

# amiga

2-2006 15.ÅRGANG UTG 45 **guiden**



Ikke nå kjære..  
Ser du ikke at  
jeg er opptatt?!

- ▶ Amiga-markedet svinger!
- ▶ AmigaWeb.Net
- ▶ Konkurransen

# Innhold

Ord fra NAF - oktober 2006

Ord fra NAF

GOOOOOD HØST!!! ENDELIG er datasesongen i gang igjen for fullt! Vi ser nok alle fram til regntunge, mørke og laaaaange høstkvelder hvor alle (amiga-?) maskinene formerlig roper etter å bli brukt.

Jeg må få lov til å være den første til å beklage at aktiviteten har vært såpass låber som den har vært inneværende år, men understreker likefullt at 1) vi gir oss neppe på de første 10-20 årene uansett, og 2) aktivitetsnivået er faktisk ikke kun avhengig av de som sitter med styre og stell. DU kan alene bidra til at NAF får mere aktivitet ved å sende en epost til [naf@naf.as](mailto:naf@naf.as) og tilby din hjelp.

Apropos aktivitetene vi har hatt i sommer:

Grillfesten

Til NAF Grillfest 2006 kom det 9 personer, den som hadde lengst reisevei hadde reist 10 mil (fra Mosjøen). Likefullt hadde vi en helflott grillfest!

Messer

Dagen før grillfesten planla vi å avholde en ungdomsmesse i Samfunnshuset på Gruben. Dit kom ikke mere enn 5 (!) personer, selv om det faktisk var 3-4 organisasjoner bak den. Likevel er vi SÅRE fornøyde, fordi vi gjennom dette arbeidet ble invitert til «Ung i Rana»-messen i Ranahallen som ble holdt tidlig i september. Der møtte NAF og AG opp med stand sammen med Radio Reboot og MOSKUS, og vi fikk levert ut flere hundre løpesedler med informasjon til endel av de 2-3000 ungdommene som var der. SUKSESS! AmiGBG og AmiTron blir ikke holdt i år. Inntil videre vil jeg bare få ønske deg en riktig god høst! Tommy

- 3 ReadMeFirst - redaktørens side
- 4 Disk.info - nyheter
- 7 Amiga-markedet svinger!  
- Det skjer utrolig mye i Amiga-markedet for tiden. Vi prøver å få et overblikk over situasjonen, og gir noen kommentarer på ting som skjer...
- 11 TILT!  
- Amigaguidens spillspalte er tilbake for fullt! Denne gangen tar vi en titt på et av Psygnosis sine adventurespill...
- 12 Amigaguidens garasjesalg
- 13 Trashcan
- 14 Amiga Inc med svar på det meste  
- Nettstedet [amiga.org](http://amiga.org) samlet 20 spørsmål fra amigapublikumet som de oversendte Amiga Inc. Les svarene fra Amiga Inc sin CEO Bill McEwen...
- 20 Konkurranser  
- Norsk amigaforening ser frem til å kåre vinnere i sine konkurranser som avsluttes mot slutten av året.

## Tilbud fra GGS Data

Medlemmer av Norsk amigaforening får i følge avtale

med GGS Data 4 % rabatt fra firmaet på

ferdige datasystemer når det henvises til NAF

og det fremlegges medlemsnummer.

Send mail til [naf@naf.as](mailto:naf@naf.as) om du er i tvil om du er medlem

av NAF eller ikke.

[www.ggsdata.se](http://www.ggsdata.se)

amigaguidens redaksjon

Ansvarlig redaktør  
Tommy Rølvåg Stramd  
[red@amigaguiden.info](mailto:red@amigaguiden.info)

Journalist / Webmaster  
Erlend Kristiansen  
[erlend@amigaguiden.info](mailto:erlend@amigaguiden.info)

Kasserer  
Inge Per Strand  
[kasserer@naf.as](mailto:kasserer@naf.as)

Journalist  
Helge Kvalheim  
[helgis@amigaworld.no](mailto:helgis@amigaworld.no)

Medarbeider  
Torstein Gøransson  
[torstein@topphemmelig.info](mailto:torstein@topphemmelig.info)

## Nyheter, nyheter, nyheter

NAF har et par tilbud og et par tjenester vi kan tilby våre medlemmer:

Om du vil støtte NAF gjennom å tegne deg på vår SMS-tjeneste, så gjør følgende:

Send en SMS med teksten  
MB JOIN AMIGA  
til tlf. nr. 2002.

Meldingene du mottar koster kr. 5,- pr. mottatt melding. Vi vil begrense oss til å prøve å sende maksimalt ca. 2 meldinger pr. uke. Meldingene vil inneholde nyheter omkring NAF og Amiga.

Om du vil ha en flott epostadresse med etternavn @amigaworld.no så send en epost til naf@naf.as, så skal vi fikse dette og sende informasjon om pålogging i retur. Tjenesten er gratis for medlemmer.

Til slutt:  
Besøk vår webshop:  
<http://naf.as/webshop>

Norsk amigaforening

# readme.first

Det er Amiga-tid igjen!

Høstmørket har senket seg over de tusen hjem, og de lange, mørke kveldstimmene innbyr til datahobby mere enn ellers i året. Databasesongen har begynt!

Jeg må være den første til å si meg lei for at vi i NAF har kun prestert å gi ut én utgave av Amigaguiden før i år (dette er det andre for året), men dette betyr ikke noe annet enn at vi kommer sterkere tilbake, og at det sittende styret fortsatt har vært litt slappe.

Gode nyheter fra NAF årsmøte 2006. Årsmøtet i Norsk amigaforening for 2006 ble avholdt etter alle kunstens regler, og etter formannens forslag

ble følgende vedtatt: NAF skal begynne å gi medlemskap gratis under visse forutsetninger! De som har gratis medlemskap vil ikke motta AG i papirform, men i digital form. Det vil også være mulig å betale en liten sum for medlemskap mot visse medlemsfordeler. En av disse fordelene er at man har anledning til å delta i NAF sine konkurranser.

NAF Multimediakonkurranse 2006

Denne konkurransen er nå i sluttspurten for 2006. Vi i styret håper alle på bedre innsats i konkurransen fra medlemmene for 2006, i og med at de 2 (to!) siste årenes konkurranser har medført null (0!) bidrag.

Send inn ditt bidrag, om enn du synes det er lite og dårlig i dine øyne. Er ditt bidrag det eneste, vinner du selvfølgelig førstepremie uansett.

Etterlysning! Medarbeidere søkes!

Da jeg startet dette bladet og denne foreningen «way back» i 1992, så var det første jeg gjorde å søke etter medarbeidere. Erlend, som da var 14 år gammel, ringte meg og sa at han kunne skrive noe av og til. Og hvordan det har gått, vet vi jo alle: I dag sitter han som formann i Norsk amigaforening. Jeg setter min lit til at et sånn etterlysning kan kanskje gjentas



med hell, så derfor roper jeg ut over hustakene:

Vil du ha en artig hobby omkring data generelt, men Amiga spesielt, så nøl ikke med å ta kontakt! [naf@naf.as](mailto:naf@naf.as)!

Vi trenger folk som kan skrive og oversette fra norsk til engelsk og omvendt, artikkelforfattere, nyhetsforfattere, admins og moderatorer for nettsteder som [naf.as](http://naf.as) og [amigaweb.net](http://amigaweb.net), og er særskilt interessert i å få kontakt med noen som har litt tid til overs! TA KONTAKT I DAG!

Join oss også på IRC @ EFnet kanalene:  
#amigaguiden #naf #amiga #AmigaWeb

Redaktøren

Amiga er et registrert varemerke og Amiga-logoen, Boing-ballen, AmigaDOS, Amiga KickStart, Amiga Workbench, Autoconfig, Bridgeboard og Powered by Amiga er varemerker tilhørende Amiga Inc. Alle andre varemerker nevnt er eiendommen til de respektive eiere.

## Fakta om Amigaguiden

Design forside: Frode Gjedrem Hansen  
Produsert på: InDesign på PC  
Design innhold: Tommy Rølvåg Strand  
Produsert på:

Maskinvare:

AmigaOne G4 XE @ 800 MHz,

pre4 OS4.0, 1 Gb RAM

Skrivere: HP LaserJet 1200

HP DeskJet 970 Cxi

Programvare:

PageStream v. 4.1.5.6

DirectoryOpus v. 4.16

Digita Organizer v. 2

Opplag: 60 stk.

Utskrift, stifting og falsing av:

Xpresstrykk AS, Mo i Rana

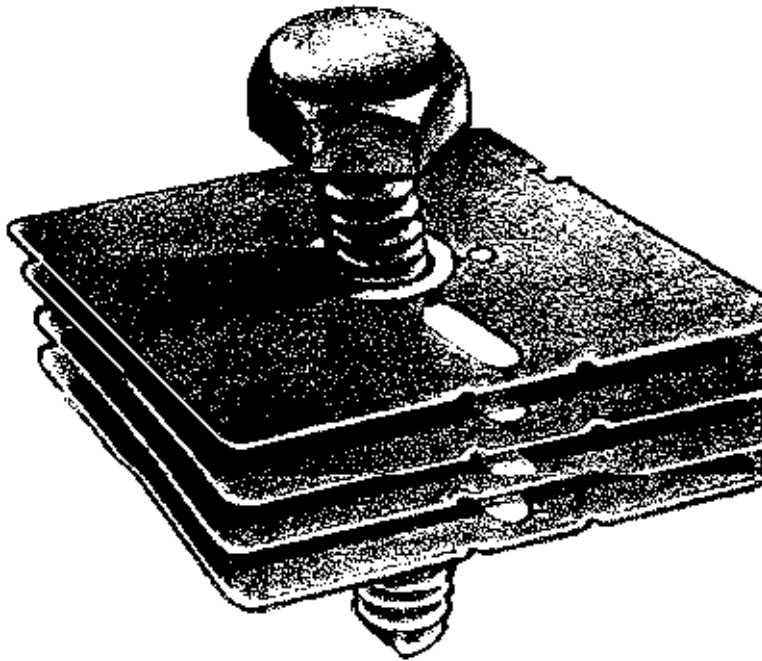
[www.xpresstrykk.no](http://www.xpresstrykk.no)

Antall medlemmer pr. dags dato: 44

Det understrekes at synspunktene til artikkelforfatterne ikke nødvendigvis er sammenfallende med Amigaguiden sine.

