:*  
*Tommy Rølvåg Strand*





# ONE DAY IN THE GARDEN OF EDEN



**MAD**  
madmagazine.com

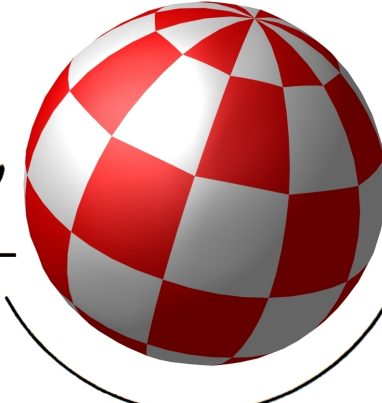
# Jay Miner vs Jack Tramiel



# AmigaOneX5000



*powered by*



**AMIGA**

**...i Finland**

...et intervju med jPV/RNO

Hei, jPV / RNO

Takk for at du stilte til dette intervjuet for våre magasiner og våre ydmyke lesere.

*For det første, hvem er du? Hvor er du fra? Om du ikke ønsker å gå inn på personlige detaljer, gi oss litt generell informasjon om hvem du er.*

Jeg er en finsk Amiga bruker og demoscener, som har brukt Amiga siden A500-tiden, og er fortsatt aktiv.

Jeg har levd det meste av mitt voksne liv i Oulu i Nord-Finland. Oulu er den femte største byen i Finland, og også kalt Amiga-hovedstaden i Finland på grunn av vår aktivitet rundt her.

*Fortell oss om din(e) første Amiga(er)?*

Min venn var alltid raskere enn meg til å få nye datamaskiner, så jeg lekte mye med hans A500, og det var også der jeg fikk mine første opplevelser av Amiga-demoscenen. Jeg måtte tigge foreldrene mine en god stund før jeg fikk min egen A500, men endelig lyktes jeg med det.

A500 ble senere oppgradert med en 512k minneutvidelse, en ekstern diskettstasjon, en Action Replay Mk II-cartridge, og en fargematrixskriver. Jeg ble fascinert av demoscenens kunst og jeg rippet grafikk fra demoer med Action Replay-cartridgen og skrev dem ut i farger for å få noen veggdekorasjoner. Jeg begynte også å ta første skritt med programmering, men jeg hadde ikke nok tålmodighet til å lære assembly eller C på den tiden, men jeg fikk iallfall gjort noe med AMOS.

Senere gikk vennen min for et A3000-oppsett, og jeg ble overrasket over ytelsen. Jeg led med A500-oppsettet i et par år før jeg klarte å finansiere et A1200-system. Jeg kjøpte den med en "stor" 120MB harddisk og et minnekort med en FPU chip. FPU var et krav, fordi jeg ønsket virkelig å være i stand til å bruke alle 3D-rendering-programmene jeg hadde sett på min venns A3000. A1200 har fortsatt ikke like mye rå prosessorkraft som A3000, men AGA var et fint steg fremover, og jeg var fornøyd med kjøpet.

A1200 fikk oppgraderinger litt etter litt i løpet av årene. Fra Blizzard 1230-IV til Blizzard 1260, et MicroniK-towerkabinett, et Zorro II-busboard med Cyber 64/3D og andre Zorrokort osv. I sin nåværende inkarnasjon har det både ZorroIV og MediatorZIV-busboards, Voodoo3-grafikkort, Delfina Lite-lydkort, 10/100 Mbps nettverk kort,

*"Oulu er den femte største byen i Finland, og også kalt Amiga-hovedstaden i Finland på grunn av vår aktivitet rundt her."*

Spider II USB-kort, SCSI-ting, og mange andre ting. Kun hovedkortet og basis-OS-installasjonen er fra den opprinnelige oppsettet. Jeg har faktisk aldri reinstallert AmigaOS på dette systemet, som fungerte som min viktigste dagligmaskin i over ti år, jeg har bare oppdatert den i løpet av årene.

*Hvilke datamaskiner eier du?*

For mange til å snakke om i detalj her,

men jeg eier fortsatt mine opprinnelige A500 og A1200, og da har jeg samlet andre Amigaer når jeg har funnet dem til riktig pris. Samlingen inneholder A1000, flere A500-oppsett, A2000, A600, og flere A1200-oppsett.

