

amiga

1 - 2014 - 21. årgang - UTG 58 guiden

- Spilltest: Spirit F1
- Hvordan vi mistet amiga.no
- Amigo.ai: Drøm eller virkelighet
- Bljander i Japan: Hvordan Amiga kan ta Asia ...



Domenehai
tok amiga.no

3 ReadMeFirst

Redaktørens spalte, medarbeidere og spesifikasjon av produksjonsutstyr

4 Haiangrep:

Hvordan vi mistet amiga.no til en norsk domenehai

6 Amigo.ai: Drøm eller virkelighet?

12 Midtsidemaskinen/midtsidepiken

14 Game Over: Test av F1-Spirit for alle Amiga-grener

18 Our man in Japan: Bjander informerer om sine prosjekt og om Amiga's sjanser for å ta Asia



OMG WTF LOL HVA ER EN AMIGA?

Dette kan være et spørsmål fra hvem som helst født etter, la oss si 1990. Og hvis denne personen hadde grunnleggende kunnskap om CPU-kraft, kunne han kanskje tilføye: Du kan ikke være seriøs - min smartklokke er mer kraftig!

Ryktet som går er at 40-åringer lever ut sine våte drømmer ved å tilbringe fritiden med å bruke datamaskiner de enten solgte eller hev i søplet da de flyttet, eller som de aldri hadde råd å kjøpe i hin hårde dager.

Jeg har tenkt litt ...

Hva er det som egentlig driver oss når vi prater om og jobber med denne snart 30 år gamle dataplattformen? Er det drømmen om verdensdominans? Er det den uovertrufne kapasiteten til systemet? Er det en krig mot Windows greie? La oss diskutere dette ...

Verdensdominans

Jeg husker produksjonsstarten av dette bladet tilbake i 1992. Dengang da hadde Amiga enda sine fordeler. Jeg husker at jeg hadde et modem til min Amiga 3000 som jeg brukte til å ringe opp BBS'er overalt. I en artikkel for en tidlig utgave av Amigaguiden skrev jeg en historie om "Windows - et tohodet Hydra uhyre" hentet fra en BBS. En Windows-bruker fortalte sin historie om hans PC som ble avstengt for natta, men som midt i natta slo seg på av seg selv, koblet seg til nettet og startet å gjøre et eller annet.

Denne fyren dro ut modemmet og begynte å undersøke maskinen i flere timer for å prøve å

finne ut hva maskinen prøvde å sende ut.

Ette mye jobb fant han ut at en 2 MB fil (på den tiden var dette svæææært) som inneholdt en liste med alt han hadde på harddisken var generert.

Denne historien var bare enda et tillegg for min voksende hat-liste mot Winodws og dette gjorde at min forkjærlighet for Amiga bare vokset videre.

Senere, da Y2k-problemet kom, håpet jeg at disse forbanna PC'ene skulle dø. Jeg visste at AmigaOS på den tiden kunne håndtere datoer lengre frem i tid enn Windows da kunne.

Dette skjedde ikke. En skam, ikke sant...

Uovertruffen ytelse

Vil aldri bli en faktor, så langt jeg kan se. Brukerbasen er så liten at den rettferdiggjør ikke masseproduksjon av maskinvare. Den eneste "uovertrufne" ytelsen vi kan håpe på, og som faktisk eksisterer i dag, er brukerfølelsen, når man regner med ting som responstid, det minimale fotavtrykket av systemet osv.

Er det hat mot datamakt?

Å drive med Amiga er som å være pirater, men vi seiler på et skip som heter "Rettfærdighet" på havene som kalles for "Dataindustriens Sjøer". ALLE grenene av Amiga-familien er mannskap på skipet, dette gir oss frihet fra industrien som prøver å stjele vår frihet, sløse bort våre penger og handle med våre hemmeligheter.

Ingen andre enn Amiga-brukere eier Amiga!

Tommy Strand

Amigaguiden ble laget av følgende:

Vidar Karlsen
Tommy Strand
Blxjander Serechai

Amigaguiden ble laget med:
AmigaOne G4 XE
PageStream
Canon kontormaskin

... pluss en god del hardt arbeid :)

Bladets hjemmeside:
<http://amiga.zone/>
IRC: #amiga.zone eller #amigaguiden @ EFnet
Facebook: gruppen AmigaWeb (engelsk)

Antall abonnenter: 9



*Hvordan vi mistet amiga.no:
- Historien om en norsk domenehai*

Norsk amigaforening (NAF) (Norwegian Amiga Association) ble stiftet i 1992 og i mange, mange år hadde vi nettstedet naf.as.

Nettstedet vi egentlig ønsket oss var eid av en norsk amigaforhandler kalt DataKompaniet. De eide domenet amiga.no.

For endel år tilbake gav NAF et tilbud til DataKompaniet for å overta amiga.no. De aksepterte tilbudet og vi drev deretter nettstedet under navnet amiga.no.

Så langt, så bra.

Våren 2014 sluttet domenet plutselig å fungere, uten varsel. Etter endel epostutveksling mellom oss, ISPen vår og NORID kom det fram hva som var problemet.

DataKompaniet ble lagt ned i 2013 (?) og NORID sendte da varsel angående domeneene som tilhørte dem. Vår tabbe var at vi aldri sendte varsel til NORID om overtakelsen av amiga.no og dermed ble ikke vi i NAF varslet.

Dermed ble domenet slettet våren 2014.

Samme dag ble domenet kjøpt opp av en norsk domenehai, Dan Henrik Høidahl, som har signert for flere hunder norske domenenavn hos NORID.

Vi besluttet å ta kontakt med denne fyren og kom omsider i kontakt med han per telefon.

Hai-angrep

Hvordan vi mistet amiga.no til en norsk domenehai...



Vi forklarte han problemet og spurte om det var noen mulighet for at vi kunne få overta domenet igjen.

Høidahl bad oss om å sende epost. Det ble gjort.

aldri noe tilbud.

Utover sommeren og høsten 2014 ble domenet amiga.no overtatt at et eller annet selskap som driver med "Amiga Garderobesystemer".



Hai-angrep skjer helt plutselig og uventet, og domenehaier kan gjøre skade de også.

Vår forespørsel ble videresendt til en svensk person.

Denne personen svarte på eposten direkte til NAF der han beklaget seg over at "firmaet har utgifter på webhotell" og så videre, og bad oss komme med et tilbud.

Vår første tanke var "dette er ren utpressing". Så vi gav

Vi har gitt opp å få domenet tilbake.

Så, hvem er denne domenehaien, og hva driver han/de med?

Dan Henrik Høidahl står oppført som kontaktperson og daglig leder i en lang rekke NUF-selskaper.

Dette er norske filialer av utenlandske foretak, men har

etter det Amigaguiden erfarer ingen virksomhet annet enn å eie domener i Norid. Med andre ord: Klassisk domenehai-virksomhet.

Ett av selskapene Høidahl er oppført på Rodeo Europe Limited. Foruten å ha domenet skatteataten.no har dette selskapet også domeneene canaldigita.no, yrr.no, itslarning.no og en rekke andre feilstavelser av kjente netttjenester.

Selv er Høidahl usikker på hvor mange domenenavn som står knyttet til hans navn. Han tror det kan dreie seg om rundt 100 domeneadresser per foretak, og siden han står oppført med fem firma betyr det ca. 500 adresser.

Fra høsten 2011 ble grensen for hvor mange domenenavn et foretak kan inneha hevet fra 30 til 100.

Et av domeneene, skatteataten.no, ble brukt i et phishingforsøk i en masseutsendelse av epost.

Disse domenehaiene skal visstnok bestå av bakmenn fra flere land utenfor Norge, der Høidahl er deres norske kontaktperson. Disse domenehaiene er kun ute etter profitt ved å operere i gråsonene og ofte i det illegale området angående domeneoppkjøp og -salg.

Det skal vel intet geni til for å forstå at domenenavnene de registrerer ofte er en feilstavelse unna tittelen til et kjent nettsted.

