

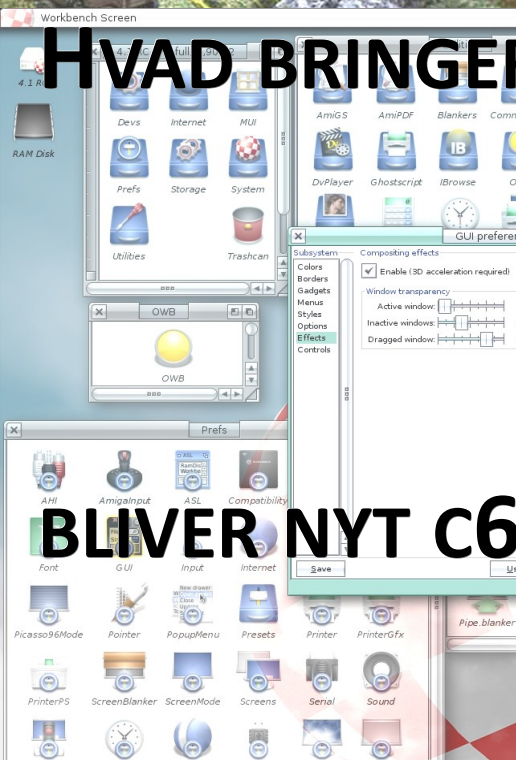
# DIN COMPUTER 59

August 2013 - 18. årgang



## HYPERION OM AMIGAOS

## HVAD BRINGER FREMTIDEN FOR AMIGA?



## BLIVER NYT C64 SPIL, DEN NY DILLE?

## HUENISON - NYT SPIL TIL AMIGA & PC

# HUENISON

### Artikler

- 2 Derfor har Amiga tabt?
- 3 Du overvåges
- 4 Xbox truer hele Microsoft
- 14 Hyperion om AmigaOS
- 23 Hvad blev der af Amithlon?

### Spiltest

- 6 Civilization V - PC
- 11 Assembloids - C64
- 12 Huenison - Amiga/PC

### Øvrige

- 3 Blow The Cartridge
- 4 Nyheder

# Derfor har Amiga tabt....

**Hvordan kan Amiga Inc. sende en Amiga Mini på markedet, der ikke har AmigaOS?**

står med version 3.5 og 3.9, og de har fogedforbud mod at sælge disse versioner.

Hyperion har derfor ret, Amiga skal være på unik hardware.

**Amiga Inc. skriver, at AmigaOS blev stoppet i 2006?**

De tre parter har absolut ikke kunne blive enige om at slå kræfterne sammen.

For Amiga som platform er det derfor dræbende at have et produkt som Amiga Forever på markedet.

**Hvorfor støder man kun på Black Berry spil på Amigas hjemmeside?**

Det er kun tre af de spørgsmål, man støder på, hvis man besøger amiga.com.

Amiga Inc. kan altså sælge navnet og rettighederne til Cloanto, der laver Amiga Forever, og til Commodore USA, der udsendte Amiga Mini, der ikke havde AmigaOS4 som operativ system.

Medmindre Amiga Inc., Hyperion og de få Amiga producenter finder sammen til en enhed, så er Amigas dage definitivt talte, og så nytter hverken AmigaOS eller AmigaOne modellerne.

**Amiga lever skam**

Der er to Amiga maskiner på markedet, AmigaOne 500 og Amiga X1000. AmigaOS4.1 er fra 2011, Amiga Forever i en ny udgave fra 2012. Så Amiga lever skam.

**Modarbejder hinanden**

HE har fastholdt PPC som platform, og begrundelse er, at skiftede man til Intel/AMD, så "medfølger" Windows, og de fleste ville lave dual boot. Fedt, er sikkert ens første tanke, men når den første glæde over dette system har lagt sig, så er spørgsmålet, hvorfor jeg egentlig skulle bruge Amiga og ikke Windows.

Det er der bare intet der tyder på sker. Amiga Inc. modarbejder projektet ved at faldbyde Amiga navnet til enhver, der måtte være interesseret og fortæller endda at AmigaOS4 ikke udvikles mere.

**Roderi**

I 2001 begyndte Hyperion Entertainment at skrive på OS4, men sikrede sig en aftale om at de kunne køre videre, hvis firmaet kollapsede. Det gjorde at da firmaet atter engang blev solgt, så stod Amiga Inc. med navnet Amiga, AmigaOS 3.1 og nedad, mens Hyperion stod med den nye AmigaOS4. H&P

Sagt på en anden måde: Hvorfor skulle en producent vælge at lave et program henvendt til Amiga, når de ved at Amiga brugeren også har Windows?

Vil Amiga blive mere end nostalgisk? Næppe. Og det er næppe andet end et spørgsmål om tid, før Amiga forsvinder som levende platform.

Kim Ursin  
Redaktør

## *Din Computer*

udgives af DaMat, Bonderup Østergade 15, 9690 Fjerritslev.

Tlf.: 86 82 03 96

E-mail: [kim@damat.dk](mailto:kim@damat.dk)

Hjemmeside: [www.damat.dk](http://www.damat.dk)

Ansvarshavende redaktør: Kim Ursin

Hvis du har lyst til donere et mindre beløb til forlaget kan det ske på: Konto: Reg: 7461 Nr: 42000934240 - skriv venligst donation og evt. dit navn/mailadresse. Mail eller postkort er en anden måde at støtte bladet på.

Du er velkommen til at bidrage med materiale til bladet. Bladets fokus er Windows, Amiga, Amstrad, C64, i mindre grad sci-fi, teknologi, film og andet retro.

Alt anmeldt software/hardware skal kunne bruges på en almindelig moderne pc med WindowsXP/Vista/7/8

Bladet er udgivet "as is" derfor må du forvente mindre slå og stavefejl. Bladene opdateres løbende for den slags fejl. Du er meget velkommen til at gøre opmærksom på de fejl du måtte finde.

Bladet udkommer i 2013 i februar, april, juni, august, oktober og december.

© DaMat 2013, 1. udgave

Bladet må frit distribueres i uændret non-kommerciel øjemed. Artikler må ikke bringes på hjemmesider eller på tryk uden forudgående aftale med forlaget DaMat.



## Du overvåges ca. 50 gange om dagen

Ifølge reglerne om logningsbekendtgørelsen registreres helt almindelige danskere over 50 gange om dagen. Man registrere hvem man ringer til, hvem man skriver sms til, hvilke mobilmaster man er tilsluttet på hvilke tidspunkter, hvilke sider man på nettet har besøgt, i hvor lang tid osv.