I tillegg har jeg håndfull MorphOS-kompatible datamaskiner, fra Pegasos 1 til PowerPC-maskiner, og de brukes som mine daglige stasjonære maskiner nå til dags.

Jeg har også et Raspberry Pi-system som en server og en annen Pi som en mediebok. Og et par gamle men gratis PC-oppsett for sporadiske behov.

Jeg pleide å samle på noen andre datamaskiner tidligere, som SPARCstations, SGI Indyer, og 8-bits Commodore-maskiner, men jeg bestemte meg for å slutte med det og konsentrere meg kun om Amigaer og Amiga-kompatible maskiner. Jeg beholdt bare C128D fra de tider og kvittet med de andre.

En helt oppdatert liste over mine datamaskiner kan bli funnet her i tilfelle noen er interessert i alle bitene: [http://jpv.wmhost.com/jpv\\_computers.htm/](http://jpv.wmhost.com/jpv_computers.htm/)

*Fortell oss om Amiga i hjemlandet ditt?*

Amiga har alltid vært ganske populært i Finland. Kanskje fordi C64 var en svært populær hjemmedatamaskin her og Amiga arvet mange brukere derfra. Atari og andre hjemmedatamaskiner utgjorde egentlig ikke noen reell konkurranse for Commodores maskiner på noe tidspunkt. Den eneste virkelige konkurransen kom fra PC-fronten.





Gjestebok og medaljer på Vectorama 2016

Et av de største finske databladene hadde en Amigaseksjon overraskende lenge, og deretter fortsatte for eksempel Finske Amiga Users Group å holde Amigahobbyen i live. Amigademoscenen har også vært sterk og aktiv i Finland, og du kan treffe på eksdemoscenere overalt.

Altså er det fortsatt folk overalt som husker Amiga og har gode minner fra det. Antallet aktive brukere har, som alle andre steder gått ned, men hvis du tar en Amigamaskin til et offentlig arrangement vil du umiddelbart få folk til å fortelle historier og kose seg med de gamle spillene på den.

*Hva er RNO? Fortell oss om RNO? Historie, begynnelsen, nåværende aktivitet.*

RNO er en demogruppe grunnlagt i 1995. Navnet er en forkortelse for Rave Network Overscan, men det har også vært andre oversettelser for det i løpet av årene, selv om det står ganske godt på egen hånd som

trebokstavsforkortelse nå for tiden. Nåværende medlemmer av gruppen er for det meste fra Finland, bortsett fra noen forsterkninger fra Tyskland og Norge (hilser til tFt!). Alle medlemmene har Amigabakgrunn og de fleste av de utgitte produksjonene er for Amiga. Jeg ble med i gruppen på slutten av 90-tallet som trader og koder.

Vi har også et elektronisk plateselskap kalt RNO Records som utgir musikk gratis på Internett. For utgivelse nummer 100 laget vi en musicdisk som

*“Vi har også et elektronisk plateselskap kalt RNO Records som utgir musikk gratis på Internett.”*

fungerer på AGA-/RTG-Amigaer, men også på OS4 og MorphOS. Jeg var hoved-koderen på den og det er faktisk den siste demoscene-produksjonen jeg har kodet. Noen år har gått siden den gang, men jeg vil komme tilbake til Amiga-koding en dag i eller annen form.

Det har fått ganske lite aktivitet i det siste, men Britelite har i det minste holdt flagget oppe i ti år med stadig bedre kodeferdigheter når eldre programmerere har falt av. Vi har også samarbeidet med andre grupper av og til, men alle er opptatt med andre ting i dag, og jeg vet ikke om situasjonen endrer seg i nær fremtid. La oss håpe på noe plutselig inspirasjon. Mange av oss er fortsatt i Amigascenen ellers selv om vi ikke har sluppet sceneproduksjoner så ofte i det siste. Den siste “gruppeinnsatsen” av meg, Tundrah og Britelite var å samle så mange MorphOS-kompatible demoer vi kunne finne i en demopack. Det inkluderer ikke bare native MorphOS-demoer, men også 68k, WarpOS, PowerUP, og selv OS4-demoer som fungerer under MorphOS uten ekstern emulator.