Dette utnytter de maksimalt.

Skatteetaten har kontaktet denne fyren for å få han til å slette det "feilstavede" domenet, og Høidahl & Co. har tapt flere klagesaker fra ulike selskap som ble behandlet i NORID.

Vi i Norsk amigaforening har diskutert vår mulighet til å gjenvinne amiga.no, men funnet ut at det kan bli vanskelig.

Nok om dette.

I stedet for å se tilbake på denne saken, så har vi bestemt oss for å se fremover.

Vi overtok for noen måneder siden domenet amiga.zone og vil basere vår virksomhet der.

Moralen er: Lær av vår feil, det samme kan hende deg!
Eventuelt: Ikke fisk i internetthavet, du kan få hai på kroken! :P

Tommy Strand

A-EON Technology

The company has acquired:
Personal Paint
amiga.org
amigaworld.net

News from Amiwest 2014

RadeonHD drivers updated:
AMISore launch imminent - Amiga finally gets an online app store!
Workbench CANDI
Radiance
Sentinel X-Logger
AmigaWorld
Prisma Megamix
A-EON Software Update

Read more at:
<http://a-eon.biz/?news=25-10-2014>

AEROS for Raspberry Pi
beta 8 with HTML5 support
AEROS (the AROS hosted distribution) for Raspberry Pi beta 8 is ready for download for registered users at www.aeros-os.org

New SAM boards

Prices of new SAM boards on Acube Online Store
<https://acube-systemsbiz.serversicuro.it/shop/>

Finnish Amiga Users Group donation

Finnish Amiga Users Group donates an Amiga 4000 donation to Igor Majstorovic, who have been working on FPGA for Amiga.

Amiga sales in Germany

Here is the complete Amiga sales history by Commodore in Germany:

Amiga 500: 1 160 500
(Includes Amiga 500+ sales)

Amiga 600: 193 000

Amiga 2000: 124 500

Amiga 1200: 95 500

Amiga 500+: 79 500

Amiga 1000: 30 500

Amiga CD32: 25 000

Amiga CDTV: 25 800

Amiga 3000: 14 380

(Includes Amiga 3000T sales)

Amiga 4000: 11 300

(Includes Amiga 4000 030 sales)

All together, Amiga's sold in Germany by Commodore: 1 680 480

Source: Petro Taras Tyschtschenko book

AmigaOS 4.1 Final

Edition available before the end of 2014. An updated SDK for developers which exposes all new OS functionality to developers, is being worked on.

AmigaOS Final Edition has gone gold and is in production at this time.

Suggested retail price is 29,95 EUR (SRP includes German VAT, may vary depending on your location).

Overview over functions:
<http://amigaworld.net/modules/news/article.php?storyid=7224>

Amigo.ai

Drøm eller virkelighet? Historien om ideen til et nytt verktøy for Amiga...



Denne artikkelen handler om en idé jeg fikk om et nytt verktøy for AmigaOS - en slags konsollversjon av SIRI for Amiga.

Jeg diskuterte i lengre tid med en utvikler kjent i amigamiljøet for et års tid siden.

Jeg tok til og med sjansen på å kjøpe domenet amigo.ai, noe som kostet meg 16-1700 kroner, men som jeg tenkte var meget passende for prosjektet.

Under følger mesteparten av IRC-loggen av samtalene mellom meg og utvikleren, slik at dere får lese og eventuelt dømme selv.

[00:59:41] <alef> hi, sir
[00:59:44] <alef> you there?
[00:59:48] <rjdohnert> Yep
[01:00:03] <alef> we need defining a coding project for amigabounty
[01:00:11] <alef> you could be the right guy
[01:00:17] <alef> project is Amiga AI
[01:00:23] <rjdohnert> Ok
[01:00:24] <alef> "AI" of course

[01:01:41] <alef> I even spent over 1600 NOK buying a suitable web site
[01:01:48] <alef> amigo.ai

[01:06:43] <alef> hang gonna send you an email
[01:08:45] <alef> email sent
[01:30:37] <alef> you did not reply yet?
[01:35:41] <rjdohnert> Not yet, myself and one of my developers is looking it over and having a dicussion
[01:37:33] <alef> nice
[01:38:02] <rjdohnert> Ok, I'll send you a reply mail dont worry
[01:38:15] <alef> I don't worry
[01:38:23] <alef> I am excited!
[01:38:58] <alef> rjdohnert: don't forget that there is something called AREXX in AmigaOS, which can be used to communicate inbetween programs
[01:39:13] <alef> rjdohnert: AREXX can be VERY useful for this project
[01:39:18] <alef> good night, sir

[04:38:38] <alef> good mornin
[04:39:10] <alef> you were the guest at last week's Q&A?
[04:39:30] <rjdohnert> Yes I was
[04:39:57] <alef> I figured it out
[04:40:06] <rjdohnert> LOL
[04:40:18] <alef> I was there last nite
[04:40:27] <alef> listening to Steven
[04:40:40] <rjdohnert> What did

he say about me?
[04:40:45] <alef> not much
[04:41:05] <rjdohnert> Just that he doesnt need to be distracted
[04:41:09] <rjdohnert> I heard
[04:41:14] <rjdohnert> What a dick sometimes
[04:41:26] <alef> just when "will OS4.2 have QT" something, he said: "I guess this has with last weeks guest to do."
[04:42:00] <rjdohnert> Yep
[04:42:02] <alef> how plausible is it that this Siri thing will happen?
[04:42:11] <rjdohnert> Very
[04:42:20] <alef> rememeber: I NEVER EVER included speech into "my" idea
[04:42:23] <rjdohnert> We have to work on naming and licensing
[04:42:49] <rjdohnert> Getting an Amiga license is tricky and time consuming and expensive
[04:42:50] <alef> speech recognising is NOT easy to make good
[04:42:57] <rjdohnert> Has cost me 1500 USD so far
[04:43:16] <alef> licensing? meaning what?
[04:43:44] <alef> Amiga license???

[04:52:12] <rjdohnert> If you want to call it Amiga AI yes, we need an Amiga license
[04:52:24] <alef> no
[04:52:28] <alef> Amigo AI
[04:52:46] <rjdohnert> Amigo AI
[04:52:47] <alef> amigo.ai - remember?
[04:53:01] <rjdohnert> Ohhhhhhhhhhh
[04:54:13] <alef> speech is not included in your plans? hope not! I heard that Telenor, the Norwegian tele company, used a LOT of money to try to develop speech recognision
[04:54:17] <alef> without any luck

[04:54:20] <alef> luck
[04:54:52] <rjdohnert> nope no speech

[05:17:36] <rjdohnert> We are going tp do text for right now
[05:18:32] <alef> hmm
[05:18:43] <alef> can I level with you, sir?
[05:19:36] <rjdohnert> sure
[05:19:46] <alef> I dunno if can trust you
[05:19:51] <alef> I depend upon you
[05:19:55] <alef> that is true
[05:20:02] <rjdohnert> And why not?
[05:20:07] <alef> we all depend upon you for this to be done
[05:20:10] <alef> I can see that
01[05:20:25] <alef> not too many coders paid interest before you came along
[05:20:36] <alef> and yes, I want this to happen
[05:20:37] <alef> but
[05:20:44] <alef> I dunno if it CAN be done
[05:20:58] <alef> and no, I do not regonice any invoices from you
[05:21:08] <alef> when I pay, it will be in form of a donation
[05:21:15] <rjdohnert> Ok
[05:21:17] <alef> thing is
[05:21:30] <alef> 1) I hope to get "15 minutes of fame" for this idea
[05:21:31] <alef> and
[05:21:39] <rjdohnert> And no, I havent sent one yet because I wanted to talk to you more about it
[05:21:46] <rjdohnert> Thats A
[05:21:52] <alef> 2) I sincerely want the actual website for the project to be amigo.ai
[05:21:54] <alef> and
[05:22:02] <rjdohnert> B It can be done but just have to pay attention to legality
[05:22:05] <alef> 3) I want the

Aros Vision 2.8.1

OlafS24 says at amigaworld.net:
- I have uploaded 2.8.1 today. It is based on last version but completely rebuild based on one of the latest Aros 68k versions.