Med disse oplysninger kan man tæt på at rekonstruere enhver borgers daglig dag.

Koldkrigsforsker Peer Henrik Hansen udtaler at hvis man ser på antallet af registreringer pr. borger, så er det endnu mere

end man gjorde i DDR, men præcis som i DDR, er mængden af data så massiv at den reelt bliver ubrugelig.

*"Det var østtyskernes helt store problem, at de indhentede så mange oplysninger om dets borgere, at de ikke kunne håndtere det. Stasi havde simpelthen glemt at tage højde for den menneskelige faktor, der kan skille skidt og kanel fra hinanden, når man får oplysningerne ind. Derfor kunne de ikke bruge ret meget af det til noget",* siger Peer Henrik Hansen til BT d. 11/7-13.

Christian Panton, der er leder af den uafhængige tanketank Bitbureauet, fortæller at det er svært at vække rigtig harme i befolkningen.

"Det vedrører ikke mig, er det gængse svar jeg modtager fra de folk jeg taler med om det".

Ifølge Christian Panton er det dog i allerhøjeste grad noget, der vedrører os alle, for som han forklarer, så bliver der hele tiden lagt et lag på, og det vi for ti år siden anså som usandsynligt, er i dag virkelighed.

## BLOW THE CARTRIDGE

Name an old video game.  
I'll make a comic about it!

new comics on  
wedNESday!

Hvor kan jeg dog følge Cameron Davis i denne stribe fra 2011 om The Last Ninja. Jeg ved ikke hvor mange spil, der er strandet på dårlig styring. I Trapped 2 (Amiga) oplevede jeg have at have smadret alle fjenderne, men har måtte opgive at gå op en trappe. I The Last Ninja kunne man (vist) ikke hoppe over en lille bæk.



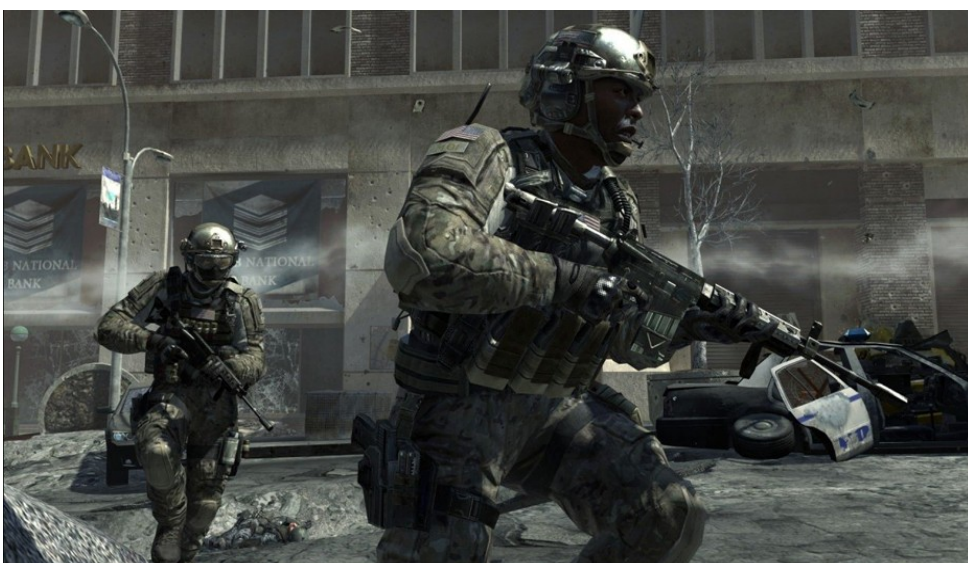
www.blowthecartridge.com (c) Cameron Davis 2011

## XBox One truer hele Xbox divisionen.

Microsofts underholdningsafdeling er i risiko for at lukke og slukke, lyder det fra analytikere, der er noteret sig, at lanceringen af Xbox One har slået helt fejl. Præsentationen ved E3 var elendig, layoutet af maskinen var i bedste fald forældet og de efterfølgende pressemeddelelser var sjukskede og upræcise.

”Det er noget, som forbrugerne reagerer meget negativt på”, lyder det fra DFC, der er specialiseret i analyser af spilmarkedet. ”Når forbrugerne ikke får præcise oplysninger, så drager de deres egne konklusioner og de er allerede negative for langt de fleste vedkommende på grund af at MS vil forhindre brug af brugte spil”.

Endelig har MS heller ikke ville fortælle de præcise specifikationer på den ny maskine, mens



*Vi vil uanset hvilken konsol vi vælger få fantastisk flot grafik, her er det PS4's spil Call of Duty, der vil udkomme samme dag som den ny konsol.*



*Forza 5 vil udkomme sammen med Xbox One. Vi kan se frem til forrygende grafik, uanset hvilken konsol vi vælger.*

Sony har udsendt en detaljeret oversigt over deres komponenter.

Et andet punkt er at MS vil forhindre brug af brugte spil og krav om konstant online forbindelse. Her forlød det tidligere at Sony (PS4) og Nintendo ville kræve det samme, men efter den massive kritik er de begyndt at trække i land. Specielt har det påvirket at flere spilfir-

maer, bl.a. Electronic Arts har stillet sig på tværs.

GameStop er en forretningskæde, der sælger bl.a. brugte spil, og de mener at Microsoft har skudt sin egen konsol ned ved at fjerne muligheden for at bruge brugte spil. ”De fleste brugere har økonomi til at købe mellem 3 og 12 spil om året, langt de fleste sælger/bytte disse spil videre efterfølgende for at kunne købe nye eller brugte spil, hvis den mulighed ikke er det, er det vores vurdering at kun de færreste vil vælge sådan en konsol”. Som en spiller skriver på facebook: ”hvis man konstant skal være på nettet for at spille sine spil, så betyder det jo også at ens spil en dag pludselig ikke kan bruges længere, vil MS i 2023 fortsat give adgang til spil fra 2013, eller i 2040? Næppe”

På Amazone.com er interessen for de to blevet udstillet ved at



hele 94,7% af brugerne har peget på PS4 som den konsol de formentlig vil købe næste gang.

DLF fortæller: "de første, der køber ny teknologi er teknologi interesserede, op mod 90% af brugerne forstår kun meget lidt om teknologien i konsollen, men de 90% retter sig i vid udstrækningen efter hvad de første købere køber. Hvis forholdet bliver 95-5, 90-10 eller 80-20 i PS4 favør i de første måneder vil det kræve en meget stor PR indsats at ændre på dette forhold."

De slutter af med at konkludere at alene det, at hvis mange køber PS4 i stedet for Xbox One, så vil det alene få mange til at fravælge Xbox One.