*For nybegynnere, hva er en demogruppe?*

Det er en gruppe mennesker som lager demoscene-produksjoner, eller på

annen måte er aktive i demoscenen, sammen. Tradisjonelt har målet til demogrupper vært å lage demoer, som er demonstrasjonsprogrammer for å vise ferdighetene til gruppe-medlemmene.

*Du fortalte meg at du samlet hundrevis av mennesker for Amiga-spesifikke LAN nylig. Fortell oss om dette?*

Egentlig var saken den at vi har deltatt med en Amiga-stand på generiske PC-LAN-partyer, men vi har også hatt andre typer av Amiga-spesifikke events. La oss snakke litt om historien først.

Jeg er et aktivt medlem i den finske Amiga-brukergruppen Saku (Suomen Amiga-käyttäjät ry.), som er en registrert landsdekkende organisasjon som ble grunnlagt i 1993. Lovpålagte årsmøter har holdt brukergruppen gående gjennom tøffe tider og har gitt

oss et grunnlag for alle slags events. Vi begynte å ta med flere og flere datamaskiner til fremvisning på møtene og den formelle delen ble kortere. I dag

*“De store Saku-eventene hadde ganske høy profil og utenlandske besøkende som Petro Tyschtschenko, Jens Schönfeld, og Michael Battilana.”*

blir mesteparten av dagen brukt til spilling, se demoer, spise og sosialt samvær.

Brukergruppen arrangert også julebord og fire større Amiga-events mellom 1997 og 2001. De store Saku-eventene hadde ganske høy profil og utenlandske besøkende som Petro Tyschtschenko, Jens Schönfeld, og Michael Battilana. Aktiviteten ble litt lavere på tidlig 00-tall, noen år gikk hvor aktiviteten hovedsakelig var de

årlege møtene, men i andre halvdel av 00-tallet begynte aktiviteten å stige igjen og vi gjenopplivet først julebordene og til slutt de store Saku-eventene i 2012. Samtidig ble vi også bedt om å arrangere retro gaming-aktivitet til noen arrangementer på Oulu City Library, og det største LAN-partiet i Nord-Finland kontaktet oss for å spørre om vi

ønsker å arrangere retro gaming der også. Folk var glade for det vi tilbød, og de har invitert oss tilbake til sine arrangementer hvert år. Med et godt omdømme og økende offentlig synlighet har vi også fått invitasjoner til alle slags andre events fra mindre LAN-partyer til National Games Day og Oulu Arts Night-events. Jeg kan si at vi har toppet vår aktivitet i de siste årene.

De senere Amiga-spesifikke Saku-eventene ble arrangert over hele





**Cecilie**  
Page 19 Girl

Finland mellom 2012 og 2015. Eventene fant sted i Oulu, Vantaa, Tampere, og igjen i Oulu. Vi hadde også noen andre oldskool-datamaskiner til stede på noen events, men Amiga var alltid hovedpoenget. Eventene i Vantaa og Tampere samlet omtrent 200-300 besøkende hver, og eventene i Oulu litt mindre. Vi fikk til og med noen kjente utenlandske fjes å bli med oss, som Petro og Michael var våre gjester på Saku 2014 igjen, noe som var ganske kult. Eventene fikk også ganske fin dekning i trykte medier i Finland.

Oulu Arts Night er nå en annen årlig begivenhet som vi arrangerer ganske uavhengig, fra vårt synspunkt. Det er alle typer aktiviteter rundt i byen for en kveld, men ingenting datamaskin-relatert unntatt våre bidrag. Vi har egen plass i en egen etasje på Oulu City Library hvor vi arrangerer gaming med Amigaer, og det er alltid overfylt med folk som vanligvis ikke besøker noen

LAN-partyer eller andre datarelaterte arrangementer. Pappaer kommer for å vise sine barndomsspill til sine barn og så videre. Mange av dem får inspirasjon til å finne sin gamle Amiga fra loftet eller til å spørre hvor man kan kjøpe maskiner. Vi har hatt en besøkstaller der noen ganger, og i 2014 var antall besøkende 600. Vi har også vanligvis fått 100-200 navn skrevet i gjesteboken vår.