© Copyright Amigaguiden 2006

All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.



MOSEMU lansert  
#amigazeux har lansert første offentlige versjon av MOSEMU. MOSEMU står for MorphOS Exec Monitor Utility, og er som navnet (ikke forkortelsen) tilsier en systemovervåker for MorphOS.

Nå er det ikke lenge siden polarBoing skrev om og anbefalte TopCPU, en snedig MUI-basert CPU-overvåker for MorphOS. Nå har den altså fått en kraftig konkurrent. MOSEMU, eller MEM som den også kalles, ser virkelig stilig ut, og er fullt konfigurert hva utseendet angår. Den har \*jevn\* oppdatering av målere, helt fritt for all slags flimring som mange av dens konkurrenter lider av. Mulighetene for overvåking er også mange fler enn kun CPU-kraft.

Vi spår at MEM i løpet av få dager blir fastboende på mange MorphOS-installasjoner rundtom.

Kilde: polarboing.com

WookieChat 2.3.1 ute for AmigaOS4 og AmigaOS 3.x  
Ny versjon av WookieChat er ute. James Carroll lanserte en ny versjon av sin ircclient for AmigaOS4 og AmigaOS 3.x på torsdag.

Med i v2.3.1 er blant annet DCC SEND fikset for OS3/MOS brukere og RESUME er lagt til for utgående filsendinger. Programmet er nå oversatt til fransk, svensk, tysk, norsk og polsk.

Og det beste ved WookieChat er at det er gratis! Last det ned fra OS4depot.net.

Kilde: polarboing.com

(Merk hvem som er norsk oversetter! - red. anm.)

Commodore-navnet lever videre selv etter konkursen i 1994  
Var nylig en tur i Sverige hvor jeg kom over disse CDene på EL-giganten.

Var litt nostalgisk å se Commodore-logoen på et produkt i salg i 2006, så jeg måtte selvsagt kjøpe en pakke med disse CDene.

Men det er ikke bare CD-R plater som



produseres under Commodore navnet, de produserer nå blant annet MP3-spillere, GPS navigerings utstyr, media spillere, og den kjente retro joysticken med 30 C64 spill innebygget.

Ta gjerne en kikk på Commodores nye

hjemmesider på  
www.commodoreworld.com

Kilde: naf.as

Quake 3 portet til AmigaOS4 av Thomas Frieden!  
Dette er en "rask og råtten" port av Quake 3 for AmigaOS4. For å spille trenger du den siste versjonen av Quake 3 sine datafiler (retial versjonen pluss alle patchene). Du trenger også det siste MiniGL.library (inkludert i arkivet, kopiere det til libs:). Porten bruker QVM JIT, så den kan også kjøre alle mods (testet med Urban Terror).

Kildekode er tilgjengelig på OS4depot.net også. Porten er ikke optimalisert, så ikke forvent at den er lynende rask.

Hvis du vil kontakte meg, skriv en epost til thomas()hyperion-entertainment.biz

DISCLAIMER: Denne programvaren er tilgjengelig som-den-er, med ingen garanti angående dens bruk. Laste ned på www.os4depot.net

Kilde: amiga.org

Amiga på wikipedia  
Det står en liten artikkel om Amiga på wikipedia, og de som vil bidra til å gjøre den mere utfyllende er velkomne med bidrag. <http://no.wikipedia.org/wiki/Amiga>

Kilde: naf.as

Sponsorer for Norsk amigaforening  
Norsk amigaforening - NAF - har den ære av å presentere sine sponsorer.

Hovedsponsor

Bimbo Veikro AS ønskes velkommen som foreningens hovedsponsor for 2006 og 2007.

Bimbo Veikro er lokalisert på Selfors i Mo i Rana, og har siden starten i 1969 stått fram som et av kommunens beste spisesteder med god service i hyggelige omgivelser.

Veikroa er bygget opp som en tømmerhytte og rommer 130 sitteplasser med interiør som stadig minner en om frodig natur og gode jakt- og villmarksopplevelser.

Messesponsorer

Krutå Bil og Hydro Texaco Selfors er foreningens messesponsorer for 2006.

Krutå Bil

Krutå Bil skiftet i 2002 navn fra Antonsen & Krutå, og ble samtidig en del av Bilalliansen i Mo i Rana. Krutå Bil har vært i bransjen i over 30 år, og er godt etablert i Rana med et godt renommé og gode relasjoner til deres kunder og samfunnet forøvrig.

William Jacobsen A/S, Hydro Texaco Selfors

William Jacobsen driver Hydro Texaco på

Selfors, Gruben og Storforsheia, og firmaet er i likhet med personen bak sjefsstolen kjent for et høyt nivå av serviceinnstilling og meget god kundebehandling i en bransje hvor nettopp ytelsesnivå i forhold til kundemassen er av ekstrem viktighet. Dette servicenivået har firmaet prestert å levere med stor tilfredshet for Rana-samfunnet i mange år.

De avtalte sponsorbeløpene er pålydende kr. 2 500,- for hovedsponsoren og kr. 1000 for hver av messesponsorene, og vil bli brukt i samråd med foreningens styre og medlemmer til foreningens ve og vel.

Norsk amigaforening oppfordrer nok en gang sine medlemmer til å gi spesiell støtte til foreningens sponsorer, til felles gagn og nytte.

Kilde: Norsk amigaforening

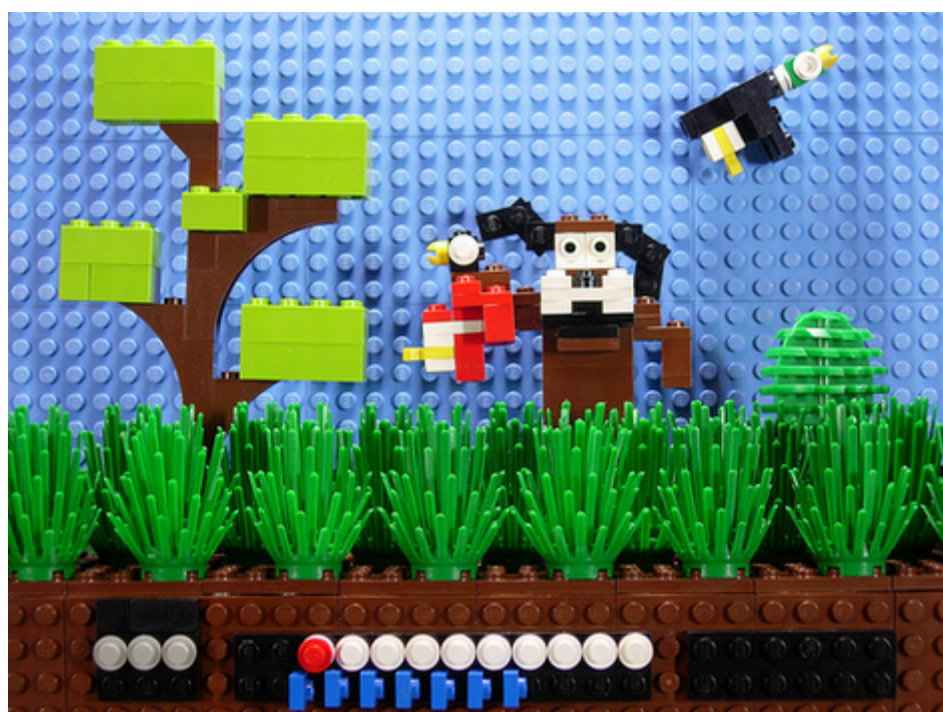
Videospill av Lego

En bruker ved navn skinny\_coder har lagt ut Lego-versjoner av skjermbilder av gamle videospill. Foreløpig er det kun et par NES-spill som er lagt ut, men vi håper på flere.

Se bildene her:

<http://www.flickr.com/photos/skinnycoder/sets/72057594067730271/>

Kilde: polarboing.com / Bjørns Hjørne



## Scene

Solskogen 2006

Dette tradisjonsrike scenepartyet ble holdt i år også, og samlet mange deltakere. Under følger listen over en av de amigarelaterte delene av konkurransene.

Combined Amiga democompo  
Points Title Author

90 Funk Def (Demo) Traktor

43 Absinth (4k intro) Nature

37 Fettkrem (Demo) Spaceballs & Kvasigen

18 Spandex (Demo) Laxative Effects

18 Samhall (Demo) Elcrew

Vår flotte Solskogen T-skjorte er enda til salgs! For å få vårt budsjett i balanse, er vi veldig interesserte i å selge de resterende Solskogen 2006 - T-skjortene. Vi er så ivrige at hvis du vil ha en, så skal vi poste den for deg (mot et pitte lite gebyr). Det er vel bra service? :) Hvis du vil ha ktoa i en av T-skjortene, send oss en epost, og husk samtidig på å nevne hvilken størrelse du vil ha (samme pris for alle størrelsene - 150 NOK / 19 EUR).