### Jubel hos Jordan Mechner

Du kender ham sikkert ikke af navn, men det er skaberen af Prince Of Persia, som han oprindeligt skabte til Apple II tilbage i 1989. Siden lavede han andre spil for UBI Soft og undervejs forsvandt den originale kildekode til spillet. Han har ledt efter de tre disketter lige siden.

Men pludselig, efter 24 år, dukkede de tre disks op hjemme hos hans far, der havde pakket dem væk sammen med nogle af hans disketter til Amstrad. Jordan skal nu finde ud af hvordan han får den gamle kode over på sin Mac Air og han lover at spillets originale kode (til Apple II altså) forhåbentlig snart vil være tilgængelig på nettet.

### Seneste nyt (20/7-13): Microsoft bøjer sig

MS har valgt at bøje sig for den massive kritik og brugernes reaktion på brugt salgs strategien. Det betyder, at:

- Xbox One ikke vil kræve internetforbindelse
- Salg og udlån af spil vil være muligt
- Kryptering vil ske på disken, og ikke i skyen
- Spil vil ikke være underlagt regionsbestemte restriktioner

De amerikanske medier kalder det en af de mest dramatiske sidste minuts redninger i spilhistorien. Det kalder meget vel redde hele Microsofts underholdningsafdeling lød det fra bladet High Tech, der er USA's førende elektronik magasin.

XBox One lanceres til november og forventede pris bliver ca. 399 euro, hvilket i Danmark næppe betyder under 4000 kroner.

Husk at tjekke din steam

Hvis du er som jeg er, så tjekker du aldrig din steamkonto, men det er faktisk en rigtig skidt ide, for Steam giver nemlig spil væk, der er (naturligvis) tale om ældre spil, der har helt op til 5 år på bagen, men jeg kan altså hurtigt nævne de første mange titler fra 2008 som jeg aldrig fik købt, men som nu gives væk.

### Blizzard vil bruge micro økonomi - siger rygtet

Som man måske kan forvente, så er World Of Warcraft ikke helt så populært i 2013 som da det var nullerne, hvor op mod 12 millioner spillede med, i dag er det tal raslet ned til "sølle" 8 millioner.

Det tal skal ses i lyset af World Of Tanks, League of legends m.fl. kan prale med over 100 millioner registrerede brugere. Den helt store forskel er dog, at wow er et af de få abonnementsspil på markedet, mens de andre bruger micro økonomi. Vil du altså have bedre våben i fx LOL så kan du købe det med rigtige penge. I WOW er det sådan at man betaler et fast beløb om måneden og det sidestiller alle i spillet.

Ulempen, for Blizzard, er at mange ikke gider betale de ca. 80 kroner om måneden for at spille. Derfor går Blizzard med tanker om at fjerne abonnementsordningen og i stedet indføre microbetaling. Specielt gamle kunder er negative overfor dette tiltag. De mener at spillet dermed bliver alt for ulige. Der kommer et a og b hold, nemlig dem, der har mange penge og dem, der ikke har.

I første omgang vil det, ifølge rygterne, kun blive muligt på vestlige servere at købe kosmetiske ting, mens det på asiatiske servere vil være muligt at købe både kosmetiske produkter og våben.

# Civilization V

I 1991 kom det første civilisation spil og lige siden har vi brugt alt for mange timer foran skærmen.

## Umiddelbart...

Så er alt ved det gamle, men det er det bestemt ikke ved nærmere eftersyn. Men vi lægger ud på samme måde som altid.

Man starter med at vælge mellem en række forskellige civilisationer, hver civilisation har en fordel og nogle forskellige teknologier og enheder, som de andre ikke har. Romerne kender fx alfabetet og vejbygning og legionærer. Tyskernes kampvogne vil være væsentlig stærkere end de andres (når den tid kommer), amerikanerne har spejdere, der kan bevæge sig flere træk end de andres, egypterne har stridsvogne og kendskab til at potter og paneder. Ja, altså som det plejer. Derefter vælger man ens verden, hvor stor den skal være, hvor gammel den er. Det påvirker terrænet, men åbenbart også om der er dannet kul, jeg

har spillet tre spil med en verden på 3 milliarder år og i ingen af de tre spil har der været kul. Man skal også vælge, hvilket slags klima man ønsker på kloben. Endelig er det tid til at vælge om man ønsker at kloben skal være med eller uden barbarer.

Den første forskel er at man kan vælge op til 22 deltagere også på et lille verdenskort og så er der kommet bystater, som er små enkelt bys lande, der ikke kæmper med om at vinde, men kan forsyne en med ressourcer, hvis man er gode venner med dem, de vil også støtte dig i tilfælde af krig (dog aldrig offensivt), du kan også tage dem med magt, men det andre lande reagere negativt på det.

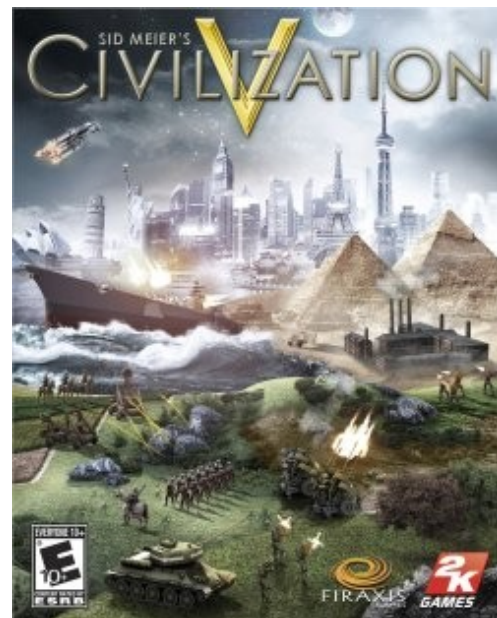
## 6050 års rejse

Civilization er 6050 års rejse gennem kulturen, man starter 4000 år før Kristus og fortsætter op gennem tiden frem til vores tid. Man skal grundlægge nye byer, der skal bygges nye enheder, der skal bygges infrastrukturer med veje og han-



*Et overblik over ens rige*

delsruter etc. Landet skal udforskes og flere byer skal grundlægges. Som leder bestemmer man også hvilken retning forskningen skal gå. Sådan har det alle dage været, men man får sig et par chok undervejs.



## Kampsystemet

Det første er at det koster en guld at anlægge en vej (2 for jernbane, så nu skal man pludselig overveje nøje, hvor man anlægger.

Den næste overraskelse kommer når man opdager, at hver heksagon kun kan rumme én kampenhed og kun én. Man kan godt flytte enhederne igennem de andre, men den må ikke slutte sin tur på et felt, hvor der er en anden enhed.