Og til slutt til LAN-partyer. Vi har hatt en Amiga-stand på Vectorama LAN party 5 ganger på rad nå, og standen er blitt større og penere for hvert år. I år hadde vi 10 datamaskiner og fire videoprojektorer med oss. Der var ca. 1000 mennesker med sine egne PCer og enda 1000 gratis-besøkende uten datamaskiner, og alle måtte passere vår stand hvis de ønsket å gå som helst sted. Besøkende spilte Amigaspill hele tiden for moro, men vi arrangerte også Amigaspill-konkurranser med massevis av premier. Nullmodem-multiplayerspill

som Lotus 2, Stunt Car Racer og Super Skidmarks er alltid moro, og det er ikke noe problem å få spillere. Slam Tilt og Worms DC funker også alltid. Vectorama er en stor suksess for oss hver gang, og vi er muligens den mest populære standen der borte. Amigaspill er perfekte for noen raske kamper for de besøkende, fordi de er underholdende og lette nok til å hoppe rett i. Samarbeid med denne typen arrangement er faktisk en god løsning, fordi du ikke trenger å bekymre deg for lokaler og fasiliteter, og du får nye målgrupper.

*Hvor populært er Amiga i Finland? Kan du gi oss noen tall?*

Jeg kan bare gi tall for Saku, alt annet ville være gjetning. Brukergruppen har en årlig avgift på 10 euro, og det er litt under 100 betalende medlemmer for tiden. Brukergruppes webforum har fått nesten 400 registrerte brukere siden



2009, og det er rundt 350 likes på Facebook-siden siden 2011.

Ikke alle Amiga-brukere er aktive i brukerguppen selvfølgelig, eller i det hele tatt interessert i den slags aktivitet. Mange demoscenere holder på med sine egne ting uten å delta mer generelt til Amigascenen, og det er mange andre mennesker som bare bruker Amigaene sine uten å være høylydt om det. Som vi har sett på flere offentlige arrangementer er det et stort potensial og Amiga kan være mer populært enn du kan gjette eller se.

*Hvorfor tror du Norge er treg i forhold til Sverige og Finland når det gjelder Amiga-events?*

Jeg tror det bare handler om enkeltpersoner. Det er en liten margin i vår hobby om du får noe gjort eller ikke. det trenger virkelig ikke mer enn en eller to personer som bretter opp ermene og sparker ting i gang. Noen må bare ta initiativet og jeg tror ikke Norge vil få noe dårligere resultater.

Den aktive brukerguppen har selvfølgelig til en viss grad hjulpet oss her i Finland, men vi ville likevel ikke ha hatt disse typer arrangementer uten enkelte aktive individer, og en brukerguppe er heller ikke et krav for det til. De rolige tidene kunne ha godt ha fortsatt her etter 2005 også hvis ingen hadde ha steppet inn mer aktivt.

Vi har et veldig godt team i Oulu nå, men eventene i andre byer ble organisert i et offentlig forum med folk som ikke kjenner hverandre så godt på forhånd. Vi hadde bare en lokal hovedarrangør, og vi visste at vi kunne