Download and try aros from aros-platform.de.

MUI Updates

MUI is updated for AmigaOS 3 and 4. October 31, 2014, 4.0-2014R5 versions (for AmigaOS 4) and 3.9-2014R3 (for AmigaOS 3) the application framework for MUI user interface have been published by the MUI development team for AmigaOS (and Jens Thore Böckelmann Maus) [muidev.de/].

Soon 1233 ACA 40 MHz

Individual Computers has announced a new version of its accelerator boards for Amiga 1200 ACA was going out. It will be called ACA 1233 and will have a 68030-40 MHz. This is a redesigned 1232 ACA, with the same amount of memory (128 MB). A slot for coprocessor PGA is also introduced. The price is 189.90 euros.

Boing Ball and Nascar

The Boing Ball, iconic logo of the Amiga, was invited at a Nascar race in the United States on 27 September.

The Dover 200 is a Nascar race that takes place in Delaware. Rick Ware Racing has a new patron, Retro Infinity Inc., a subsidiary of WRIT Media Group, Inc.

The latter is the owner of Amiga Games Inc., a company that publishes old Amiga games on devices Mobile (company founded by Bill McEwen and whose president is Patrick Roberts).

The logo of the Boing Ball and the names "Amiga" and "Amiga Games Inc." were flocked on a Chevrolet Camaro , driven by Timmy Hill [paddocktalk.com/news/html/story-263657.html].

NetSurf 3.2 / 3.3 Dev AmigaOS 3.x

Artur Jarosik offers on its website since September, two new versions of the browser NetSurf (3.2 and 3.3 Dev) for AmigaOS 3.x

Here are some changes in these versions:

- Enabling a disk cache.
- Adding a mobility option.
- Fixed alerts.
- Fixed copy and paste with Amiga + C + V Amiga.
- Code cleanup.
- Managing the Unicode for internal fonts.

project to be called Amigo
 [05:22:11] <alef> imho this will be suitable
 [05:22:28] <rjdohnert> Ok thats no problem
 [05:22:33] <alef> I could see B coming
 [05:22:37] <alef> I have been thinking
 [05:22:53] <rjdohnert> Amiga is a registered trademark
 [05:23:05] <rjdohnert> So it has to be licensed
 [05:23:21] <alef> no, it is no harm done if I pay you some money, even if this project never should turn out to be realiced
 [05:23:30] <alef> we need to Amiga trademark imho
 [05:23:39] <alef> project will be called Amigo
 [05:23:43] <alef> not Amiga

[08:35:48] <rjdohnert> WOW
 [08:36:07] <rjdohnert> So I found an answer to our dreams
 [08:36:25] <alef> tell me?
 [08:36:39] <rjdohnert> <http://www.hollywood-mal.com/index.html>
 [08:36:45] <rjdohnert> I'll show you
 [08:36:59] <alef> I have Hollywood
 [08:37:07] <alef> but not the latest version
 [08:37:19] <rjdohnert> That programming language can compile and run on Amiga, Linux, Windows and Mac OS X
 [08:45:56] <alef> yes, it can
 [08:46:33] <alef> I don't understand what you mean
 [08:47:02] <alef> you mean this could be used for Amigo?
 [08:49:35] <rjdohnert> Yes
 [09:01:14] <alef> rjdohnert: can it use ARexx?
 [09:01:36] * alef worries all of a sudden

[09:02:13] * alef thinks that use of ARexx is important
 [09:10:03] <rjdohnert> It can be used in conjunction with Arexx
 [09:10:11] <alef> nice!!!
 [09:10:19] <alef> I was a bit afraid
 [09:10:25] <rjdohnert> Dont worry
 [09:10:26] <alef> rjdohnert: there's your tool!!!
 [09:10:35] <rjdohnert> Yep
 [09:10:54] <rjdohnert> So now that we got the tool finished now, we work on the GUI
 [09:10:59] <rjdohnert> design
 [09:11:09] <alef> ONE of the areas I would like to see be included is:
 [09:11:56] <alef> given a name of an Amiga module, module is downloaded from internet (Aminet?) and played in a mod player
 [09:12:07] <alef> this is possible to do, rjdohnert?
 [09:12:18] <alef> my guess is yes, but you are the wizard
 [09:13:04] <alef> there are also other sites than Aminet that stores Amiga mods
 [09:13:34] <rjdohnert> That would have to be looked at
 [09:13:54] <alef> rjdohnert: is it possible to choose from a search engine in a browser using ARexx, then import that file into Amigo?
 [09:14:07] <alef> I mean local web page search engines now
 [09:14:19] <alef> this you also should look at
 [09:15:19] <alef> I mean; Amigo opens actual web page, fills in search engine form, then user chooses actual link, then result is imported to Amigo, which then can download the file
 [09:15:52] <alef> this feature can also be used on google for instance in a wider extenct
 [09:16:06] <alef> or ANY searchable online database
 [09:16:10] <alef> like imdb
 [09:16:18] <rjdohnert> Im

concentrating on
[09:16:24] <rjdohnert> Google
[09:16:31] <rjdohnert> Yahoo and
Bing
[09:17:04] <alef> I can see a thing
like imdb automagically importing
movie ads to Amigo, which plays
them
[09:17:23] <alef> yeah, rjdohnert;
but is this possible at all?
[09:17:43] <alef> my guess is that
actual browser has got to support
ARexx
[09:17:53] <rjdohnert> The
browser does yes
[09:17:59] <alef> nice!

[04:10:52] <alef> speaking of...
[04:11:01] <alef> ...what is QT?
[04:12:21] <rjdohnert> QT is a
cross platform API
[04:12:32] <rjdohnert> runs on
Amiga, UNIX, Windows, Mac
[04:13:00] <rjdohnert> but it has
the webkit foundation and so its
like Arexx integrated

[04:18:43] <rjdohnert> So do you
trust me more now?
[04:18:50] <alef> BASIC could
open windows easily
[04:18:54] <alef> yes, I do

Amigo.ai

Drøm eller virkelighet?

[09:18:04] <alef> this can be
done, mate!!!
[09:18:18] <rjdohnert> Yes I
believe so
[09:18:31] <rjdohnert> Now, we
can make plugins for different
databases
[09:18:37] <rjdohnert> Like IMDB
[09:18:40] <alef> true
[09:18:42] <alef> and Aminet
[09:18:46] <rjdohnert> Even
software portals
[09:18:48] <alef> and OS4depot
[09:18:50] <alef> sure
[09:18:54] <alef> like that .no one
[09:19:28] <alef> back2roots.org

[04:19:01] <rjdohnert> Good
[04:19:10] <rjdohnert> Im not here
to screw you
[04:19:20] <alef> but you gotta
understand me
[04:19:33] <alef> I always was
pretty naive
[04:19:33] <rjdohnert> So with the
GUI design, we are thinking of this
[04:19:39] <alef> and paranoid
too
[04:19:40] <alef> hehe
[04:20:00] <rjdohnert> Search bar,
below that we have Database
choosers

[04:09:37] <rjdohnert> Well I have
been working on our interface
[04:09:47] <rjdohnert> And I was
in touch with the QT team
[04:10:45] <alef> ook
[04:10:47] <alef> btw.

[08:07:37] <rjdohnert> I got bens
e-mail, *****
[08:07:39] <alef> after all I can
contact Steven Solie now
[08:07:40] <alef> AH!
[08:07:43] <alef> THX!!!
[08:07:45] <rjdohnert> He is the

Google does Amiga

Google emulates 1980s-era Amiga computer in Chrome Google's Portable Native Client technology gives a new Web-based lease on life for an old operating system and the games it could run.