Når de to enheder støder sammen i slag er det heller ikke sådan at en af enhederne nødvendigvis forsvinder, begge enheder kan blive skadet, men så trække sig fra kampen og endelig er der den sidste ting at hvis man fx finder jern, så rummer det et bestemt antal ressourcer, fx 6, så kan man bygge 6 sværdmænd og ikke en pind mere (før en af enhederne sættes ud af drift). Hver enhed optjener erfaringspoint ved slag og kan opgraderes, så de tilslut er meget stærkere end de andre af samme type.





Vores kanoner kan blødgøre de engelske tropper, inden vores infanteri rykker ind på dem. I næste runde kan vi forhåbentlig få fjernet deres kanoner med hjælp af kavaleriet, der kan rykke tre felter. Vores flanke mod nord er gået i stå, vi er tvunget til at trække vores en af vores kavalerienheder tilbage, så den kan hele igen. Vores tropper mod nord har dog den fordel at den holder de engelske tropper beskæftiget, så vi kan rykke ind mod Newcastle. Newcastle har kun en styr på 9 og er derfor ikke særlig farlig for vores tropper. Når vi rammer byporten, så vil vi formentlig kunne indtage den uden problemer. Nogle byer kan have over 120 i styrke og kan holde end-og massive tropper standen.

Væk er nu de 100 enheder og tilbage er måske 20, som man skal være meget mere strategisk med end tidligere. Byerne kan også selv forsvare sig, så det giver mere mening nu end tidligere at opbygge dem med mur, fort osv.

Kampene er altså blevet forandret betydeligt og man kan forsvare sit land med betydelig flere færre enheder end tidligere og når man skal angribe

skal man virkelig tænke sig om.

### Happiness og kultur

Tidligere var det sådan at kulturen reelt kun havde den virkning at ens landegrænser voksede, nu har det helt en helt anden effekt, man kan nemlig udbygge sit sociale system, der giver forskelle fordele og ulemper. Retten til ytringsfrihed giver fx mere glæde, andre tiltag sænker prisen på vejene, gør soldaterne bedre osv.

Din glæde (happiness) blandt befolkningen er en faktor, som man bliver nødt til at tage alvorligt, så længe dine indbyggere ikke er glade, arbejder dine soldater ikke effektivt, dit arbejde i byerne går langsommere og rigets grænser udvider sig ikke.

Hver gang du med magt tilføjer en by til dit rige, så stiger antallet af utilfredse folk, indtil du har fået bygget et dommerkon-



tor, og det kræver lidt flere point for at få en ny socialpolitik.

Du kan gøre byen til en puppet, så bidrager den med gold og

kultur, men du kan ikke bestemme, hvad de skal bygge. Man kan naturligvis også brænde byen ned, dog ikke hovedstaderne.



*Tidligere var det sådan at de fleste lande erklærede dig (eller modstanderen) krig, hvis man brugte A-våben, nu virker det til at være et helt almindeligt våben. Vi mangler FN som en aktiv aktør.*



Den del af spillet gør din fremmarch noget langsommere, hvis dit rige udvider sig for hurtigt, så bliver det truet indefra. Det er faktisk ganske realistisk.

### Mange informationer

Nu er det blevet sådan at man helt præcis kan se hvornår man modtager en ny "stor mand", der kan skabe en guldalder, bygge tingene hurtigere, en stor general eller lignende, man kan derfor også planlægge efter det. Man kan se hvornår man modtager en ny kultur osv. Min irritation er imidlertid at man hele tiden taler turns og ikke årstal. Når man skal se spillet i replay er det også i turns og ikke i årstal, hvilket er ret irriterende. Grafen over styrkeforholdet er heller ikke mulig at se, før spillet er slut.

### Vind på mange måder

Det er som altid svært at vinde en dominans sejr, men det er på mange måder blevet endnu mindre attraktivt at gå efter den sejr, for medmindre du er væsentlig stærkere end modstanderen, så kan det meget hurtigt blive en stillingskrig, der i den sidste ende forkrøbler begge lande. Dels kan det tage lang tid at nedkæmpe modstanderens hær og hvor man så tidligere mødte en forsvarsløs by, så møder man nu en by, der kan bide fra sig. En by i år 1900 kan meget vel have 80-100 i forsvarsværk og dermed er det en meget voldsom opgave at nedbryde den. Består landet så af måske 7 byer, så kan en krig strække sig over en meget lang periode. For at vinde dominans





*Øverst: Medmindre England finder heste mod nord, så er det yderst sandsynligt at de vil gå efter dine. Selvom USA ikke har nogle enheder i byen, så kan den fortsat kræve mange enheder at indtage.*  
*Nederst: Bystaterne er ikke med for at vinde spillet, det er små lande, der kun har en by og ofte også en del ressourcer som de gerne vil dele med deres allierede. Hvis man vælger at tage landet med magt bliver de omkringliggende lande nervøse eller sure.*

sejr skal du dog "kun" vinde de andres hovedstæder.

Samtidig bliver din befolkning sure over krig, og hver by du vinder øger utilfredsheden. Endelig er der den risiko at hvis alle dine enheder kæmper i

vest, har andre lande, det med at tænke de kan angribe i vest, deles styrkerne og krigen kommer nu til at tage endnu længere tid.

Krig skal altså ikke udkæmpes uden der er en klar strategi

bag. Det handler i høj grad om ressourcer, kan du tage modstanderens adgang til aluminium, jern eller uran kan du bygge våben som han ikke kan, og dermed få et overtag, det samme tænker han naturligvis.

En anden måde er ødelægge så meget som overhovedet, og selvom det ikke tager helt så lang tid, som det plejer, at udbedre skaderne, så kan de dog ikke bruge ressourcerne, mens de er ødelagte.

Det er tydeligt at Sid Meyer og holdet bag ønsker at fortælle os at krig ikke er den bedste måde at vinde på. Og det kan de jo have en pointe med. Med det i tankerne er det dog mærkværdigt at FN ingen rolle spiller. FN bygningen plejede tidligere at spille en aktiv rolle, det gør den ikke længere, nu er det kun muligt at vinde en diplomatisk sejr og det er det. Lidt tamt.