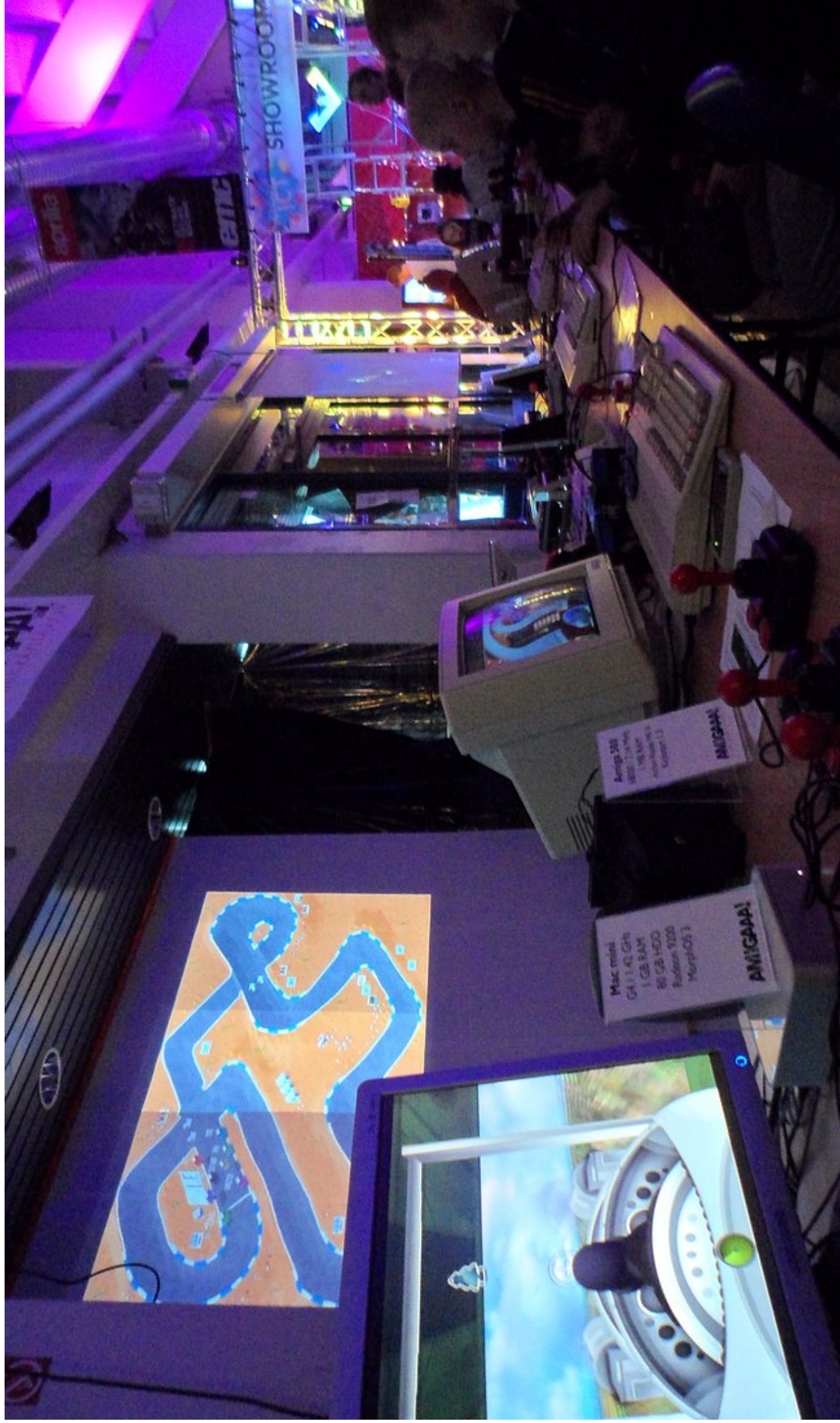
få minst en håndfull Amigaer til arrangementet hvis ingen andre ville hjelpe, og så satte vi en dato og booket lokalene. Så ba vi om hjelp på våre nettsider og fikk tilbudt flere titalls datamaskiner av en mengde mennesker. Problemet er ikke å få tak i nok ting å vise frem, men å finne noen til å ta det lille ansvaret for å være hovedorganisasjon og bestemme dato og sted.

*Skal vi skylde på de norske demogrupperne for ikke å være aktive nok i å fremme Amiga?*

Absolutt ikke. Demo grupper har en tendens til å holde seg i sine egne nisjer, og jeg tror ikke at de bør forventes å være mer ansvarlig for å fremme Amiga enn noen andre. De skaper innhold som kan vises på Amigaer og deltar i demopartyer, og det er allerede et viktig arbeid. Det er opp til alle med nok interesse for å fremme

*Lotus2-konkurransen ved Vectorama 2016*





MorphOS-maskiner og Super Skidmark med 8 spillere på Vectorama 2016





## Super Skidmarks med 8 spillere på Vectorama 2016

Amiga, uansett om han eller hun er i en demo- eller brukergruppe eller ikke.