Og, hvis du ikke vet hvordan T-skjortene ser ut, så viser Slummy fra Spaceballs hvordan den ser ut på bildet under.

Kilde: solskogen.demoscene.no



## Amiga

Vi vil av og til presentere skjermskudd fra diverse amigasytem som vi kommer over på internett, eller blir tilsendt av leserne.

Hvis du vil ha ditt skjermskudd på trykk, så send inn til vår e post adresse amigaguiden@naf.as

Det er ingen krav til skjermskudd annet enn at det skal være amigarelatert, herunder hører AmigaOS 1.x - 3.x, AmigaOS4.0, Pegasos, WinUAE, Amithlon, UAE, AmigaOSXL og så videre.

Alle skjermskuddene vil etterhvert bli publisert på nett. Se naf.as for kunngjøringer om dette etterhvert.

Vi skal se på muligheten for å få noen av skjermskuddene trykket i farger, men foreløpig blir det kun sort/hvitt.

Under ser dere skjermskudd fra det meget omtalte spillet «The Great Giana Sisters» som i det siste dukker opp i nye versjoner på andre plattformer enn Amiga. Om du



Skjermskudd av min Workbencksjerm på min AmigaOne G4 XE som kjører AmigaOS4

synes du har sett dette før i bladet, er det helt korrekt. Vi mangler skjermskudd!

Send inn skjermskudd av ditt favorittspill!



© Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.

i Empoli, Italia. To av kortene er Amy og Panda-prosjektet og ble vist frem av Andreas Loong fra GuruMeditation, Samantha-kortet ble vist av Max Tretene og andre involvert.

# Amiga er på GANG

Det skjer mye på Amiga-markedet for tiden.  
Vi prøver å holde hodet kaldt og ta et overblikk...

Det har i lang tid versert rykter om de nye hovedkort-prosjektene Samantha, Panda og Amy. De to sistnevnte er utviklet av Troika-gruppen basert i England og Sverige, mens Samantha er utviklet i Italia av Alternative Holding Group Srl., Soft3 og Virtual Works. Andreas Loong fra Guru Meditation fikk tilsendt hovedkort fra produsentene i Asia akkurat i tide for å ta de med på Pianeta Amiga. (En time før avreise). Så han hadde ikke tid til å sette opp Panda-kortet som skal allerede kunne kjøre Linux, men kortene ble likevel vist frem under messen. Panda-kortet er ikke i sin endelig form, ettersom visse elementer skal fjernes og

form-faktoren skal tilpasses ATX-standarden.

Samantha-kortet ble presentert først under en middag dagen før messen, men så senere i en to timer lang presentasjon tidlig første dag av messen.

Kortene ligger i ulike deler av spekteret når det gjelder ytelse og bruksområder. Lisenser for bruk av AmigaOS 4 skal være i enten under forhandling eller allerede ordnet. Kortene vil nok ikke være i butikken før om et par måneder, men informasjon som ble gitt lover godt om fremgangen og planene fremover.



Tekst: Tommy Rølvåg Strand

tommy@naf.as

Det skjer utrolig mye på Amiga-markedet for tiden. Vi begynner med å sitere en nyhet fra nettstedet polarboing.com for å gi dere et innblikk i noe av det viktigste som skjer:

Tre nye PowerPC-baserte prototyper ble vist på Amiga-messen Pianeta Amiga 2006

---

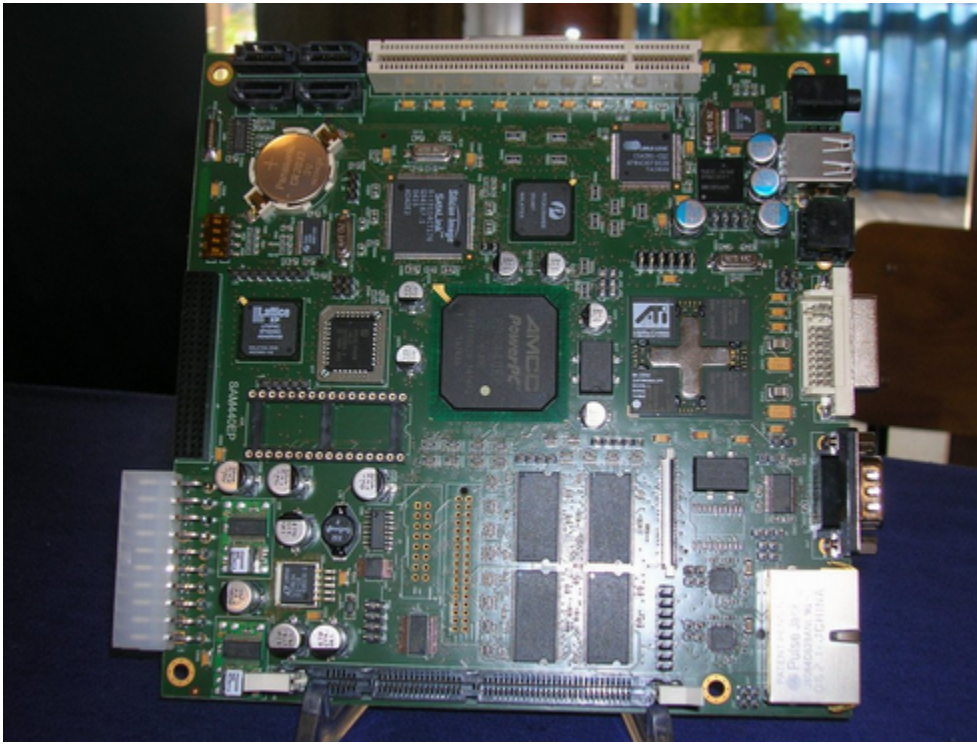
«...voila, så var Amiga  
sin fremtid  
sikret  
i all evighet...»

---



Bilder av prototypen av hovedkortet til Samantha, vist fram av bl.a. Max Tretene

: amigaone



Samantha spesifikasjoner:  
(SAM440EP)  
CPU: AMCC PowerPC 440EP @ 667Mhz (SoC)  
RAM: Opptil 1GB DDR266 (512Mb loddet på kortet, valgfri 512 Mb i DIMM-inngang)  
ATI Radeon Mobility M9 med 64Mb RAM på kortet - S-Video og DVI-ut Intern VGA og LVDS-tilkoblinger, Audio ut/inn, linje inn, mikrofon inn, CD/DVD inn 2 x IO  
Cirrus Logic CS4281 Lydkort på kortet.  
4x Seriell ATA-tilkoblinger  
1x DB9 seriellport  
2x 10/100 Ethernet-porter  
4x (2 interne og 2 eksterne) USB 2.0-tilkoblinger + 1 USB 1.1 intern tilkobling  
1 PCI-tilkobling og en valgfri MiniPCI-tilkobling  
1 intern DiskOnChip-tilkobling (valgfri)  
GPIO-utvidelsestilkobling  
FPGA-utvidelsesbrikke

Panda specifications  
High performance/low power consumption main board  
CPU: FSL MPC7448@1.25GHz(up to 1.7GHz), over 2500MIPs  
Bridge: 128bit AltiVec technology can support multi-media soft codec  
power consumption < 9W@2500MIPs  
Tsi109 connect to CPU via 200MHz/64bit bus

Interfaces  
DIMM: 1 x 256/512 MB DDR2-SDRAM stick Ethernet 2 x 10/100/1000M (RJ45)  
SATA: 2 fro HD, CD, DVD, etc.  
USB: 4 x USB2.0 host  
PCI 1: 1 x 64M/32bit/3.3V for graphic daughter card PCI 2: 1 x 32M/32bit/3.3V miniPCI: 2 for Tuner card and 802.11a/b/g card  
Smart Card: 1 for payment management  
Audio: Stereo Audio In and S-PDIF in  
UWB: 5.1 channel out and S-PDIF out UWB module with USB port (optional)

Graphic Daughter Card  
GPU: XGI  
Video: DVI-I/CRT From 640x480 to 1024x768  
Interface Card: CVBS/S-VIDEO video In/Out YPrBb Video out

Main board 350mm x 200 mm  
Graphic card 181 mm x 76 mm

Samantha, Amy or Panda for AmigaOS4?  
**Give us all!!!**





## VIPS!

VIPS, så var Amiga sin fremtid sikret! Intet mindre enn 3 aktuelle hovedkort for AmigaOS4 er på trappene. Kun ett av dem er kjent fra før av, de 2 siste ble presentert av Andreas Loong og Max Tretene, blant andre. I tillegg, som vi skal få lese om i artikkelen på de neste sidene, så er

AmigaOS5 på gang, og har visstnok vært i sving i 2 år allerede, produsert av Amiga Inc. Kan dette bli bedre?

Skeptikerne vil si at «gi oss noe å kjøpe først, så får vi se om man kan levere». Dette vil bli levert! Og aller helst alle 3 kortene etter min mening! Slik har man noe

å tilby enhver lommebok, helt fra den feteste til den slankeste.

Amiga Inc. sier overraskende nok at de har begynt å produsere AmigaOS5, og at de har holdt på med dette bak kulissene i 2 år nå. I tillegg avslører de at OS5 kodes for x86, det vil si «vanlig» PC maskinvare (hovedkort). Det vil si at AmigaOS vil bli en direkte konkurrent til Windows på OS-siden.