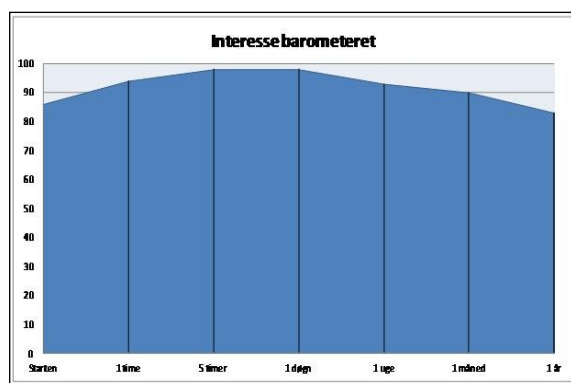
En anden måde at vinde på er ved at få den største kultur, som ligeledes er svært, man kan vinde en spacerace sejr (først til at rejse i rummet), en tidssejr (fleste point i år 2050) og et par andre måder.

### Grafik og lyd

Der er ikke så forfærdelig meget at sige om grafikken, den er funktionel, pæn og som den skal være. Lyden er til gengæld atter engang fremragende, specielt baggrundsmusikken imponerer meget.



Indlæringskurven og de mange ændringer gør nok at Civilization V ikke lige ved første øjekast fanger helt vildt, men jo mere man lærer spillet at kende, jo mere opslugt bliver man, og før man har set sig om er klokken 4 om natten. Civilization kan man spille i adskillige måneder, hvis man vælger marathontid og stor verden, så kan et enkelt spil nemt tage 2-3 måneder at spille. Det er klart at købe man udvidelsespakken, så kan man forlænge spillets levetid yderligere.



Ved hver by kan du selv bestemme det meste eller overlade det til borgmesteren.



Der er masser af mods til Civilization 5, her er det luftskibe. Du kan bygge din egen ved at downloade worldbuilderen fra Steam. Den medfølger ikke længere. Du kan heller ikke længere bare ændre spillets gang midt under et spil. Godt eller skidt? Spillet får nok mere nerve, når snyderiet ikke er alt for nemt.

## Bitter eftersmag

Religionen er helt forsvundet fra spillet, hvilket er noget mærkeligt, man fristes et sekund til at tro det handler om politisk korrektheden, men når man så ser at der mindre end seks måneder efter kom en udvidelsespakke med religion og flere scenarier, så virker det altså lidt for udspekuleret og efterlader en lidt bitter smag.

Af en eller anden grund har man også valgt at fjerne de mange små filmklip, der kom frem, når havde bygget et wonder. Det er et mærkeligt valg.

Et andet ligeså mærkeligt valg er at selvom man har købt spillet på en dvd, så begynder Steam alligevel konsekvent at downloade spillet via server, så installationen tog hos mig godt 5 timer. Det er dumt, når man nu har spillet liggende på dvd, fordelene er naturligvis den at man får et opdateret spil, men det må kunne klares med et patch.

Civilization V er dog til trods for disse ting endnu et sikkert hit fra Sid Meyers hånd.

## CIVILIZATION V

129,-

Civilization V er endnu engang et mesterværk. Fremragende lyd, god grafik og ekstremt vanedannede.

### Systemkrav

WinXP eller bedre.  
2GHz CPU  
2Mb ram  
256Mb grafikort

### Anbefalet system

4GHz CPU  
4Mb ram

Oplevelse 93 %  
Gameplay 95 %  
Holdbarhed 96 %

KVALITET

95%



# ASSEMBLOIDS

## Nogle gange er de mest simple ideer, de bedste.

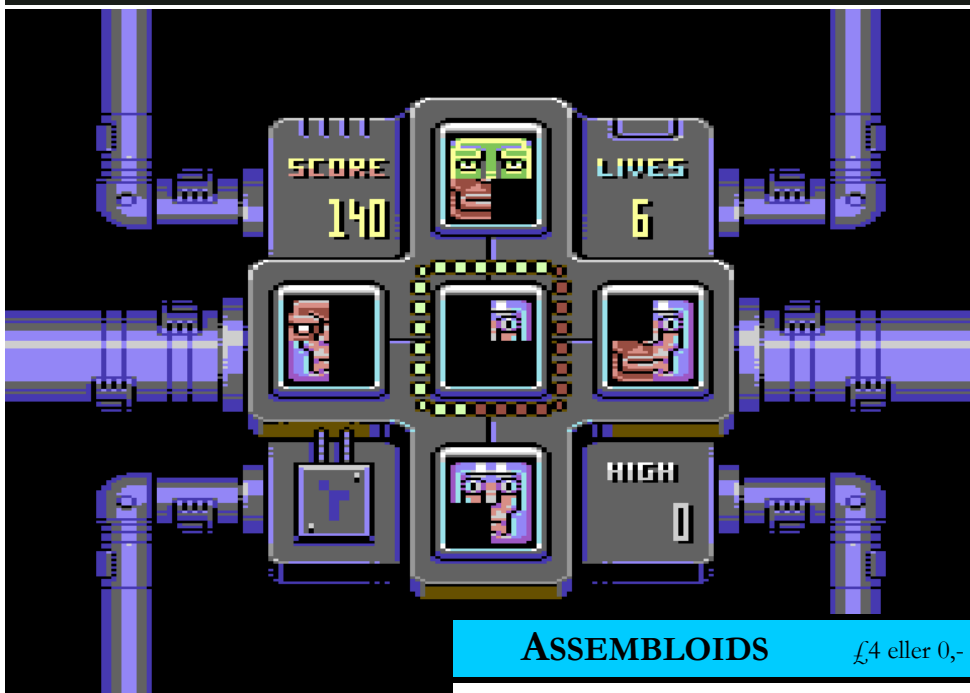
Assembloids er et af den slags. I midten dukker der en del af et hoved op, det skal lynhurtigt placeres i en af de fire bokse rundt omkring, hvis du får et helt ansigt får du 100 point, men får du et ansigt samlet af den samme slags (fx grøn eller lilla), så får 300. . Det handler om at få den højeste score, den højeste indtil videre er ifølge hjemmesiden 13680 point, men det holder nok ikke længe.

Efterhånden som du får mindre og mindre tid til at putte hvert ansigtsdel det rette sted hen bliver det hektisk og hjernen skal forsøge at holde styr på stumpernes form og farver under presset.

Og det er så det, der er ikke mere i spillet end det.

Assembloids er et spil, der lige så vel kunne ligge på fx Facebook eller være et af Windows egne små spil. Prisen er derefter.

Assembloids er ikke et spil man spiller hverken to eller tre timer i træk, men det er et spil, som man tager frem igen og igen og lige tager en omgang mere. Kort sagt, en perle af et spil, der egentlig fortjener langt bedre



skæbne end at være bundet til en lille retro platform.

Spillet kan købes hos: <http://www.psytronik.net/> Eller hentes på vores hjemmeside, hvad forskellen er på retail version og "competition version" (gratis) ved jeg ikke.