*Kan du gi oss en liste og en kort beskrivelse av Amiga-demogrupper av skandinavisk opprinnelse (tenker Danmark, Finland, Sverige, Norge)?*

Dette spørsmålet er for krevende til å besvare i detalj med min begrensede tid til dette nå, fordi det har vært hundrevis, om ikke tusenvis, av demogrupper i Skandinavia. Jeg er ikke sikker på om det er noen skikkelig statistikk noe sted heller. Skandinavia har alltid vært et godt område for demoscenen, og vi har fortsatt veldig mange aktive Amiga-demogrupper rundt omkring, selv om det er litt vanskelig å si hvilke som er aktive, og hvordan man kan måle aktiviteten. Mange av dagens spillselskaper i Skandinavia har også sin bakgrunn i Amiga-demoscenen, som DICE i Sverige. Spaceballs er en av de mest kjente Amiga-demogruppene fra Norge, og Slummy har fortsatt slippe Amiga demoer. Loonies fra Danmark har også laget mange kvalitetsproduksjoner for Amiga

i de siste årene. Sverige har mange aktive Amigagrupper, og Finland har også noen, men jeg vil slutte å droppe navn nå :)

*Er det ikke slik at klassiske Amiga-datamaskiner har behov for vedlikehold for ikke å bli ødelagt av tidens tann? Jeg tenker, hva bør gjøres når du*

*“Det verste tingen å gjøre ville være å kaste ikke-fungerende Amiga-utstyr, fordi det sannsynligvis ville være mulig å få det reparert av noen.”*

*kjøper en gammel, klassisk Amiga for å bevare den?*

Ja, batterier lekker og kondensatorer begynner å bli gamle. Hvis du kjøper en Amiga med et batteri på hovedkortet, sørg for at du sjekker batteriet umiddelbart. Batterier som lekker kan gjøre fryktelig mye skade. Hvis du ikke kan skifte ut batteriet, fjern det i det minste.

Jeg personlig ville ikke være så bekymret for kondensatorene ennå, og

jeg ville bare ha latt dem være så lenge maskinen ser ut til å fungere. Men hvis du begynner å få noen symptomer som kan matche med dårlige kondensatorer er det en god ide å erstatte dem. Det er fine guider på internett, og du kan til og med kjøpe erstatningskondensatorsett eller sende hele maskin på service.

Mist ikke håpet om maskinen ikke fungerer som den skal. Det er svært dyktige folk rundt omkring som kan fikse nesten alt Amiga-relatert nå til dags. Det verste tingen å gjøre ville være å kaste ikke-fungerende

Amiga-utstyr, fordi det sannsynligvis ville være mulig å få det reparert av noen.

*Har du noen erfaring med NG Amiga? Hvis ja, hvilken erfaring?*

Ja, ganske mye, fordi jeg har vært en aktiv MorphOS-bruker siden 2004, og jeg har også litt erfaring med OS4. AROS derimot, har ikke vært interessant for meg enda, fordi det ikke er binær-kompatibelt med gammel klassisk Amiga-programvare slik som



MorphOS og OS4 er, og fordi dens utviklingshastighet var ganske treg i lang tid.

Uansett hvor oppgradert min A1200 var på begynnelsen av 2000-tallet, begynte den å føles altfor treg og begrenset for daglig bruk. Den kunne ikke spille noen moderne videoformater, den begynte å bli svak til web på grunn av økt bloatness osv. Jeg hadde fulgt fremdriften for MorphOS ganske nøye, fordi jeg har vært på samme IRC-kanaler med noen finske MorphOS-utviklere siden 1996 eller så, men jeg hadde ikke tatt noen beslutning om å investere i noen nestegenerasjons maskinvare. MorphOS følte mest tiltalende av operativsystemene av neste generasjon, fordi det hadde den beste 68k-kompatibiliteten til mine behov. Som en demoscene-trader har jeg håndtert mange filer hele tiden og kunne ikke leve uten den store filbehandleren Directory Opus Magellan II, og MorphOS var den eneste NG-operativsystemet som kjørte den. Så alternativene var ganske klare, jeg måtte enten fortsette med min aldrende klassiske Amiga eller jeg måtte gå for MorphOS. Så kom jeg over en billig brukt Pegasos 1 og gikk for det, og det har jeg ikke angret på.