I tillegg får vi servert de «vanlige» avsløringene, nemlig at det er juridisk uenighet (igjen!). Denne gangen ligger det i kortene at Amiga Inc vil bruke sin rett til å ta tilbake rettighetene over OS4. Uenighetene ligger visstnok i summen for overtakelsen, deri ligger det i kortene at Amiga Inc har tilbydt en sum som ligger under det Hyperion anser som en fornuftig kompensasjon.

Vel, de lærde får krangle. Man får bare håpe at vi vanlige amigafreaker ikke får lide for uenighetene i mellom forretningsstoppene...

Det ser ut som Amiga er på full fart tilbake til atter en gang å bli et navn i en verden full av datamaskiner....

## Amy specifications

The \*Amy 05 is a flex ATX form factor board that moves away from legacy I/O making a complete move to USB.

Processor IBM PPC 750GL 800Mhz.

processor with Active (fan) cooling. Soldered directly to motherboard.

Northbridge Tundra Semiconductor TSI107 Northbridge device.

This provides access to SDRAM memory and the PCI bus amongst other things.

Southbridge AMD Geode cs5536 Companion device.

Ethernet RTL8110 Gb/100/10 Ethernet controller.

USB 2.0 5 x High Speed USB 2.0 ports: 3 rear connectors, 2 front connectors.

ATA 100/133 Sil0680 ATA133 controller. Supports 2 channels (4 devices).

Full ATA 100/133 transfer rates, DMA bus mastering and RAID (Raid is dependent on OS drivers).

Audio "Kryptos" sound system with AD1888 SoundMax chipset and with audio headers.

PCI slot 1 x 66 Mhz, 3.3V 32bit. for Graphics & 1 x 33 Mhz, 32bit.

SDRAM 2 x DIMM memory slots

(Regular, Unbuffered, Off the shelf PC100/133 SDRAM. Max of 1GB)

## Amigaguiden anbefaler:

- Kjøp deg en PPC-maskin etter ditt behov som kjører AmigaOS4!

- Prøv AROS på din utrangerte x86 maskinvare!

- AmiKit programvaren anbefales på det sterkeste!

- Behold din klassiske Amiga, den vil ha sin verdi i mange år fremover!

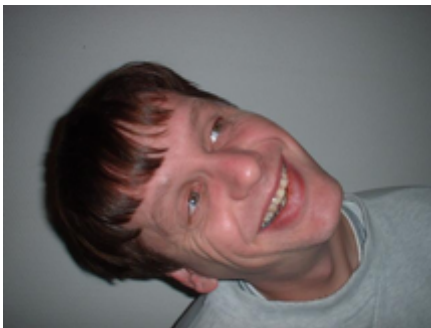
- Om du vil oppleve et «moderne» amigamiljø: Kjøpe deg en Pegasos og kjøre MorphOS. Pegasos er ganske billig! (ppc amigamaskin nr. 2?)



# AmigaWeb.Net

Det skjer som sagt mye på Amiga-markedet for tiden.

En ting som har fått sin spede begynnelse, er et flunke nytt nettsted om Amiga. Vi skriver om amigaweb.net i Amigaguiden.



Tekst: Tommy Rølvåg Strand

tommy@naf.as



Besøket på amigaweb.net har variert fra ca. 1163 via ca. 581 til ca. 290 pr. døgn de siste 5 døgnene i skrivende stund

skrivende stund er det tirsdag) åpnet webmaster Stian for at brukere kunne bidra med egenskrevne nyheter, og for enda et par dager siden ble brukerregistreringen erklært funksjonabel og annonsert åpnet, slik at forumet på nettstedet kunne begynne å virke.

Vi som står bak amigaweb.net tror at det er plass for et enda slikt nettsted i konkurranse med de allerede etablerte nettstedene amiga.org og amigaworld.net. Intensjonen vår er å ha et samlende og inkluderende konsept som skal samle alle AmigaOS-forgreningene, og som skal motvirke «trolling» av andre Amiga-grener på vårt Amiga-tre. Intensjonen til AmigaWeb.Net er imidlertid å motvirke slik trolling, og heller stå for et samlende konsept som bygger et godt bilde utad av et allerede varmt omtalt amigapublikum.

---

«Intensjonen til AmigaWeb.Net er imidlertid å motvirke slik trolling, og heller stå for et samlende konsept som bygger et godt bilde utad av et allerede varmt omtalt amigapublikum.»

---

Nettstedet amigaweb.net har sett dagens lys, og på denne siden vil jeg fortelle om historien bak, og intensjonen til nettstedet.

Undertegnede har sett i flere år at til tross for at det meste på internettet er engelskspråklig, så har ikke jeg noen finger med i noe engelskspråklig nettsted som retter seg mot et engelsk publikum. Derfor fridde jeg til Stian Strøm tidlig i år (aka Amigaguy på IRC) og spurte ca. januar/februar om han gidde å kode litt php for et sånt nettsted. Vel, siden nettstedet nå er oppe i en tidlig betaversjon, er det vel lett å forstå at han gidde... :)

Stian har jobbet jevnt og trutt i flere måneder når han har hatt tid og lyst og gidde, og for 5-6 dager siden annonserte vi på nettstedet amigaworld.net at det nye

nettstedet amigaweb.net var klar for besøkende og inne i en tidlig betafase.

Allerede første døgnet hadde vi ca. 1163 besøkende. Dette tallet slo oss knockout, og vi var i den syvende himmel i en hel dag. Vi så for oss en rekke lovende muligheter med nettstedet, og jeg for min del tok dette som personlig suksess.

Neste dag allerede fikk vi litt motgang, i og med at besøket sank til litt over 600 stk. Den tredje dagen var besøket sunket enda litt til, mens den fjerde dagen steg besøket til ca. 600 stk. Siste døgnet har vi fått et alvorlig tilbakeslag, og antall besøkende var ca. 290. Tross alt kan man si at nettstedet har fått god omtale en rekke steder, og har fått for det meste positiv, men konstruktiv kritikk. I går mandag (i

Nettstedet vil inkludere alle amigaplattformer, alle inkludert, og ingen ekskludert. Dette inkluderer classic Amiga, AmigaOne med AmigaOS4, Pegasos med MorphOS (som kan kjøre classic Amiga programvare), WinUAE (emulator for Windows som kjører AmigaOS), AmiKit (ferdigpakket amigaemulator med WinUAE - anbefales for x86-brukere!), Amiga Forever, UAE (både for Amiga, Linux, Mac og andre plattformer), og så videre. Nettstedet har en IRC-kanal på EFnet som heter #AmigaWeb, og trenger hjelp som:

- operatører for irc-kanalen
- admins på nettstedet
- moderatører for forumet
- journalister

Skriv epost til tommy@naf.as om du har tid, og vi vil skaffe deg en artig hobby! :)



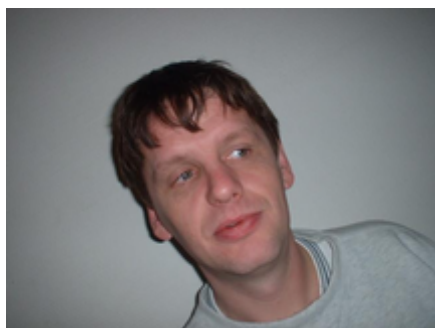
## TILT

«Alle» vet hva det vil si å «tilte»...

Visste du at uttrykket i tillegg til «galskap» også har med spill å gjøre?

Man tiltet et flipperspill. «TILT» er også Amigaguidens spillspalte.

Amigaguiden skriver om «innocent Until Caught», et adventurespill fra Psygnosis laget i 1994



Tekst: Tommy Rølvåg Strand

tommy@naf.as



Skjermkudd fra Innocent Until Caught, et adventurespill laget av Psygnosis i 1994.

Tittel	Innocent Until Caught
Utvikler	Psygnosis, 1994
Spilltype	Adventure
Antall spillere	1
HDD installerbart	Ja
Kompatibilitet	Alle

Jack T Ladd er en livsnyter av det 24de århundret og lever et vilt liv med jenter, fester, drinker, jenter og mere jenter. Hans harde liv har nådd han igjen, og nå har han 28 dager på seg på å betale en skyhøy regning.

Spillet er uvanlig for Psygnosis å være, fordi det er litt pek-og-klikk adventure i likhet med Lucasfilm-klassikerne som for eksempel Monkey Island. Den øvre halvdel av skjermen viser områder som Jack er i akkurat nå, og den nedre

halvdelen viser bilder av tingene han bærer med seg i tillegg til et utvalg av ord som Use, Walk, Talk To og Open/Close. Ideen er å bruke musa for å kombinere verbene med både objektene på skjermen eller eiendelene dine, og/eller i forhold til de andre folkene i spillet, for å løse puslespillet.

Uheldigvis kommer en myriade av problemer snart i din vei. Mest kronglete var muspekeren som rørte seg latterlig sakte og ekkelt, noe som ofte betydde at du kunne passere over objektene flere ganger mens du forsøkte å plukke dem opp. Brukergrensesnittet ble også påvirket i negativ retning hvis du hadde flere objekter med deg enn programmererne hadde forutsett.

verb-kombinasjonen som programmereren hadde tenkt på. Dette er et trisk tilbakesteg til tekstadventurene i 1984.

For å være rettferdig så er en eller to puslespill ganske interessante, og grafikken og lyden er generelt ganske god, men dette redder likevel ikke denne kjedelige affæren som tynges av et buggete interface, dårlig programmering og design, og følelsen man sitter igjen med er å ligne med de selvrettferdige ordene "se hvor høy og "voksen" jeg er".