## ASSEMBLOIDS £4 eller 0,-

Dan hovederne og slå highcore. En skam highscoren ikke gemmes dog.

Systemkrav	Anbefalet system
CCS64 eller lignede Commodore 64	
Oplevelse	80 %
Gameplay	86 %
Holdbarhed	90 %

KVALITET

90%



## Huenison - Amiga/PC

Denne gang kan jeg anmelde noget så sjældent som et spil, der er udviklet på AmigaOS4 og derefter konverteret til Windows. Udviklet af Simone Bevilacqua fra Retream and udgivet af RGCD, der udgiver retro og uafhængige spil.

6 kanoner, 6 slags fjender. Kort fortalt, så kommer fjenderne imod dig fra toppen og mod bunden, hvis du ikke får skudt dem, før de rammer bunden, så løftes bunden en smule. Men her er lige et par detaljer, man skal have i mente.

Den første ting er at røde fjender skydes med røde skud, blå skydes med blå osv., og ram-

mer du forbi en fjende rykker en laser ned mod dig, hvis laseren når ned til bunden er det game over.

Selve fjenderne, eller blokkene, er ikke farlige i sig selv, dvs. du kan røre dem uden at dø, og de skyder heller ikke på dig. Dermed er Huenison mere strategi end det er skydespil.

Alle fjender opfører sig dog ikke ens, så man kan altså ikke satse på sine 100% "one shot kills" i sig selv, nogle skal have 4-5 skud, andre skal have et enkelt. Nogle skifter endda farve, når de bliver ramt, så man skal være skarp og atter andre må gerne ramme bunden.

Det lyder enkelt og de første baner er ret enkle. Når man først har fanget spillets rytme tager det ikke lang tid at klare dem, omvendt er det vigtigt at klare dem godt for ens hi-score. Denne bliver delt med resten af verden, så er man dygtig nok, kan man blive (lidt) berømt.

### Grafik og lyd

Lyden er hårdtpumpede tekno-rock-pop som i de gode gamle dage, hvor det handlede om at få en high score. Grafikken har mange valgmuligheder, dels så det passer til ens computer, dels så det passer til ens temperament, jeg vil have solide farver, der springer frem i skærmen, det er helt sikkert op til en selv, og der er mange valgmuligheder.

### Windows

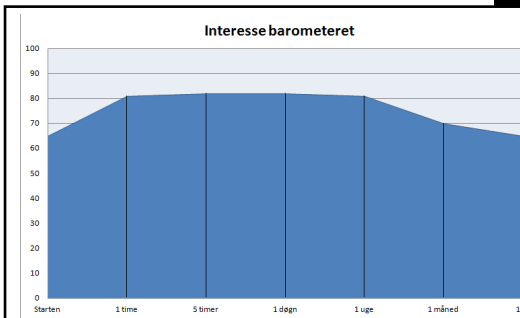
Installation gav med AVG en falsk virus alarm, som man dog roligt kan ignorere.

Huenison er underholdende på samme måde som Tetris var det. Men skal sandheden frem, så spillede jeg faktisk stort set ikke Tetris på hverken Amiga eller PC, jeg spillede det på min



På [www.retream.com/Huenison/](http://www.retream.com/Huenison/) kan du finde både det fulde spil og en spilbar demo til begge platforme, eller du kan finde linket på vores hjemmeside.





Hvad er det her for noget skrammel, var min første reaktion, men efterhånden som man lærer reglerne, så begynder man at blive bidt af det. Det er ikke et spil, som man sidder og spiller

hverken 3 eller 5 timer i træk, men det er et spil, som man konstant tager frem og tager lige eet ekstra spil med. Hvis du spiller det med Amiga, så kan du roligt lægge lidt til, da konkurrencen er noget mindre på den platform.

Gameboy, og Simone bør overveje at lave sådan en udgave. Huenison kræver koncentration, evnen til at forholde sig til flere ting på en gang og det er faktisk sjovt i 20 minutter af gangen, det er et af de spil, man lige tager frem, når hjernen skal væk fra regneark og DTP.

Huenisons problem på markedet er om den slags spil overhovedet kan sælges til Windows brugeren, der er vant til at "små spil" skal være gratis? Omvendt bør en pris på ca. 30 kroner altså ikke skræmme nogle væk.

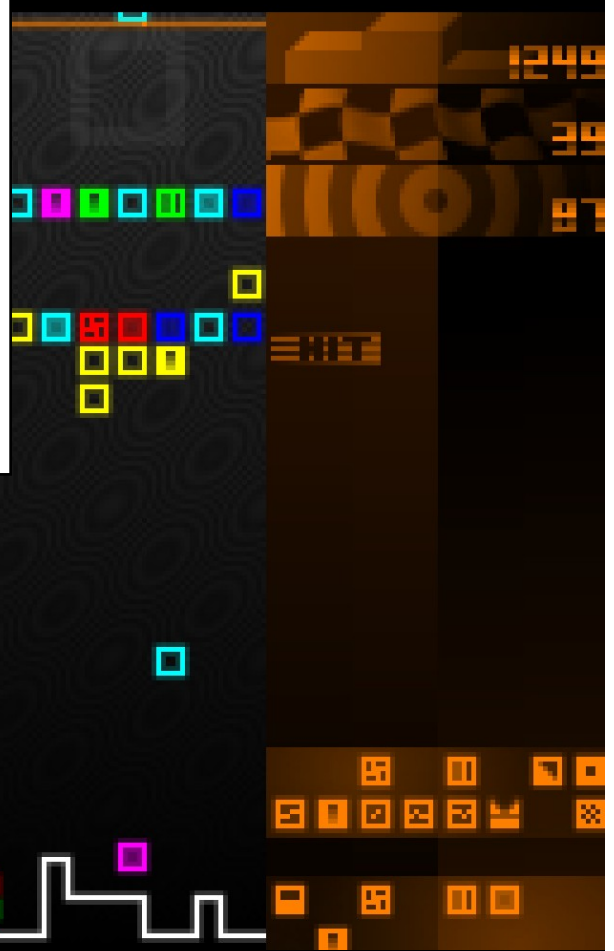
### AmigaOS4

Spillet er (så vidt jeg kan se)

identisk med Windows versionen og lad det være sagt med det samme, Huenison er formentlig et af de bedste spil, der er kommet til Amiga de sidste ti år. Det kan godt være enkelte vil stå og råbe om Heretic II, og hvis du vil hygge dig med 12 fps

(frames pr. sekund), så dig om det. Huenison er originalt, sjov, underholdende og hvis man har AmigaOS 4, så lyder der en klar anbefaling herfra.