Google developer Christian Stefansen on Thursday resurrected a version of the venerable computer system from the 1980s in the form of a Web app that runs in Chrome.

Forty-year-olds who want to relive their childhoods or younger people who want to see just how hard their elders had it can visit the Amiga 500 emulator for Chrome online, boot the machine, and play some games.

Chrome emulates the old operating system by a Chrome-specific version of the Open Source Universal Amiga Emulator. Stefansen brought its 400,000 lines of code, written in the C programming language originally, to the Portable Native Client (PNaCl) foundation built into Chrome.

The Native Client technology runs software written to run on a particular processor at close to the speeds that native software runs.

This news item continues on the next page ...

Google does Amiga cont.

The approach gives software more direct access to a computer's hardware , but it also adds security restrictions to prevent people from downloading malware from the Web that would take advantage of that power.

Native Client started with x86 chips, but Google has been expanding it with the PNaCl version. PNaCl is processor-independent, letting programmers run native code for the ARM chips in mobile devices – and the old Motorola 68000 family that was at the heart of the Amiga 500.

The big questions for Native Client is whether programmers will adopt it and whether other browser developers will reverse their opposition. With NaCl today, there's a Google-specific part of the Web available through the Chrome Web Store, but those apps won't necessarily work on other browsers.

Mozilla prefers a different approach for bringing older C software to the browser, a technology called asm.js that uses JavaScript technology that's universally supported in browsers.

This news item continues on the next page ...

owner of Hyperion
[08:07:51] <alef> THX MATE!
[08:07:57] <alef> I really appreciate this!
[08:08:14] <rjdohnert> No problem
[08:08:22] <rjdohnert> DO NOT MENTION OUR PROJECT
[08:08:57] <alef> I won't
[08:09:21] <alef> his full name is Ben Hermans, right?
[08:09:40] <alef> hmm am I mistaken?
[08:10:29] <rjdohnert> yes it is'

[08:30:57] <rjdohnert> And we will continue development
[08:31:01] <alef> nice
[08:31:04] <rjdohnert> At that time
[08:31:09] <alef> ok
[08:31:14] <alef> that's ok with me
[08:31:24] <alef> well
[08:31:36] <alef> I sincerely hoped to actually SEE something
[08:33:42] <rjdohnert> Well you have to understand my position
[08:34:03] <rjdohnert> Until we released working code, I have to PAY my developers
[08:34:29] <alef> well, I don't think you depend upon as little as 2,000 NOK anyways
[08:34:38] <rjdohnert> I was going to see the 500 NOK as good faith and commision some members of my team to assist

[10:48:56] <alef> I am ready to pay the promised 500 NOK
[10:49:01] <alef> gimme a PayPal addy?
[10:49:18] <rjdohnert> *****@msn.com is the PayPal addy
[10:54:04] <alef> money is sent
[10:54:24] <rjdohnert> Thank you

[20:36:48] <alef> any coding at all done with Amigo AI?
[20:36:51] * alef doubts it
[20:37:02] <rjdohnert> Yes, we have done the UI in QT
[20:37:14] <alef> not that I fear lack of code, but it is too early
[20:37:19] <rjdohnert> just waitung on our Amiga which we have just ordered to finish it

[08:57:36] <RobertJDo> Guess what
[08:59:05] <RobertJDo> My new Amiga X1000 is gonna be here Thursday
[08:59:10] <RobertJDo> Im excited

[09:20:20] <alef> how is the Amigo AI coming out?
[09:20:28] <RobertJDo> Splendidly
[09:20:36] <alef> is this a bad idea?
[09:20:40] <alef> what do you think?
[09:20:50] <RobertJDo> We have much of the core written, and we have a GUI model
[09:21:13] <alef> is this a bad idea?
[09:21:16] <RobertJDo> I have to wait for my machine so I can get QT running on it and cross compile

[09:24:05] <RobertJDo> Right now Like I said, we have to wait to see if the crawler we made is too advanced for the Amiga OS

[09:24:39] <RobertJDo> remember a bunch of this was

written in QT on 64 bit Linux so we have to do the cross compilation

[09:24:59] <alef> hm ok

[09:25:01] <RobertJDo> We made it modular so you can add modules and plugins

[09:25:13] <alef> but I thought you said Hollywood was perfect

[09:25:18] <alef> I see

[09:25:56] <RobertJDo> We also made it so that there are no specific linux functions in there, relying totally on QT

[09:26:07] <alef> nice

[09:26:08] <RobertJDo> Hollywood we have to wait for 5.3

[09:26:32] <RobertJDo>

Hollywoods a backup in case QT proves inadequate

[09:39:29] <alef> what about my idea then about searching online amgia databases then download something then execute/view files?

[09:39:37] <RobertJDo> I definately dont want you to be disappointed though

[09:39:38] <alef> is this a bad idea?

[09:39:52] <RobertJDo> Its not going to happen like that

[09:40:13] <RobertJDo> The Amiga and AREXX are not sophisticated enough for that

[09:40:34] <alef> now I am disappointed

[09:40:52] <alef> but then again I just have to adjust my expectations

[09:40:54] <alef> :)

[09:41:43] <RobertJDo> We are doing the best we can with what we have to work with

Etter innbetalingen av 500 kr til fyren, hadde jeg kun to korte samtaler med han før han forsvant fra IRC.

Jeg sendte nylig en epost til han og spurte om prosjektet lå dødt enda. Da viste han til at jeg hadde en utestående balanse på 1500 NOK, men påsto at prosjektet ikke lå dødt enda.

Ca. i august 2013 mente han at de skulle prøve å få til en betaversjon ferdig til AmiWest samme høst. Det fant jeg ikke IRC-logg av.

Jeg lar det være opp til leserne å dømme i denne saken, men avslutningsordene står klare: Amigo.ai: Drøm eller virkelighet?

*Tommy Strand
aka alef@ IRC*

Google does Amiga cont.

Running C code on Native Client requires some modifications and therefore developer time.

“The original port to Native Client was done in four days,” Stefansen said.

“However, there was a lot of polishing afterwards, taking at least four times as long as the original port.”

See picture below.

Small AmigaOS4.1 demo

For a small html5 demo of AmigaOS4.1: Visit taws.ch




Denne ray-tracede vidoen kalt “Juggler” er en av demoene i Amiga-on-Chrome. Berømt for sin tid!

AMIGA MINICOMPUTER



Now
with
circuits
inside!

 = 2,5cm (1")

AMIGA MINICOMPUTER



 = 2,5cm (1")

AMIGA MINICOMPUTER



 = 2,5cm (1")

<https://ideas.lego.com/projects/82519>

FROHE WEIHNACHT



AmiKit and MUI updates

The Classic Amiga community has a lot to celebrate today. Magic User Interface (MUI) has been brought back to life.

This upgrade, exclusively released for AmiKit, is a milestone for classic AmigaOS3 users!

THE DREAM HAS COME TRUE! After more than 17 years since MUI 3.8 was released the new upgrade brings the same experience as AmigaOS4 users have been enjoying for some time.

Actually, MUI 4 for AmigaOS4 and MUI 4 for AmigaOS3 are built from the same source code, so any similarities between the two builds are 100% intended! Thanks to Thore Böckelmann and Jens Maus.

Thank you to all of you wonderful people using AmiKit. You, yes you, are the key to our motivation. Your interest and feedback mean the world to us.

Come participate in our Forums or get in touch via Facebook or Twitter. We love hearing from you!

WHAT IS AMIKIT?

AmiKit is a free project, powered by enthusiasm, that turns your computer, tablet or phone into legendary Amiga computer.

News cont. next page

Spilltest:

F1-Spirit

Test av en remake av racingspillet F1-Spirit



Etter en pause i "The plains of Hyrule", er jeg tilbake i en helt annen sjanger, nemlig racerbilspill. Spillet jeg skal snakke om i dag er F-1 Spirit. Dette er en port gjort av Pawel "Stefkos" Stefanski for MorphOS, Andrea Palmate for AmigaOS 4.x and Yannick Erb for AROS. MorphOS-versjonen krever data som du finner på nettstedet til skaperne, Brain Games.