Jeg bruker fremdeles MorphOS som mitt viktigste daglige operativsystem. MorphOS 2.0 var et stort skritt i brukervennlighet og funksjoner, og PowerPC Mac-støtte ga oss et bredere og lett tilgjengelig utvalg av billig maskinvare for å kjøre den på, til og med bærbare datamaskiner som har vært den hellige gral i Amigaverden i det fortiden. MorphOS blir bare bedre og bedre år etter år og har vært en fin fortsettelse for Amiga.

På et tidspunkt lekte jeg også med en OS4-maskin som jeg lånte fra en venn i noen måneder. Det tilbys en mer autentisk brukeropplevelse GUI-messig hvis du sammenligner dem til en standard OS 3.9, men som en Amiga-powerbruker foretrekker jeg fortsatt MorphOS' tilnærming og GUI-toolkit

mer. Jeg har også kjøpt en kopi av OS4 for klassisk Amiga, som jeg kan kjøre under emulering å teste kode min og leke litt med den nyeste OS4.

*Hvilke forhåpninger har du for Amiga / NG Amiga i fremtiden?*

Jeg håper det utvikler seg på alle fronter. Nostalgi-faktoren i klassisk Amiga er fortsatt sterk og det virker som hobby-maskinvare-utvikling begynner å blomstre med ulike typer FPGA-løsninger.

Neste generasjons operativsystemer vil forhåpentligvis bli utviklet videre, og selv om splitten til forskjellige leirene var ganske rå, vil den resulterende konkurransen sannsynligvis drive utviklingen av hver leir mer enn om de ville være alene.

MorphOS vil trolig ta skrittet til en annen CPU-arkitektur på et tidspunkt, fordi PPC-alternativer blir sjeldnere, men jeg er ikke sikker på hvordan det vil påvirke brukerbasen. I teorien vil vi få støtte for nyere mainstream-maskinvare og mer moderne funksjoner til selve OSet, men samtidig vil vi miste 68k-kompatibiliteten og få en ny splitt. Kanskje er MorphOS moden nok og har

(<http://library.morph.zone>) for å hjelpe nye brukere til vår plattform. Jeg tror mer av slik aktivitet vil være nødvendig.

*Eventuelle "berømte siste ord"?*

Nyt det du har nå. Hvis du er interessert i noen systemer, det være seg en retro-greie eller neste generasjon maskiner, bare få tak i det og begynn å ha det gøy. Og ikke klag og fortell andre hva de bør gjøre hvis de har glede av noe du ikke forstår, det er for mye bitching om forskjellige ting som kan være svært nedslående. Delta, gjør noe, ikke vent på vapour eller på at noen andre skal gjøre alt. Hvis du ønsker et Amiga-arrangement, arranger et!

Takk til jPV/RNO for intervjuet!

*Norsk oversettelse:*

*Vidar Karlsen*

The logo for AmigaMAD, with "Amiga" in white and "MAD" in red, set against a black background.

*“Jeg håper det utvikler seg på alle fronter. Nostalgi-faktoren i klassisk Amiga er fortsatt sterk og det virker som hobby-maskinvare-utvikling begynner å blomstre med ulike typer FPGA-løsninger.”*

nok innebygget programvare for det i dag. Jeg håper alt går bra, men det kommer uansett ikke til å skje snart, og vi vil fortsatt se mer PPC-støtte komme før det, så la oss nyte turen.

Vi vil trenge flere programvareutviklere på alle variantene, la oss håpe vi ikke mister mange av dem lenger, og forhåpentligvis få noen nye programmerere om bord også. Jeg håper også at gjenværende brukere vil holde aktiviteten oppe og delta så mye de kan. Jeg, for eksempel, har skrevet mye dokumentasjon til MorphOS Librarys wiki-sider

The logo for RNO, with the letters "RNO" in a large, bold, red font, set against a black background.

BROAD|NET

<http://broadnet.no/>

The logo consists of a solid blue square with rounded corners. Inside the square, the word "LINDBAK" is written in a white, bold, sans-serif typeface. The letters are evenly spaced and centered horizontally within the square.

LINDBAK

<http://lindbak.no/>

***“Vær barmhjertige, slik  
deres Far er barmhjertig.”  
Luk 6,36***