Hvis man har Amiga og ønsker fortsat spil til denne platform, så bak op ved købe spillet og spring pirateriet over.



### HUENISON - PC

£ 3

Svært spil at bedømme, på den ene side er det jo milevidt fra "pc standard", men det kan ikke ignoreres at Huenison er svært underholdende.

Systemkrav	Anbefalet system
WinXP eller bedre. 800 Mhz CPU	1GHz CPU
Oplevelse	68 %
Gameplay	83 %
Holdbarhed	75 %

82%

KVALITET

### HUENISON - AMIGA

£ 3

Det er suverænt et af de bedste spil, der er tilgængelig til AmigaOS4, hvis du kunne lide Tetris, vil du kunne dette.

Systemkrav	Anbefalet system
AmigaOS 4	
Oplevelse	75 %
Gameplay	88 %
Holdbarhed	94 %

92%

KVALITET

# Hyperion om AmigaOS

## Hvad bringer fremtiden for Amiga?

Commodore Amiga blev produceret af Commodore, der gik konkurs i 1994. Efter en række overtagelser, fallitter og juridisk tovtrækkeri endte det ud med at KMOS købte firmaet i 2003 og fastholdt navnet Amiga Inc. Hyperion Entertainment fik ordren om at skrive AmigaOS4. Amiga Inc. ville koncentrere sig at fremstille AmigaDE, der skulle bruges til mobiltelefoner, Palm (en slags tablets) og ellers "styre varemærket Amiga", som det hed.

I 2006 blev kontrakten med Hyperion annulleret, da Amiga Inc. igen skiftede ejer.

Hyperion mente, at de dermed ejede rettighederne til AmigaOS, for de havde sikret sig ret til at udgive OS4 og fremtidige versioner, hvis Amiga gik ned undervejs. Spørgsmålet var om Amiga Inc. var gået fallit eller om de bare havde skiftet ejer.

I den sidste ende endte det med et forlig, hvor Hyperion overtog udviklingen af AmigaOS fremadrettet, mens Amiga Inc. ejer rettighederne for 3.9 og nedad og navnet Amiga.

### Amiga Anywhere

Amiga ændrede navnet fra AmigaDE til Amiga Anywhere i 2003/04 og forsøgte flere gange at få det af sted som en port til flere forskellige platforme. Det mest interessante var en licensaftale med Sharp. Men markedet blev hurtigt overtaget af Android og Apple, og den sidste version af Amiga Anywhere er tilsyneladende version 2.0 i 2008.

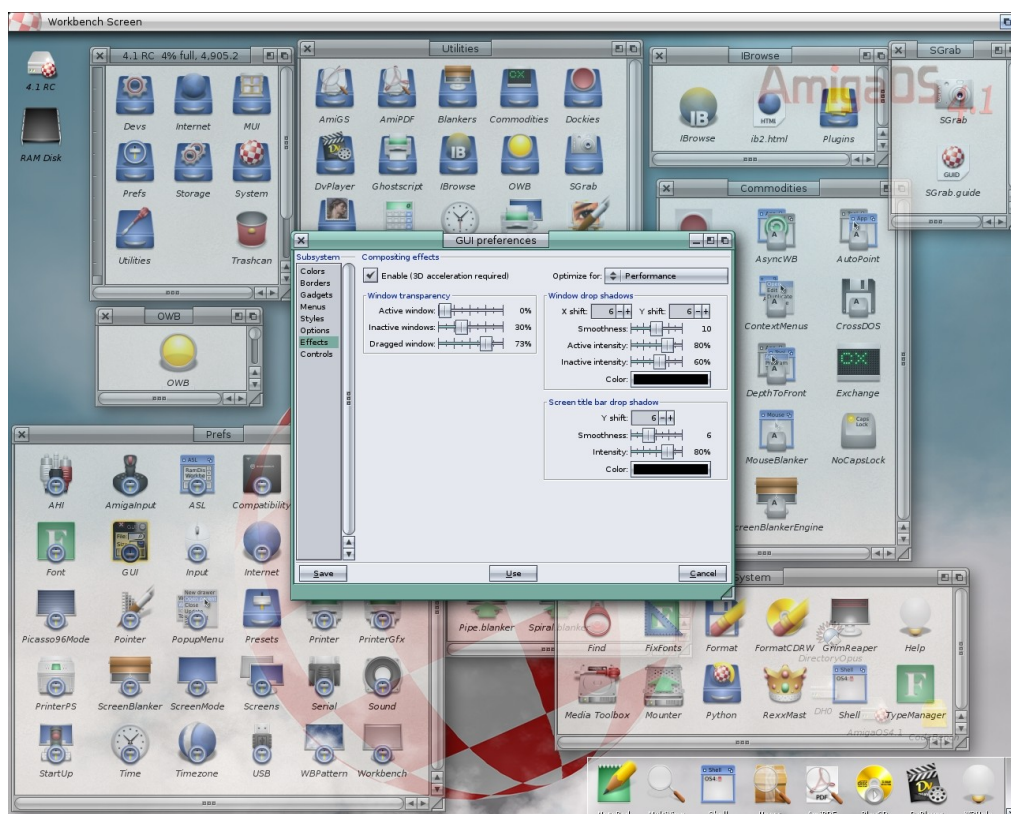
Konceptet med Amiga Anywhere havde egentlig fortjent en bedre skæbne. Hvis man skrev et program til Amiga Anywhere, så ville dette program virke på alle de platforme, som Amiga Anywhere understøttede. Det var bl.a. RISC, AMD og Intel.

Jeg skal ikke forsøge at gøre mig klog på, hvordan det teknisk virkede, men for forbrugeren betød det, at købte man Amiga Anywhere software til

Windows, så virkede det samme software også på ens Mobil. Et softwarefirma ville dermed henvende sig til flere platforme end en helt specifik.

Når man i dag skriver et program til fx Android, så skal programmet helt eller delvist omskrives for at få en version til fx Windows eller iPad.

Ideen var bestemt ikke tosset. Men kun de færreste hørte om det og endnu færre forstod konceptet. Grunden til DC ikke tidligere har skrevet om det, er den helt simple at det først er nu, jeg har fattet konceptet. Det var jeg nok ikke ene om, og det hjalp nok heller ikke, at de programmer der kom, kostede





væsentligt mere end konkurrenternes. Man startede med en prissætning på \$120 for hvert program, senere kom de ned på \$20, hvilket fortsat var dobbelt pris i forhold til andre spil til mobiletelefoner/tablets.