Litt spillhistorie

Navnet vil nok si noe til en god del av dere. Ja, dere der ute som kjenner til MSX, jeg snakker til dere! F-1 Spirit er et spill som ble publisert for den standard MSX datamaskinen i 1987. Det er en tittel fra Konami. Vel, for å ta et kulturelt øyeblikk, hvor stammer navnet Konami fra? Like dumt som lett kanskje, men dette er et ord sammensatt av deler av navnene til de fire grunnleggerne av selskapet: Kagemasa Kozuki, Yoshinobu Nakama, Hiro Matsuda og Shokichi Ishihara.

MSX-versjonen av F-1 Spirit

For å presentere dette store selskapets videospill, husk på at de produserte Contra, Gradius, Castlevania (Amiga-spill man bør glemme), Yie Ar Kung-Fu og selvfølgelig titler som Metal Gear Solid, Silent Hill osv. Så du ser at dette selskapet var åpenbart en del av videospill-verdenen.

La oss leke med biler

For å gå tilbake til F-1 Spirit: Med denne tittelen skulle man tro at spillet handlet om Formula 1. Tvert imot, det er mer et racing-spill med generelle biler. F1 er veldig tilstedeværende, men dette er spilllets hellige gral. Ikke ha ville forhåpninger, vi vil ikke gi deg en bølge med F1 fra start av som vil vinne. Derav undertittelen i spillet "The way to the Formula 1". Til og med Michael Schumacher startet ikke direkte med Formula 1.

For å få tilgang til toppnivået i racing-gamet, må du vinne flere runder i ulike kategorier: stock car, rally, Formula 3, enduro og Formula 3000. For å få tilgang til alle bilene, er et poengsystem integrert i spillet: Dess høyere du når, jo flere poeng belønnes du med. Dette vil åpne dørene til låste data. For å bruke dette omfanget av biler, må du kjøre 20 runder i alle kategorier. Og som du kan tenke deg, er noen vanskeligere enn andre. Kompleksiteten er et stigende crescendo og du må lære deg ganske omfattende beherskelse hvis du vil vinne racet.

1-2-start!

Angående ulike spillmodi, kan du spille alene eller sammen med andre. Du har også muligheten til å spille mot opp mot fire andre på den samme maskinen. Du kan

også ha det moro med å spille online og spillet tilbyr muligheten til å spille mot opp mot 16 spillere samtidig. Jeg har selv ikke hatt sjansen til å teste ut muligheten for spill online, men jeg innrømmer at jeg tror dette kan være ganske moro. Med tanke på andre muligheter, så finnes vanlige standard innstillinger så som lydinnstillinger, kontroller, osv. Utviklerne har fokusert på muligheter for kamera, her finnes seks forskjellige posisjoner og tre nivåer av zoom, slik at alle blir fornøyde. Når du har fått satt dine innstillinger etter eget ønske, er det på tide å starte alvoret og kjøre bil!

Vanskelig valg

Etter å ha valgt kategorien du vil kjøre og banen din, så får du en meny med valg av kjøretøy. På dette punktet er det to valg for deg:

- Ferdiglaget bil: Her har du valget mellom tre ferdiglagete biler som er "klart til å kjøre". Rekkefølgen på bilene er bestemt i forhold til hvor vanskelig det er å håndtere

"ildkulen". For eksempel: Automatisk eller manuell girkasse, men økt manøvrerbarhet i lav fart og vice versa. I denne første delen bør du velge bilen helt til venstre hvis du tilbringer litt tid i sanden eller i gresset. Original Design": Her har du et bredere utvalg som gir deg de ulike mulige konfigurasjoner for bilen din.

Menyen

Settingene er delt opp i ulike kategorier:

- Body: Tre valg, karosseriet kan være av ulike styrker og dermed være mer eller mindre holdbarhet (og tyngde)
- Output: Det er seks ulike motorer som hver har ulik størrelse og kraft. Dette valget er ganske avgjørende fordi en stor motor vil bruke mer drivstoff, for eksempel. I forhold til kraft trenger jeg neppe forklare hva det er.
- For ikke å glemme valg av bremses, choke, dekk og girbasse: Tre ulike modeller.

News cont. from last page

This emulated software package includes more than 350 of the finest Amiga programs.

Everything is polished and pre-configured at your service.

REQUIREMENTS?

AmiKit is available for Windows, Mac, Linux, Android and as a LIVE BOOT distribution called AmiPUP. Version for real Amiga will follow.

For AmiKit to work you do need AmigaOS and ROM file (included with Amiga Forever, for instance).

WHAT'S NEW?

The 8th major update of AmiKit exclusively integrates Magic User Interface 4 and new NetSurf web browser.

AmiKit 8 delivers new software, updates, graphics, improvements & fixes. Also MorpheuZ got new powers. Now you can control even more AmiKit features with this magic daemon.

Check it out for yourself!

Tons of other software has been updated in this release too including system optimizations. Icons now load faster, alpha channel transparency is supported, windows

News cont. next page



News cont. from last page

performs more effectively, memory fragmentation has been decreased, etc.

BOOTABLE FLASH DISK - LIMITED EDITION

New AmiKit is exclusively available on a bootable solid metal design flash disk. You'll get download links after purchase. (Did you buy previous AmiKit 7 Flash Disk? Use your original link and password to download new AmiKit 8!)

SPECIAL THANKS

Ken Lester, Toni Wilen, Thore Böckelmann, Jens Maus, Peter Keunecke, Artur Jarosik, Daniel Westerberg, Retrofan, Thomas Richter, Bernd Roesch, Paolo Besser and all the others who helped and/or supported AmiKit.

WEBSITE:

<http://amikit.amiga.sk/>

(please note that modern HTML5 browser is required to view our website)

Free public download of AmiKit 8 will follow soon, as always.

We would like to say a very warm "thank you very much" to Jan, the main man of AmiKit, for his work with this project. We were grateful for his presence at IRC at EFnet some years ago, and appreciate his work now and then ...

Valg av kjøretøy

Så mange innstillinger gir mange muligheter, det tillater deg å finjustere innstillingene på bilen din. Begge modusene gir spillerne valg i sin tilnærming til spillet, det har noe for enhver smak. Den ene delen er mer et typisk arkadespill og gir deg god underholdning, til en viss grad selvfølgelig, fordi vi er likevel enda i et arkadespill. Gjennom dine valg i kategoriene over, så genererer du konsekvenser for framtiden din i spillet. Fordi for å vinne spillet må du beherske dine pitstops. Konfigurasjonen av bilen din er likevel ikke det eneste punktet du må vurdere, strategien er også viktig. Du kan velge en bil med liten motor, men hvis du kjører den feil bruker den likevel mye drivstoff. Er F-1 Spirit eco-vennlig? Nei, det er bare et spørsmål om realisme, ditto hvis du er en fan av standarden hos Jean Alesi. Bilen din vil også bli skadet mens du kjører. Det er viktig å gjøre de riktige veivalgene i spillet. For jo høyere du kommer opp i