I likhet med alt for mange titler fra Psygnosis er dette spillet pent, men innbefattet alt for lite spillestoff.

## Amigaguiden Markeds plass

Annonser fra leserne



Selges

### Diverse amigautstyr I

Har en del Amiga utstyr og maskiner til salgs, pluss haugervis av gamle Amiga-blader (mest engelske).

3 Amiga'er som ikke virker pluss tre som virker 2 C=64 m/kassettpillere og diskettstasjon som virker. Ekstra diskettstasjon til Amiga. Haugevis av joysticks, adaptere osv.

Send meg en mail hvis det er noe du er på jakt etter.

Har også minst like mye utstyr til Atari 520 og 1040!

Kontakt Ole Saga på mail:  
olejsaga@c2i.net

### Diverse amigautstyr II

En Amiga Commodore 600 m. 20MB harddisk, i originaleken En ekstern diskdrive, CD 1411, sort (den til CDTV?n) Tre joysticks To mus, hvorav en optisk ca 200 disketter (eller kanskje fler) med kopierte og originale spill og programmer. Noen tekstbøker

Her vil vi trykke annonser fra leserne, både fra medlemmer like godt som ikke-medlemmer. Annonseringen vil være gratis. Send annonsetekst til amigaguiden@naf.as  
Tips: Annonserer gjerne flere måter kjøperen kan kontakte deg på, og beskriv gjenstanden(e) du vil selge så godt du kan. Sett helst pris kun hvis du tror du kan ane markedspris. Lykke til!

Priser har jeg ikke særlig greie på, men de som kan ha glede av dette vet vel hva de vil gi?

Jeg kan nåes på denne E-mailen:  
i-pa@online.no  
Priv telefon 22307475  
Mobil 91848935

### Diverse amigautstyr II

Jeg er pensjonist og har etter en sønn:  
1 Commodore skjerm 1084  
Commodore Amiga A500 + ekstra ekstern diskstasjon  
Alle kabler  
Spill:  
Osean TFX flyspill  
Falcon flyspill  
Falcon F16 flysimulator  
Micro Prose F15 Strike Eagle flysimulator  
Osean F29 Retaliator flyspill  
Interceptor F-A 18 flysimulator  
Birds of Prey flyspill  
Micro Prose Gunship 2000 helikopterspill  
Elite Cobra space skip romskipsspill  
Mirror soft VOLF Pack ubåtspill  
Super Skidmarks bilspill  
Time and magik. The trilogi  
Second Samurai  
...+ mange andre spill.

Disse andre spillene er originale eller kopiert, men uten manualer i motsetning til ovennevnte spill som alle ligger i eske med manual.

ALT ER I ORDEN!!!!

Er det noen som er interessert i dette for en rimelig penge?

Hilsen  
Arvid H. Bjørndal

e-post: a.h.b@c2i.net

Kjøpes

CPU-kort til Amiga 3000/4000  
060-kort, fortrinnsvis CyberStorm mkIV kjøpes. Jeg er interessert i 2 stk., idet jeg både har en Amiga 3000 og en Amiga 4000 jeg vil stille litt med.

Tommy R. Strand  
tommy.strand@bluezone.no

AmigaForum/Exec/MegaByte Redaksjonen er interessert i å kjøpe komplett samling av Exec (var vel 2 nr. av dette), samtlige utgaver av AmigaForum samt de få utgavene av MegaByte som ble laget. Alle disse bladene ble utgitt av Atlantis Design i årene ca. 1992-1997/98 eller noe... Norsk amigaforening er interessert i å eie en komplett samling av disse bladene for kildematerialet sin del. Om diskettene som Atlantis Design gav ut sammen med bladet er fremskaffelig, er vi interesserte i dem også, men det er ingen nødvendighet. Bladene MÅ være pent behandlet!  
naf@naf.as

Amiga 500  
Kjøper Amiga 500 m/ekstra minne, TV-modulator og helst en del spill. Kan hentes i Stavanger- eller Oslo-området.

Jeg kan nås på:  
Tlf.: 95 85 24 0  
full\_kontroll@hotmail.com

# Trashcan

Denne spalten inneholder rykter, halve sannheter, filosofi og tull og tøys ispedd med direkte løgn. Amigaguidens redaksjon tar kun delvis ansvar for innholdet på denne siden...



Project Angel, aka Prosjekt Amiga: Prototypen på den perfekte engel kan nok være som bildet over viser.

Project Angel er det hemmelige kodenavnet på Prosjekt Amiga. Det går ut på å oppfylle enhver datafreaks drøm, nemlig at den kjære datamaskinen skal få liv. Det helt spesielle med Amiga-freakene derimot, er at de drømmer om å skape sin drømmeplattform om til å bli en levende drømmedame, nærmere bestemt en engel.

AI - Artificial Intelligence - er noe som har

besnærete datafreaker over hele verden i alle de «få» årene datamaskiner har eksistert. AL - Artificial Life - er forlengelsen av AI, og har som mål å skape liv av et AI-system. Problemene vitenskapsfolk strever med på dette området, ligger i å gi dette kunstige livet fornuft, følelser og andre trekk og egenskaper som kjennetegner mennesker generelt, for eksempel ånd og sjel. Den virkelige drivkraften bak dette er

selvfølgelig at man vil være Skaper, eller Gud, og vil ha evnen til å skape liv ut av intet bare ved å si ordene «Bli liv!».

Amigafolket går imidlertid enda lengre. Her i gården vil man ikke bare skape liv, men trekker parallellene enda lengre og påstår at de skal lage en engel. Mottoet er: Make Our Angel Dream Come True - AMIGA! Bildet er kun et illustrasjonsfoto.

# Nytt fra Amiga inc

Nettstedet amiga.org samlet 20 spørsmål og lot Amiga Inc CEO Bill McEwen svare på dem

Starting last week, Amiga.org started collecting questions from the Amiga community for a question and answer session with Amiga Inc's own Bill McEwen. What follows are his answers to those very difficult questions.

(Edit : The questions have been updated to answer your concerns about OS5 at 10:51pm CST)

1. Why now? Amiga Inc pretty much divorced itself from Classics and OS4 over a year ago, exemplified by the simple indication on your website that for anything OS4 related, interested parties need to contact Hyperion. Several parties have tried to contact you for licensing reasons and reported a total lack of response (not a "no" response, just no response at all). Now, out of the blue, you show interest again. What has changed, and if you are planning on supporting something other than the AmigaDE again, how can we know you're not going to just shut the door once more?

Bill McEwen – It is obvious to me that from this question and the others that are like it, that we have done a very poor job in communicating about Amiga. Amiga has always been interested in the operating system, and this includes OS 4, and beyond. Our plans have always been to produce, create, develop, market, enhance, sell and support the operating

system. The goal of Amiga, as stated in our first public appearance, is to create a scalable, embeddable, media-centric operating system that can unify digital devices that include cell phones, set top boxes, computers, and any other digital device that the OS can support. We did not think that this vision was achievable with the Amiga OS 3.1, so we began the development of a new Operating System or Digital Environment, and started toward those steps with the partnership with the Tao Group and built on top of their Intent platform. Our goal and what we have been up to is still the same, and I hope that as I answer more of your questions and if you would allow me to also leave some editorial responses at the end of the questions. I believe that we will all be on the same path toward the future.

With regard to the hardware question, I can only state that I have responded to "every" query that has been sent. So that we do not have vendors appear and disappear leaving the end user holding equipment that can not be supported, Amiga asks a series of questions of the person who has made the request. I can tell you that with the exception of two groups, nobody has ever returned with acceptable answers. There are a great many people who dearly want to help, and they really want to see and produce new hardware, but several times we have seen answers where they are relying on some unknown event or

friends with credit cards to be able to support the effort. This is not acceptable, and we have to locate those companies or individuals that have the correct supply chain and understanding of how to create and support hardware. Of course it is always easier to make a blanket announcement that Amiga "never" responds, or I never heard back from them.

2. "On April 23, 2003 Amiga entered into an Agreement with Itec LLC, later acquired by KMOS, Inc. for the transfer and sale of all of Amiga's right, title, source code, and all versions, from the "Classic Amiga Operating System" through AmigaOS 4.0 and all subsequent versions to KMOS, Inc. ... "I [Garry Hare] should point out, that except as they relate to the Amiga OS family of products, KMOS did not acquire the Amiga name, intellectual property or its DE line of products. These assets remain the property of Amiga Inc."

On March 16, 2005, KMOS, Inc. announced that it had completed all registrations with the State of Delaware to change its corporate name to Amiga, Inc. So it would appear that Amiga, Inc. (Delaware, formerly KMOS) owns the Amiga OS, and Amiga, Inc. (Washington) owns the trademarks, etc. What is the current state and organization of the company or companies and who owns what?"

(Related : We've all followed the bouncing ball game of trying to hide the Intellectual property of Amiga Inc from Amiga Inc (Washington) to Itec, LLC, to KMOS, back around to being renamed Amiga Inc. (Delaware) Who really owns what now and why all the deception?)

Bill McEwen - There has been no deception and no hiding of the assets in any form or matter. Amino Development Corporation of Washington acquired any and all rights to the Amiga assets from Gateway. Amino Development Corporation changed its name to Amiga, Inc. (still a Washington corporation) and began business. In 2003 Amino began the sale of "all" of the Amiga assets to Itec and then KMOS. In the end, KMOS, Inc. purchased all of the assets of Amino Development (including the trademarks) in two transactions. KMOS, Inc. then changed their name to Amiga, Inc. (The quote from Garry Hare came from a time between the

two transactions, when KMOS owned certain Amiga assets, but not the trademarks (yet), so it was true at the time. Once KMOS acquired the trademarks, the quote was no longer true.)

This was an asset purchase agreement, and once completed, Amiga, Inc. of Washington (which now owned nothing) closed its doors. Most of the employees accepted employment with the new company (three did not). For the sake of convenience in these answers, I will refer to Amiga in all of its incarnations as "Amiga," but the Washington Amiga and the Delaware Amiga are unrelated.

There is no deception, no hiding and the fact that we announced all of it in the public forums would make that clear.

3. Amiga Inc. is being blamed by the community for preventing AmigaOS 4.0 from shipping and moving to hardware platforms beyond those manufactured by Eyeteck. As you are probably aware, key portions of the original contract were leaked which indicated Amiga Inc. has a buy back option at a cost which is likely significantly lower than what Hyperion has now invested in OS4.

The community has since concluded it is in Hyperion's best interest to never ship OS4 final lest Amiga Inc. invoke the buy back clause. It has also been made clear Amiga Inc. still controls what platforms OS4 may or may not be ported to.

Therefore, the community has left to the conclusion Amiga Inc. is the bad guy preventing everything OS4 related from moving forward. How do you plan to address this (perhaps naive) perception of the situation and make Amiga Inc. "a good guy"?

Bill McEwen – I was not aware that anything was leaked to the public, so learning about it in this question is rather upsetting, but we move on.

The first thing that I need everyone to know is that I would very much like to see OS 4 shipping and for sale on multiple devices and device types. This has been our plan since the beginning and there were numerous communications and plans to expand beyond the AmigaOne hardware and it is still my prayer that we can make

that happen. Currently we are stuck in a great deal of legal nonsense, and to say the least it is more than infuriating. However, we are confident that we will work through this and achieve a positive result.

With regard to the "buyback" that everyone seems to know about, that money was paid and a contract signed by Ben Hermans on April 24th, 2003. Hyperion contacted us in desperate need of the funds immediately and we made the arrangements and sent them the money, which they received and they then signed the contract.

We then went further and paid tens of thousands of more dollars to have OS 4 ported to the IBM PowerPC 405 embedded processor and had OS 4 running on the Arctic reference platform. This was in partnership with IBM and we were very excited about the prospects and looking forward to building several new hardware platforms in partnership with Hyperion. Unfortunately, this is now in the hands of attorneys as we get everything worked out so that everyone, including the community, can enjoy this next step forward.

I will say that on a personal note, that I have had great conversations with the Friedens and I have enjoyed working with them, and I look forward to the opportunity of working with them as we move forward. The issues that we are dealing with are not with them.

4. "A couple of years ago, the Amiga Community was caught up in the drama of hand full of legal proceedings against Amiga, Inc. from former employees (Bolten Peck) suing for back pay to Genesi suing over a contract dispute. Judgement was found against Amiga, Inc. in a number of these cases. What if anything has Amiga, Inc. done or plans to do to satisfy these judgements?"

Bill McEwen – The legal issues that are mentioned above are with Amiga, Inc. (formerly Amino Development) of Washington State, NOT Amiga Inc. of Delaware. (The answer to question 2 explains this in more detail.) These are issues that are very upsetting and degraded everyone in the community. The fact that private and personal information was placed on public forums is pathetic and wrong.

5. "As one of the AmigaOne partners, Eyeteck sold 3 models of A1 motherboard. With Eyeteck no longer selling A1 motherboards, others have tried to fill the void developing their own motherboard solutions only to meet reported problems obtaining a license from Amiga, Inc. Are there any current or in process any licensing agreements for Amiga hardware, if so could you name them or describe the products?"

Bill McEwen – We are in current discussions with three companies, and I believe that two of them have product and offerings that offer a competitive opportunity for the Amiga community. We are striving to get these deals complete, and until they are signed I am not at liberty to discuss them. I will say that Troika is not one of them, contrary to what is rumbling out there. Currently today there is only one company with a contract that can ship AmigaOS 4 with their hardware, and that is Eyeteck. It is my goal to have at least one (maybe two) vendors who can supply the needs of the Amiga community and help it grow – it has been far too long.

6. "We're heard of a few deals Amiga, Inc. has entered into to sell their AmigaAnywhere content,NHL & a Brazilian Cellular company. Does Amiga, Inc. have any plans to expand on these kind of deals or branch out to other markets?"

Bill McEwen – Yes, we are working with several other groups to add new branded content and expand the offerings that we have. We are also trying and experimenting with ways to better expand the acceptance of Amiga moving forward. Content is another method that we are using to start the process of enabling devices. The initial plans were to deliver an engine to the device OEM and then later download or sell applications and services to the devices. We were ahead of the curve with that idea and the deals that we had penned never took off the way that we had hoped, so we focused our attention on content and now bundle the two pieces together, but they are now sold as a single product and we have been able to get wider acceptance and market penetration. We also began shipping branded content for the Arena Football League as well.

7. "Amiga, Inc.'s focus has primarily been AmigaAnywhere and its associated content

## : amiga

and according to the company website Amiga, Inc. does not "distribute or support AmigaOS 4.0". Does Amiga, Inc. plan to divest itself of Amiga OS, bury the project, or plan promotion and support at a later date?"

Bill McEwen – Everything that we are building producing creating is about the foundation. It is about the OS. We were not divesting ourselves of the OS, but were approached by Hyperion and Eyetech with a method to get there faster, or at least we thought that it was going to be faster. It has been our plan all along of delivering the new OS and that new OS would be scalable for different device types and configurations.

8. "Amiga Inc's lawyers recently complained to an ISP over a video showing a 1985 Amiga 1000 computer booting Amiga OS 3.9 with a custom ROM. The nostalgia retro market is big and growing, lots of users are hacking their old computer, some are building work-a-likes with modern hardware. Are such endeavors in danger from Amiga, Inc. lawyers or will they be left on their own or find some support?"

Bill McEwen – Amiga has always enforced its IP, and in most cases we did it directly and worked with people or companies who were violating our IP and nobody ever heard about it. In the last year we have decided to use our attorneys to keep track and watch for violators, and we simply notify them of anyone out there that we become aware of or are notified about who are violating trademarks, or IP and they now take care of it.

With regard to the issue that you are talking about, we were notified by third parties that someone had manipulated and altered the ROM's. This is a violation of our IP and they were notified. We have since been told that it was not true and nothing was really done, that it was a manipulated video, not actual code that was changed.

If there is someone who wishes to get a license to use the Amiga IP or trademarks, they should contact us directly and we will be happy to learn how it may benefit Amiga and the community and then we can make the proper decision on how to move forward. If you have been using our IP or Trademarks without a license I would

suggest that you get in contact with us, before our legal team gets in contact with you.

9. "With Eyetech no longer selling AmigaOne motherboards, silence from Amiga, Inc. and Hyperion communicative but in a bind with no new hardware for AmigaOS 4.0 to run on. What happened to the AmigaOne partnership?"

Bill McEwen – As of this time the contract is still in place.

10. "Getting a licence for Amiga, Inc IP seems to be impossible due to unresponsiveness. Could you outline the procedure, requirements, or, possibly, details of getting a licence?"

Bill McEwen – It is certainly not impossible as we have signed more than one contract for our IP and there will be some products coming out later this year from some third party vendors that will show that to be the case.

The process is simple really. Let us know how you want to use the IP, we will then send you some questions, take a look at areas where we may have already licensed the IP and then begin working with you to determine if it can work and makes sense to move forward.

There must be a clear understanding however that we are looking for people and businesses that currently have revenues that can support this business. We request a business plan, budget and current revenue figures that are at least \$ 500,000.00 per year in revenue.

11. "The Newtek Video Toaster breathed new life in to the Amiga platform and took it into a whole new market, exposing the platform to people who otherwise would never had used one, especially in the US. Some time ago, I read something where Newtek was interested in how the Amiga was coming along (they being old Amigans and all). Have you been in contact with them at all lately and what can you tell us about your conversations with them?"

Bill McEwen – Actually I have not spoken with Mr. Jenison in almost 5 years. In our last conversation he wanted me to get in touch with them once we had the hardware situation resolved. We are now getting

closer to that hardware solution, so I will contact him again.

12. "Assuming Amiga, Inc. has a vested interest in the development of Amiga OS 4.0 and beyond. With the lack of hardware to run AmigaOS 4.0 and Apple, whom I assume was the primary consumer of high power PPC processors, moving from PPC to X86. Has their shift affected the PPC market in any way that may cause Amiga, Inc. to think of allowing licencing for other CPU platforms, say X86?"

Bill McEwen – I do not see OS 4 moving away from the PowerPC instruction set. There are several processors within that family that can offer many new device solutions. (see second answer below though)

(Related : Is Amiga Inc. willing to open the classic Amiga platform the same way IBM did the PC?)

Bill McEwen - We would certainly entertain discussions with vendors who have a proven record of delivering hardware solutions to consumers. We are not in the business of inhibiting technology growth, and we will continue to seek out those partners who can deliver product with integrity.

(Related : Why doesn't Amiga Inc. follow the historic steps of Apple and shift to Intel/AMD so that PC users have the chance to evaluate AOS ?)

Bill McEwen – OS 5 will run on more than one family of processors.

13. "What is Amiga, Inc's current plans and roadmap in to the future, say 5 years?"