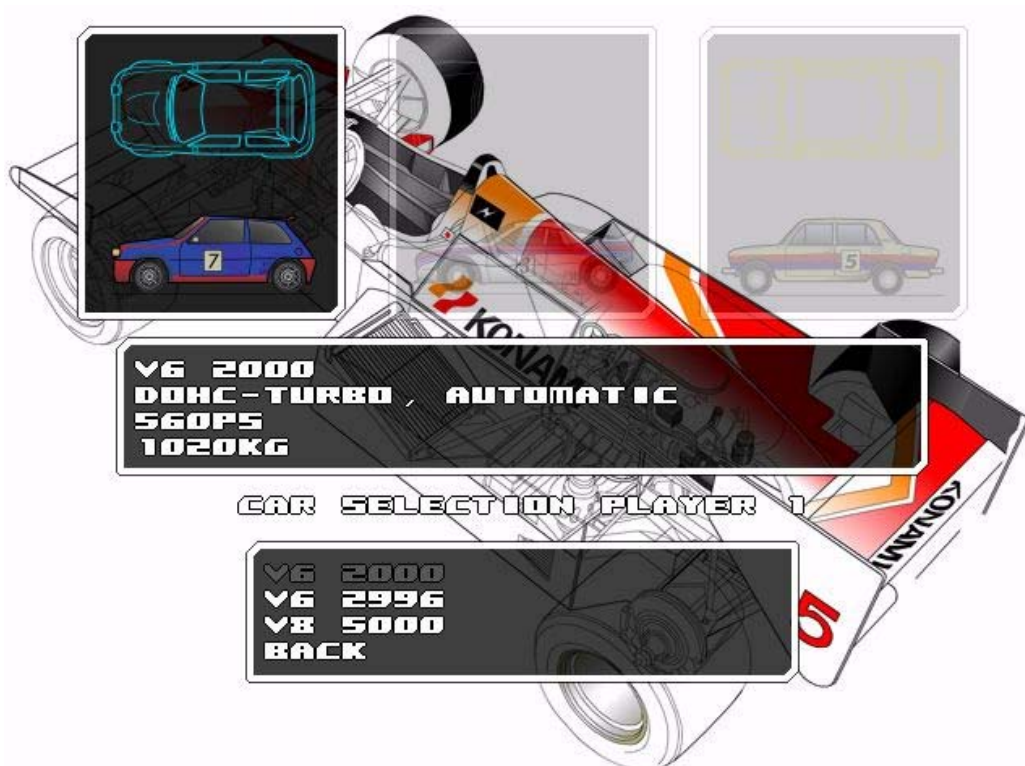
kjøretøykategoriene, jo mere vil ting som bremseteknikk og forventinger bli avgjørende. For å vinne i F1, må du ha perfekt kjennskap til banene. Som det sies: For å reise langt, må du spare hesten.

La oss spille

Etter å ha sett på mulighetene i presentasjonen av F-1 Spirit, la oss se på selve spillet. Jeg vil klassifisere det som en hybrid av Skidmarks og All Terrain Racing Classic Amiga. Vi mener at disse to titlene ble mer eller mindre inspirert av F-1 Spirit i den originale versjonen. Hvert av spillene har likevel sin personlige touch som gir de hver sin egenart.

Vi finner felles likhetstrekk mellom disse spillene: Det er deres aksessibilitet og øyeblikkelige spilleglede de tilbyr.

Merk deg at jeg sier ikke at F-1 Spirit ender opp med "en hand bak ryggen og lukkede øyne". Langt ifra. Det er en sak med



oppfatning av spillet, følelse og det beste er at du prøver selv for å bevisse eller være uenig i mitt poeng. La oss snakke mer Cartesian og utvikling. På designnivået er spilluniverset sammenhengende og godt utført, det er fargerikt, men ganske tynt, likevel har ATR ingenting som mangler i forhold. Animasjonen er ganske rask, veldig rask når du er i F1 med mange kameraer rundt. På minussiden fant jeg et problem som kan skyldes oppsettet mitt (Mac mini G1 MorphOS 2.4): Til tider "henger" filmen et hundredels sekund, som jeg må innrømme er ganske forstyrrende. Da jeg brukte Pegasos II G4, var spillet også veldig kjapt med MorphOS, litt saktere dog med AmigaOS 4.1.

Moduset "Gilbert Montagne" er ikke ille

Lydbildet er ganske bra, selv liker jeg enkle lydspor og de i F-1 Spirit er enkle (selv om de fremdeles er helt greie for et arkadespill). Lydeffektene i seg selv er ganske simple. Det å spille spillet er helt greit, selv med tastatur. Jeg har ingen joystick, men klarte likevel å manøvrere rundt ganske lett. På minussiden må vi innrømme at teknikken med manuell girkasse er vanskelig å beherske. For å konkludere vil jeg si at dette spillet er en av det upretensiøse slaget, men som burde vært mer tydelig. Det er veldig moro å spille og jeg tror det er utrolig moro i multispillermodus.

Dessuten, hvis du vil konkurrere med de beste, så finnes en funksjon hvor du kan sammenligne poengscoren din online.

Pluss:

- Lett å håndtere.
- Utmerket spillbarhet.
- Multiplayer for opptil 16 personer.
- God forbedring fra originalen.

Minus:

- Random microsaccade animasjon.
- Lydene kan ha vært bedre.

*Original artikkel fra
obligement.free.fr*

*Tommy Strand
Oversettelse*



Om spillet

Navn: F-1 Spirit.
Utvikler: Brain Games.
Sjanger: race.
Dato: 2009.
Minimumskrav: AmigaOS 4.x og MorphOS, 50 MB minne, 600 MHz prosessor, 3D-kort.
Ønskelig konfigurasjon: AmigaOS 4.x og MorphOS, 50 MB minne, 1 GHz prosessor, raskt 3D-kort.
Lisens: Open Source.

Last ned: versjon for MorphOS -
<http://www.meta-morphos.org/download/packgames.lha>
(krever PowerSDL v14.0)

OS4 -
<http://os4depot.net/share/game/driving/f1spirit.lha>

AROS - fant ingen link for AROS.

COMMENTS FOR THE TRASHCAN

The Amiga Club Norway "Amigaklubben Norge", or The Amiga Club Norway has been founded as of October 2013.

Their website amigaklubben.no is a start. I tried to apply for membership, but got a 404 error.

The Norwegian Organisation Registry names the two founders, we know them as amix and BuzzBrain at IRC EFnet.

We in Norwegian Amiga Association gotta admit that we look down at this new club with a mixed feeling of frightful joy.

Some years ago the pirate amix aka amico tried to cooperate with us in our National Amiga User Group (NAF) with the result of him trying to take over the whole of our ship. After the sea had calmed, we abandoned him and keel hauled him, then sat him off on a deserted island.

It is good to see that this pirate has got good company that maybe makes him think twice next time.

Our guess is that it maybe was a smart move putting a wise man in the lead of the board.

Historien bak navnene ...

Jeg ble kalt Jeremy Lee Sutherland ved fødselen ...

ABH Belxjander Draconis Serechai er et navn jeg har laget ved å plukke deler fra her og der...

ABH er fra animen "Crest of the Stars".

Belxjander er dannet fra David og Leigh (?) Eddings romaner hvor Bel prefikser magikernavn og Jander er hentet fra navnet på en vampyrkarakter fra AD&Den "Forgotten Realms" som er flyttet til "Ravenloft"-miljøet.

Jeg uttaler x som en z-lyd ved å slå sammen l og j i likhet med hvordan det er en forskjell mellom engelsk L-, japansk R- og engelsk R-lyd.

Jeg bruker en japansk R med skotsk rullestil med Z-lyd. Jeg bruker også noen ganger Saganami som et ekstra mellomnavn med bindestrek til Serechai etter å ha lest "Honorverse"-serien av romaner.

Jeg nevnte at jeg har lesing som hobby, ikke sant?

Serechai-delen er også fra en Anime, "Samurai Pizza Cats", og er kun nevnt i åpningen av den første episoden etter hva jeg kan huske.

Mitt tredje navn, Jeremy Kajikawa er fra mitt første ekteskap her i Japan.

For juridiske formål er Belxjander Serechai (kortformen) er den mest nøyaktige av de tre navnene da jeg har brukt det lenger enn noen av de andre. En av grunnene til at jeg finner

Bjander in Japan

Our man in Japan has interesting Amiga projects going on and gives us insight in both the projects and the future potential for Amiga in Asia. Read his interesting article.



"ekte navn"-policyer for å være rett ut uvitende og respektløse overfor individer.

Navnene er ikke mer "ekte" enn et oppdrømt kallenavn, og deres eneste virkelige bruksområde er å tagge folk eller ting, ikke noe mer.