Bill McEwen – Amiga will offer a competitive solution for the OEM, ODM and Consumer on various digital devices including the desktop computer, unifying the various devices so that they will be able to seamlessly work together. Amiga will offer a robust and competitive foundation that will excite and change the way we think of computers today.

Over the next 5 years you will see OS 4, 5, and version 6 in the market along with supporting builds and infrastructure across several digital devices.



(Related : Over the coming 12 months - What milestones & deliverables has Amiga.inc set itself, what criteria can we use to measure the success or otherwise of Amiga.Inc's business path, and what products do you intend for release?)

Bill McEwen – It is my hope that OS 4 can be resolved and that product will begin shipping and be available on more than one device. We paid and know that it can run in the embedded space so I believe that there is an opportunity of seeing more than one product in that family in the next 12 months. You will also see several releases of AmigaAnywhere on various platforms and companies partnerships that will drive us forward, and you will also see some company acquisitions, where we have purchased some other company assets.

(Related : What does the next two years hold for Amiga.Inc as a business?)

Bill McEwen – Amiga will continue to build the content portfolio, and the OEM portfolio. You will see portions of OS 5 being delivered in AmigaAnywhere and then those portions will marry with the rest of OS 5 and it will begin shipping as well. (Related : Are there any plans within the next two years to support/release/develop any desktop environment?)

Bill McEwen – Absolutely! We will not be the manufacture of the hardware, but we will be involved in the development of the OS and all of the other software pieces that go along with it to create a new powerful desktop computer.

14. "Is there a plan for OS Platforms, either recruiting established vendors to help kickstart new manufactures or bolster current hardware platform efforts like Powervixen, Troika or even Elbox?"

Bill McEwen - We have been in discussions with several of the leading PC manufactures and chip manufactures already. I am not going to throw out names or other information at this time, because it anything can happen between now and when we ship.

Amiga needs partners that can truly deliver first class hardware and has the business relationships already in place to deliver a competitive product at competitive pricing.

We also need to have relationships with those companies who have a track record of delivering hardware, and the discussions that we are having are with those kinds of companies.

15. "With no AmigaOS 4.0 capable hardware for sale and some hardware that has yet to, if ever, come to market. Will AmigaOS 4.0 and beyond become sole property of Hyperion with free reign to develop as they see fit at some point or will just wither on the vine starved of hardware?"

Bill McEwen – No it will not. We want to see OS 4 ship, but by the time we get everything worked out you may be running version 5. I should mention that while we have only talked about it once, OS 5 has been in development in Amiga by Amiga engineers and staff for over two years. We have made some amazing progress and we are pleased with the results to date.

16. "Hyperion has stated that they will not release a final OS4 version until there's real hardware to run it on, and that depends right now on licensed hardware. Is Amiga, Inc. working with Hyperion to find licensees or procure hardware that AmigaOS 4.0 could run on?"

Bill McEwen – We have been working since last November on locating a hardware partner for new PowerPC based hardware and we have made some slow but successful progress. I hope that this Hyperion issue can be rectified so that we can get it completed, and then we can get the hardware ready to ship.

17. "It was said any further AmigaOS version was going to be developed in-house by Amiga Inc., this means that you will have to provide support for it and the means for its promotion and distribution. Is this still true, if so, what are the plans for development from Hyperion's work on AmigaOS 4.0?"

Bill McEwen – In April 2004 Amiga began development of OS 5. The team has expanded and we are in the process of adding some more talent to the group. We have designed OS 5 so that we can get portions of the working product in the hands of the SDA developers so that we can expedite the creation of content and services for this new platform. The SDA

developers have been very helpful in guiding us from a developer perspective what their needs are as we move forward.

18. "Once you became CEO of Amiga, Inc. on 2000, you stepped front and center on the Amiga Community stage. Could you share your thoughts on being the focus of an army of devoted and fanatical Amiga users, of which have pinned hopes (some unrealistic) on you and Amiga, Inc. and at times being the subject of vitreolic personal attacks?"

Bill McEwen – To be honest, I made a great many predictions and statements that to date have not come true. When we started things were not where we thought they would be. The sales numbers were nowhere in line with what we were told, the tech funding dried up, and the first 6 deals that we signed went away. These are not excuses, it is just what happened, and it has delayed our plans and progress. In 2003 I was able to meet an investor who understood the vision and ideas, and he put together the necessary funding to get us going. I was tired and worn out as Amiga took quite a toll on me personally, so we brought in another person to run the company and I took a lower position. When he left, I was asked by the Chairman to step back up to the plate and get things moving again, I have accepted that challenge and spent the last several months working with the team, adding head count and working with third parties to get things moving forward. I feel that we are at the right stage and on stable footing to engage with the community and let everyone know that you were never forgotten, and that what was said before will happen, it is just taking longer than planned.

The Amiga Community deserves this, and I certainly never gave up the dream and I know that everyone who is here at Amiga believe in the same vision and we are not going to stop until we make it happen.

I still am surprised by the lies, and the absolute fabrication of "facts" that never happened astounds me.

However, the bottom line is that I am still here, Amiga is still here, and we are delivering product and we are moving forward. We are going to deliver on what we promised and we will prosper and we

## : amiga

will all benefit from the sacrifice and hard work that got us to where we are and where the future is going to take us.

19. "In your recent promotion in conjunction with the Brazilian site 'mobilezone.com.br', the editorial text referred to AmigaOS evolving and changing into AmigaAnywhere, and made no mention of the existence of Amiga OS 4. Do you know where mobilezone could have gotten such incorrect information from, and why did you not correct them after you read the article?"

Bill McEwen – I never read it until you presented me with the information. At the time of the deal and the release I was not involved with that part of the business.

20. "What, if anything, can the Amiga community do to help bolster the Amiga brand plus the communities wish for AmigaOS to continue to develop/move forward either by contributions monetary (bounties?), coding new software/porting, or hardware development and will they have Amiga, Inc.'s support?"

Bill McEwen – Many of you have already done a great deal to keep Amiga alive and you breathe life in the spirit of this amazing idea and creation. There is not another company around that can reference or speak of a more active group of people than yourselves.

What I would ask, is that we stop trying to find reason for failure and instead focus on success. .

The Amiga community has some of the most talented developers and innovative users in the world. I know that not everything is great, and we still do not have OS 4, and we do not have the hardware situation resolved, we are working on it. We are working on every aspect of the business, and we are working to deliver to you what we promised.

What can everyone do, is begin to work together and find ways to support the development of new content, work together to enhance each others ideas, and work together with the knowledge that we are still here we did not abandon any of you.

21. Would Amiga Inc. support/encourage Hyperion to port AOS4 to the PS3? Given

Eyetech's apparent withdrawal from the Amiga hardware market, and the prohibitive cost of producing adequate PowerPC-based hardware in sufficient numbers, surely a port to Sony's CELL-based system is now the only realistic chance for the platform to return to the mass-market.

Bill McEwen – I have had conversations with the Freidens about this, and once we have the legal situation resolved then we can put that horse before the cart. If we can not do it with OS 4, then I am sure the FIVE can take care of that issue.

22. "Assuming OS4 is released, do you plan to enforce the "Buy-back" clauses and acquire the OS4 developers' work with or without offering additional payment, considering that the feature list of OS4 is far above that originally planned for a 4.0 release?"

Bill McEwen – Anyone who worked, works, or is going to work on OS 4 better get paid. We have made offers to Hyperion to resolve this matter that we believe are fair, but we have been turned down on three separate occasions. At this point, we are still trying to work it out.

23. "Since it appears there are more people who know about Amigas from back in the 80s/90s than from more recent events, Amiga, Inc. should be aware of the recent resurgence in 'retro gaming', particularly in the big economies of the US and Europe and therefore big dollar bills associated with this genre, as an example; Sony, Microsoft, Nintendo together with all the major software houses are falling over themselves to re-write 80/90's games or produce retro collections (just look at the PSP's line up!)

Essentially, since you guys have one of the most sought after intangibles assets around, namely a HUGE brand, is it time to cash in, either by selling the Amiga brand to say, Commodore or partnering with another forward thinking organisation or individual, like the MiniMig creator; in a hardware sense. Maybe ala the C64 Joystick. Does Amiga, Inc. have plans to capitalize on this large and growing market?"

Bill McEwen – Yes, Amiga actually entered into a contract in 2005 with a firm to

develop some products based on the Amiga classic technologies and we are looking forward to seeing those products. We have also been in discussions with the creator of the MiniMig, but he decided to go another direction.

We are working on a product that would allow the retro games to be played on various devices, and I hope that we will have some more concrete timing on that product very soon.

24. "You seem to just be reselling other peoples games for mobile phones/PDA's. Though the security certificate on Amiga.com has expired at the end of 2005, it would seem to hurt sales. Is Amiga, Inc. nothing more than a software publishing house?"

Bill McEwen – I would not place any importance on the software certificate "issue." The certificate has been renewed and is currently in use.

Software publishing is a big part of our business plan and model. We do not want to be like Microsoft or Apple and take away from the development community, we never want to be in competition with the developers, we instead want to share in the revenue with the developer and be part of the marketing and branding process with the developer. This offers everyone more flexibility and operates more like a Nintendo or Sony, or even Dolby for that matter.

Currently today AmigaAnywhere titles ship on certain cell phones, certain PDA's, Windows Desktop computers, and certain Linux desktops.

In our testing facility we are running on several new Cell Phones, Set Top Boxes, Tablets, PDA's and a couple of electronic books. Once we get through our testing phases then they will move to the retail side and be made available for purchase.

25. "Some of us purchased the Party Pack and/or the Amiga Club membership. Some even got their t-shirt. Both of these came with rebates in differing values good against the purchase of AmigaOS 4.0, are these offers still valid?"

Bill McEwen – There is still some clean up yet to go in this area, and we expect to

resolve this in the relatively near future.

A personal note from Bill McEwen

I would like to thank everyone who participated in the questions and I would like to first thank everyone for hanging together when everything has looked so very dark for the last couple of years. I know that for me personally that life certainly did not work out the way that we had planned.

I in no way saw what was coming, nor did we foresee how many would react when things got really tough on both the personal and business levels, and I wanted to say thank you directly to those of you who reacted in kind over the death of my daughter and over the personal financial trials and tribulations that followed her death and difficulties that the Amiga situation created.

The Amiga team with the exception of three people have all hung together and stayed working and productive. Over a two year period several of us continued to work and turn out product and services without pay. This was a "choice" that each of us made on a daily basis. There was not a single person who was forced to work, or for that matter was asked to work without getting paid. Everyone was told of the funding situation, and everyone was given a voice in the direction that we took. It is very sad how some people in the community believed the absolute worst and never even questioned those that made hurtful statements. In many ways I learned that there are those out there who will only kick when you are down.

Amiga set forth in 2000 with plans of forever changing computing and the landscape by creating a series of products that would guide us through the launch and creation of a new operating system that we could all be proud of. A portion of the Amiga operational budget came from the sale of the existing Amiga hardware and operations and we expected those revenues to help us stretch the initial funding so that we had time to properly get to the second round of funding for Amiga which was always planned. Think of my surprise when I learned that all of our inventory was sold for \$75,000.00 to a company in India, when we were generating more than that on a monthly basis. This created a big operational hole

for the company and caused us great harm in our ability to move forward. This hardware was not even put up for bid or auction, and nobody was consulted in the process. Then when our venture firm closed their doors as opposed to supporting us through the next round as they had committed it really caused us more grief. Amiga could have been a victim of the tech bust of 2001, but we have survived.

Instead of closing the doors and shutting down we moved forward and fought our way through. There was great sacrifice by everyone, and most of us are still here. It reminds me of the first time I was ever introduced to the Amiga community. It was in Sacramento in 1998 at the first AmiWest, and I was very nervous. I was an outsider hired by Gateway to develop Amiga into a product that we could all be proud of. When I met those people attending the meeting, and then spent the next several hours sitting around a table and got to know these people it became clear to me that there was something more about Amiga than hardware and software. I remember calling Jeff Schindler and saying that we had to do something to help these people we had to deliver on what our plans were. I still believe that.

When Gateway decided to close Amiga, my first response was to get our hands on it so that we could make sure that the plans continued forward, that there was indeed a place for Amiga and the community to go, and to create an exciting future.

While it took us more bruises and pains than I ever want to go through again, I believe that the hard decisions we made in 2002 are going to start paying off. We are not the same company that we were in 2000. We have a clear vision and clear steps and goals to get us there. We have been working for months to get the OS 4 hardware and software situation resolved and we will continue to do so, but we also realize that we can not wait, and started work in 2004 on version 5 of the operating system, and we are very pleased with our progress.

Amiga is about people, ideas, community, and computing. It the goal of Amiga to deliver to the people and community, the ideas that will result in an amazing computing experience that you that

everyone will enjoy. Amiga is a global offering and a global challenge, and we are taking steps to address markets around the world, and establish leadership through innovation and creative solutions.

The time has never been more ripe for the success of Amiga.

Updated 10:52pm Wednesday, Sept 13th : Wayne Hunt – Bill, there is a lot of concern that "OS5" is "just another add-on to Intent. Bill McEwen : Amiga OS 5 is NOT built on top of Intent and it is not related to Tao. This is 100% Amiga and yes there is a path from OS 4 to OS 5.

Amigaguiden kommenterer  
CEO i Amiga Inc, Mr. Bill McEwen, kommer seg gjennom disse 20 spørsmålene fra nettstedet amiga.org med æren i behold. Til tross for en rekke forsøk på å fange han i sine tidligere ord og uttalelser, så har McEwen evnen til å gi en troverdig forklaring på hva som har skjedd ut fra firmaets ståsted. Selv når han blir angrepet angående tidligere løfter fra firmaets side som ikke har blitt innfridd, gir han en plausibel og fornuftig årsaks-sammenheng på hvorfor ting gikk galt.

Sett i lys av amigapublikumet sin angrepsvinkel den siste tiden, er det derfor ikke annet å gjøre enn å ta til etterretning den gemene hops higen etter forklaring på mangel på suksess med en flau smak i munnen.

Spesielt med tanke på McEwen sin åpenhjertige beretning om sin personlige tragedie med et familiemedlem som falt fra i alt for ung alder, så burde man heretter ha i bakhodet at ting ikke alltid behøver å gå som planlagt, og heller akseptere fornuften i følgende visdomsord:  
Ting tar tid!

Derfor er det vel på sin plass at vi samler oss under CEO i Amiga Inc, Bill McEwen, sitt opprop om at:

«Tiden har aldri vært mer moden for suksess for Amiga!» og i tillegg flerstemmig lar det runge: «La oss få suksess! Lenge leve Amiga!»

## NAF Amiga Multimediakonkurranse 2006

- Vinn premier på til sammen kr. 3000,-



Norsk amigaforening har den ære av å invitere alle sine medlemmer til enda en runde med konkurranser.

Årets utgave av konkurransen blir totalt renoveret. Den vil nå kalles Amiga Multimedia-konkurranse, og deles inn i to kategorier: En for tegninger og en for musikk.

Det er lov å levere et bidrag til musikkdelen, og to bidrag til tegnekonkurransen av hver enkelt bidragsyter, dvs. man kan levere ett bidrag i hver tegnekategori.

Alle bidragsytere må være medlemmer av NAF. (Om du mottar Amigaguiden i løpet av året og har betalt for dette, er du medlem i NAF ut kalenderåret)

Tegnekonkurransen er delt inn i to underkategorier:

- 1) Rene tegninger (frihånd mao.)
- 2) Tegninger basert på scans for eksempel, behandlet med programmer for Amiga. Vi har valgt å kalle denne kategorien Amiga-assistert datagrafikk. Det burde forklare bedre.

Juryen forbeholder seg retten til eventuelt å omplassere bidrag til en annen kategori.

Andre regler:

Bidraget må være laget på Amiga maskinvare og/eller ved hjelp av Amiga programvare, bidraget bør ikke være eldre enn et år gammelt, og bidragsyteren må være medlem av Norsk amigaforening. Styremedlemmer i NAF og nær familie o.l. kan ikke delta i konkurransen.

Format og motiv / musikkgenre: Totalt uvesentlig, men juryen forbeholder seg retten til å forkaste bidrag uten videre grunn.

Norsk amigaforening forbeholder seg

retten til å bruke bidragene på internett, på papirtrykk og på andre digitale medier, da i det øyemed å reklamere for konkurransen eller for NAF.

Frist for innlevering av bidrag:  
30. november 2006

Premieringen skjer ved kontant utbetaling av 1. - 3. premie og forlengelse av abonnement/medlemsskap for tilleggspremiene.

Kåring skjer før nyttår 2006, med påfølgende utbetaling medio januar 2007.

Send inn ditt bidrag til [naf@naf.as](mailto:naf@naf.as) sammen med systeminformasjon om ditt amigasystem.

Lykke til med leveringen av bidrag!  
Tommy Rølvåg Strand  
Markedssjef Norsk amigaforening  
og sponsor av konkurransen

### Premiering

#### Tegnekonkurranse

1. premie kr. 500,-
2. premie kr. 300,-
3. premie kr. 200,-

#### Amiga-assistert grafikkonkurranse

1. premie kr. 500,-
2. premie kr. 300,-
3. premie kr. 200,-

#### Musikkonkurranse:

1. premie kr. 500,-
2. premie kr. 300,-
3. premie kr. 200,-

I tillegg trekker vi 3 stk. utvidelser av medlemsskap i NAF på 1 år, hver på verdi kr. 340,- blant alle bidragene.

## Norsk amigaforening trekker C64DTV i julegave blant sine betalende medlemmer...

Husker du Commodore 64? Dette var på en måte forløperen for Amiga, og til tross for at Amiga var ganske populær i sin storhetstid, vil nok antallet Commodore 64 langt overstige antallet Amiga maskiner på verdensbasis.

Nå kan du vinne en C64 DTV om du er betalende medlem før 1. desember!



C64 DTV er kort fortalt en joystick som er proppet full av elektronikk. Faktisk inneholder denne joysticken en hel Commodore 64 og masse spill.

C64 DTV blir drevet av 2 stk. AA-batterier, og etter å ha satt inn batteriene er det bare å plugge til en TV og spille en av de spillene som følger med.

1. desember 2006 trekker Norsk amigaforening en slik C64DTV blant alle våre betalende medlemmer. Du kan lese mer om hvordan å melde deg inn i NAF ved å klikke <http://www.naf.as/index.php?side=registrering> Styremedlemmer i NAF og nær familie o.l. kan ikke delta i konkurransen.

Les den fulle utlysingen av denne [trekningen](http://naf.as/index.php?side=nyheter&vis=1665) på <http://naf.as/index.php?side=nyheter&vis=1665> Nå kan vel ikke fremtidsmulighetene for julegave være bedre? :)