Merkevarer er ikke navn, det er et krav på eierskap og ikke mer.

I slutten av 2011 gjenoppdaget jeg mine notater om den opprinnelige polymorf, og jeg hadde også en radikal idé omtrent på samme tid (jeg hadde vurdert dette, men hadde egentlig ikke hatt en anstendig idé hvordan jeg skulle uttrykke ideen i kode før denne tid) som jeg ble minnet på.

Hva er polymorf? Polymorf er basert på ideen om en CPU-tolk med kunnskap om et mål-operativsystem og hvordan systemkall-hendelser utføres.

De fleste CPU-emulatorer tolker eller oversetter instruksjoner fra emulert system til vertssystemet. I polymorfs tilfelle har jeg en funksjon i minnet for hver instruksjon som CPUen skal etterligne, koblet til en enkel

tolkesløyfe med minimale støtterutiner.

Det viktigste punktet er at de koblede CPU-rutiner og tolkesupportrutiner er skrevet separat som krever lav-nivåkunnskap og påpasselighet vedrørende hvilket "system" som til enhver tid er det gjeldende miljøet.

Dette fører oss til det første prinsippet ... mesteparten av en emulator er regnskapsføring for forskjellene mellom to systemer og hva som blir brukt.

Polymorf har et stort problem som også beskytter kjernedesignet ...

pluginforfattere kan ikke bruke en kompilator med hjelp av polymorfs innebygde supportrutiner.

Kompilatormiljøer vil overstyre spesifikke detaljer i kodegenereringen for å tilpasse til spesifikke detaljer.

De fleste tolkesløyfe er basert på å lese en input-strøm og bruke den første av hvilken som helst gruppe som en instruksvelger.

Forutsetningen var å ha en vektortabell med rutiner, og i



Belxjander Serechai - our man in Japan

stedet for å hardkode rutiner på faste forskyvninger fra hverandre, bruke en felles undergruppe av kjernefunksjonene til å gi mikrokodestøtte til en større gruppe av instruksjonsspesifikke funksjoner.

Kutte instruksjonsfunksjonsrekken ut av de essensielle kjernerutiner og gjøre det til en avhengig plugin.

Jeg jobber fortsatt med detaljene, men for øyeblikket må jeg omgå kompilatorenes miljøbegrensninger og tvinge spesifikasjonene for at de nødvendige operasjonene skal være stabile og ikke rekursivt veksle mellom kjernen og instruksjonsrutiner gjentatte ganger.

Dette skyldes remapping av registre fra en mål-CPU til å etterligne registre på verts-CPUen som utfører emulering. Denne samme detalj var det som ga den opprinnelige polymorf muligheten til aktivt å ha noen form for fornuftige kjøretidskostnader.

Det krever også et svært restriktivt miljø for å kjøre dette. Mister man noe som helst resulterer det i forbigående eller alvorlige feil. Debugging er også et mareritt i utgangspunktet på grunn av to lag med metaprogrammering der ett lag er kjent og den andre er en komplett abstraksjon uten faktisk kode for sin egen del (det er den sammenkoblede kjøretid av separate kompilerte objekter som aldri blir koblet før de lastes sammen som gjør dette til et metaprogrammeringsmiljø.)

Jeg er for tiden i ferd med å skrive en oppdatert indre kjerne-mikrokode satt sammen med minne- og ressurs-sporingsinformasjon samtidig som jeg prøver å bygge et sett med grunnleggende test-plugins med data for å kjøre testene.

Det viktigste lanseringsproblemet er oppsett av kjøretidsregnskap i henhold til spesifikasjon og overgang mellom vert / compilert vert / samlet og mål- / plugget kode-seksjoner på en trygg måte uten regnskapsmessige problemstillinger eller ekstra data liggende rundt.

Det er en god ting at jeg kan telle til 15 på fire fingre ... B-)

Dette prosjektet egner seg ikke til enkelt å beskrives uten diagrammer og gjennomgang av et eksempel minst et par ganger for skikkelig å legge merke til hvor alle detaljer er plassert.

1) Hva er Perception-IME?
Perception-IME er et grunnleggende bibliotekrammeverk for å legge til ekstra språkstøtte der et tastaturoppsett som et sett av symboler kartlagt til tastaturet rett og slett ikke gir nok alternativer for å presentere det hverdagslige settet av skriftlige symboler som brukes i et gitt språk.

2) Hvordan fungerer det?
Hovedbiblioteket åpnes av en utvidet lokalspråkdriver som er hvordan de tause OS-oppstartbindingene fungerer.

3) Hvor lenge har du jobbet for det, og hva er tidsrammen?
Jeg begynte med bare en viss idé for 2-3 år siden ... det meste på papir med en bok om RCRM-biblioteker på den tiden.

4) Hva er reaksjonen til Perception-IME fra AmigaOS-programmerere og tjenestemenn?
Fra den offisielle kanten har det noen innbydende og forsonende kvaliteter som et prosjekt, og kan bli en del av standard OS installasjon.

Jeg er ikke sikker på hva den offisielle fremtiden vil bli, bare at ting ser bra ut fra den kontakten jeg har hatt.

5) Er dette en unik funksjon for AmigaOS eller har "alle OS unntatt AmigaOS" støtte for dette allerede?
Perception-IME er unik for AmigaOS bare i enkel integrasjon, og at det er funksjonelt usynlig for applikasjonsforfattere som standard.

Men basiskonseptet for hvordan Perception-IME som et prosjekt er ikke ny, og er nå standard på Windows / Mac / Linux og andre OS med større oppslutning.

6) Hvordan vil Perception-IME tjene en potensielt voksende brukerbase i fremtiden?
Perception-IME fyller et gap i OSets funksjoner på to måter. Det ene er at asiatiske og andre språk som er vanskelige å taste på grunn av tastatur-akkorder eller andre nødvendige regler blir mer rimelig å legge til som plugins.

Og det andre er at jeg vil holde

3040

Hiragana

309F

	304	305	306	307	308	309
0		ぐ 3050	だ 3060	ば 3070	む 3080	み 3090
1	あ 3041	け 3051	ち 3061	ぱ 3071	め 3081	ゑ 3091
2	あ 3042	げ 3052	ぢ 3062	ひ 3072	も 3082	を 3092
3	い 3043	こ 3053	っ 3063	び 3073	ゃ 3083	ん 3093
4	い 3044	ご 3054	っ 3064	び 3074	ゃ 3084	う 3094
5	う 3045	さ 3055	づ 3065	ふ 3075	ゆ 3085	か 3095
6	う 3046	ざ 3056	て 3066	ぶ 3076	ゆ 3086	け 3096
7	え 3047	し 3057	で 3067	ぶ 3077	よ 3087	
8	え 3048	じ 3058	と 3068	へ 3078	よ 3088	
9	お 3049	す 3059	ど 3069	べ 3079	ら 3089	ゝ 3099
A	お 304A	ず 305A	な 306A	ぺ 307A	り 308A	ゞ 309A
B	か 304B	せ 305B	に 306B	ほ 307B	る 308B	ゝ 309B
C	が 304C	ぜ 305C	ぬ 306C	ぼ 307C	れ 308C	ゞ 309C
D	き 304D	そ 305D	ね 306D	ぽ 307D	ろ 308D	ゝ 309D
E	ぎ 304E	ぞ 305E	の 306E	ま 307E	わ 308E	ゞ 309E
F	く 304F	た 305F	は 306F	み 307F	わ 308F	ろ 309F

The Unicode Standard 7.0, Copyright © 1991-2014 Unicode, Inc. All rights reserved.

minst en del av prosjektet som åpen kildekode (og som et tilleggsalternativ ..) som gir noen ekstra eksempler på hvordan man skal håndtere ulike medlemmer av Amiga-familien av operativsystemer.

Ett problem er at jeg allerede har valgt å multi-lisensiere prosjektet basert på hvilket medlem av OS-familien det er bygget for.

Noen av kodetriksene er bokstavelig talt fingerferdighet i håndteringen av detaljer.

En av styrkene i et åpent lesbart system er at det er svært lite utover det grunnleggende for å få applikasjoner til å fungere.

1) Hva er vanlig kunnskap om og bruk av "vestlige operativsystemer" i Asia? Kunnskapen om datamaskiner her i Japan dreier seg først og fremst om bruk av Microsoft og Apple sine økosystemer og de aller fleste er uvitende, noe som betyr at alt som er ulikt dette blir behandlet som svært radikalt.

2) Er det noen eksisterende OS av asiatiske opprinnelse i vanlig bruk? Ikke egentlig, Mac OS X og Windows med språkstøtte dominerer ganske mye av markedssituasjonen.

3) Hvordan er kunnskapen om classic og NG Amiga (inkludert MorphOS, AROS, WinUAE, AmigaOS), om noen i det hele tatt? Foreløpig er oppfatningen av Amiga (noen gren) relatert til de nå aldrende "Classic"-modeller (Classic i den forstand av tilpassede biler av historisk verdi,

kun entusiaster vet noe som helst).

Jeg har også aktivt demonstrert ved hjelp av min sam440 og, med åpent kabinett, vist PPCen og hovedkortet i bruk.

Noen trodde riktignok jeg viste en emulering fra FPGA. Demonstrasjonen av WinUAE på en laptop jeg lånte var til sammenligning mer informativ.

4) Hva tror du, fra ditt ståsted, boende i Japan, om at Amiga (hvilken som helst gren) kunne ha noen sjanse til å få brukere i Asia i det hele tatt? Det viktigste salgsargumentet for en tilsvarende til sam440 ville være innebygd FPGA eller flere slike brikker ... tilkoblinger for noe tilsvarende en geekport og lavt strømforbruk kombinert med liten eller ingen aktiv kjøling er en fordel.

I det minste i Japan er desktopmarkedet dominert av Intel og det er ARM-baserte smart-telefoner overalt.

Alle som har en telefon kjøpt i 2012 eller senere får bedre tilbud på smart-telefoner enn på noe annet.

Det viktigste salgsargumentet for iPhone for eksempel er at selve telefonen er gratis mot at man tegner en to-årskontrakt på abonnement.

AmigaOS ville måtte konkurrere på det nivået enten ved å være en tilpasset nisje for seriøse "hackere" eller tekniske folk eller tilby et

"åpent" system (ingenting å skjule) som bare er interessert i rock solid ytelse, og levering av feilrettingsalternativer som Grim Reaper blir svært viktig.

En demonstrasjon var gjennom Tokyo Hackerspace og en annen var en privat visning til noen kinesiske utviklere som bor og arbeider i nærheten.

Beskrivelsen av OSet var "veldig rent" og den kommentaren kom fra en QA-fyr som generelt har sett det verste av alt under utvikling.

AROS har en sjanse med maskinvarestøtte for å bli et dashboard for å kontrollere andre systemer gitt utvalget av alternativer der med hastigheten på responsen generelt vist i familien.

AmigaOS og MorphOS har sjanse til å fortrenge Microsoft (post-Snowden) i enkelte områder av Kina fra det jeg har kunnet finne ut.

Men sjansene er små og det medlemmet av familien som først rykker frem kan spise de andre grenene i prosessen.

En kinesisk lokalisert utgave av AmigaOS med en meget rask responstid som kjører på en high-spec kinesisk enhet (smart-telefon / tablet / laptop eller stasjonær / cluster) ville finne seg veldig unikt posisjonert.

Mangelen på funksjonelle ekstrafunksjoner og kjernesystemets åpne natur gjør at smarte markedsføringsalternativer vil være en forutsetning.

Dette ville trenge et markedsføringsgeni (som jeg ikke er ...) for å ta basisideene og spise seg inn i de generelle utviklingsmiljøene.

Bare det å få språkstøtte er et første skritt.

Å få individer og arbeidsgrupper med ulike, og til og med motstridende, filosofier til å jobbe sammen blir utfordrende.

Den nåværende måten AmigaOS-familien fungerer gir også et unikt juridisk aspekt ...

...ville det være mulig å være vert for en Android-kompatibel runtime på toppen av AmigaOS for å erstatte Linux? Dette ville være en våt drøm for en utvikler av generelle enheter, iallfall på smart-telefonenes arena.

Den opprinnelige Intuition-støtten for tabletter og stylus-arrangementer er et godt utgangspunkt for berørings-skjermer. Muligheten til 2-3 museknapper gir også et shift-

tast-aktig alternativ for multitouch.

Og jeg vet om minst en Aminet-vare som allerede finnes og kan gi gest-aktig støtte.

AmigaOS trenger støtte for mer enn engelsk/europeiske språk.

Vi må gå videre fra det som Commodore laget og det som OSet tilbyr som basis. Vi må også anerkjenne og akseptere at dette er et fellesskap av katter og slutte å prøve å gjete alle mot en gren eller en annen av familien.

Vi må enten presentere styrkene hos den enkelte, eller splittes og falle.

Nærsynt utvalg av noen gren har for lenge delt dette fellesskapet inn i de forskjellige leirene.

Det er på tide å anerkjenne

“familien” og DET er styrken til Amiga.

Det har alltid vært et “familien først”-system og man har fokusert på “moro”, ikke business og klore mot konkurrentene om å være kongen på søppelhaugen.

Etter min egen mening er AmigaOS4-nisjen high end, MorphOS er det media-sentriske alternativet, AROS er utforskernes lekegrind og gir nøytral grunn for alle mens 68K “Classic” Edition er den som “aldri går av moten”-foreldereren alle drømmer om.

La oss stoppe barnekrangelen om hvilken som er best og presentere de ulike familiemedlemmene med felles utseende og følelse som er som Linux med valg for hjemlige bekvemmeligheter med en uforanderlig basis-layout.

*Org. tekst:
Belxjander Serechai
Norsk oversettelse:
Vidar Karlsen*

Ny norsk amigaklubb

Amigaklubben Norge er en ganske nystartet, norsk amigaklubb.

Klubben er registrert stiftet 30.10.2013 i Enhetsregisteret.

Beskrivelsen er som følger: Foreningens formål er å fremme sosial og faglig interesse for datasystemet Amiga, her under også andre 8bit systemer laget av Commodore. Foreningen vil ha årlige møter og sosiale

sammekomster hvor en kan diskutere aktuelle temaer innen software, hardware. Utveklse nye ideer, holde faglige temaer.

Styrets leder er Gjermund Krogh Karlsen (kjent som BuzzBrain).

Styremedlem er Michal Bergseth (kjent som amix).

Klubbens nettsted er <http://amigaklubben.no/>

Det er moro at det fremdeles skjer ting i det norske amigamiljøet og vi håper at denne klubben blir et positivt tilskudd til det allerede eksisterende amigamiljøet her i landet.



AmigaOS 4.1

Remember when computing was fun?



Features:

- ⊗ Intelligent memory paging
- ⊗ Hardware compositing engine (Radeon R1xx and R2xx family)
- ⊗ Implementation of the "Cairo" device-independent 2D rendering library
- ⊗ Picture Transfer Protocol (PTP) support for greater digital camera compatibility
- ⊗ JXFS filesystem with the support for drivers and partitions of multiple terabyte size
- ⊗ Improved Workbench functionality
- ⊗ New and improved DOS functionality (full 64 bit support, universal notification support, automatic expunge and reload of updated disk resources)
- ⊗ Improved 3D hardware accelerated screen-dragging
- ⊗ Reworked AmiDock with true transparency
- ⊗ Reworked Warp3D Radeon drivers with new functionality
- ⊗ And much, much more.



produced by:

HYPERION
entertainment

www.hyperion-entertainment.biz



AmigaOS 4.1 © 2001-2008 Hyperion Entertainment VOF. All rights reserved.
All trademarks are owned by their respective owners.



distributed by:



www.acube-systems.biz