Amiga Anywhere kom til at støtte 67 programmer. Og efter sigende virkede de helt efter hensigten. Men da det oftest var billigere bare at købe to versioner, hvis man endelig ønskede at spille sit spil på to platforme blev konceptet aldrig det helt store.

Det virker til Amiga Inc. i dag har kastet håndklædet i ringen, for i dag er det eneste Amigas hjemmeside viser spil til Black

Berry.

På deres hjemmeside skriver de om AmigaOS, at udviklingen blev stoppet i 2006. Produkter som Amiga Forever eller Amiga Mini omtales slet ikke. Amiga som computer får altså ingen opbakning fra Amiga Inc., heller ikke symbolsk.

### Hardware

Problemet for Amiga er altså i dag, at firmaet Amiga Inc., som udenforstående formentlig vil antage er hovedfirmaet, skriver at AmigaOS ikke udvikles og det efterlader hurtigt det indtryk, at AmigaOS bare er noget hobbyprojekt, der ikke skal tages alt for alvorligt. Vil man finde AmigaOS skal man derfor finde

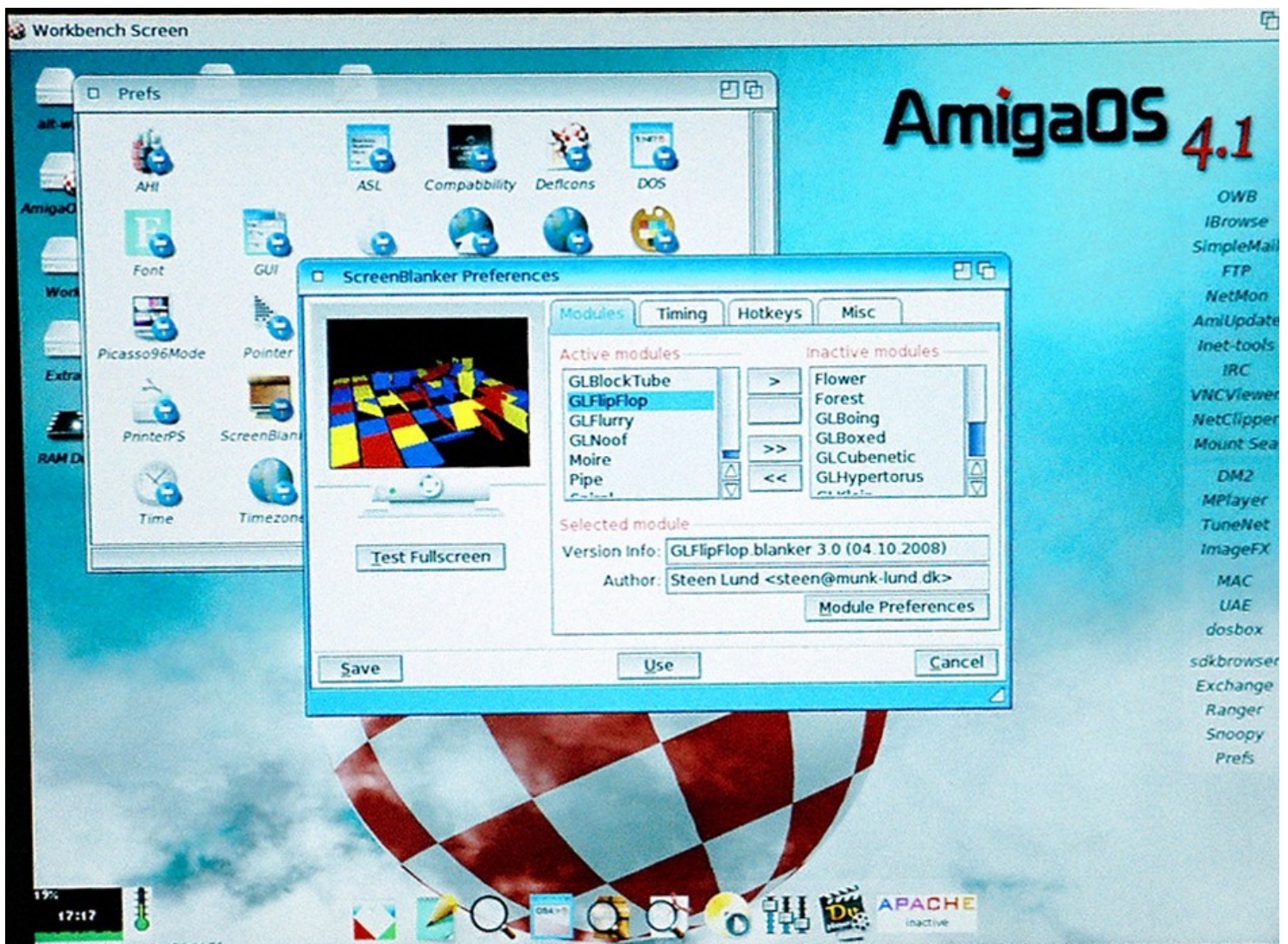
Hyperion Entertainment.

### Solie fra Hyperion

Solie er direktør i Hyperion og han fortæller at grunden til Amiga eksisterer i dag udelukkende er pga. fans:

*"Uden dem ville de kommercielle investeringer forsvinde. Der er kommercielle virksomheder stadig investerer i AmigaOS såsom ACube Systems, A-EON Technology og Hyperion Entertainment selv."*

Hyperion har to fuldtidsansatte, der udelukkende arbejder med AmigaOS, derfor bruger man også meget Open Source programmer og kode, der i nogle tilfælde ender med at blive en del af AmigaOS. Eksempelvis er



programmer som PlayCD og AmiPDF eksempler på sådanne programmer. AmigaOS4.1 blev anmeldt i DC51, som kan hentes gratis på hjemmesiden.

*"Det er sandt at langt størstedelen af virksomhederne for længst har forladt Amiga, men vi har heldigvis en trofast skare, som holder platformen i live",* siger Solie, der gætter på at AmigaOS4.x har omkring 2000-5000 aktive brugere.

Men tilføjer at tæller man alle emulatorer og kloner med, så er det måske 10.000.

*"Når det er sagt, mener jeg, at der stadig titusinder, der stadig husker Amiga i almindelighed, selve brandet er stadig stærkt i dag, så når vi taler om potentielle brugere, så taler vi om ganske gode muligheder."*

### Hvorfor ikke x86 platformen?

Jeg tror, der er mange, der har stillet sig selv det spørgsmål. Så kunne man uden problemer købe AmigaOS til måske 1000 kroner og straks have en Amiga. I dag skal du lægge de første 15.000 på bordet. Hvorfor ikke x86?

*"Det er simpelthen ikke korrekt. Det var et problem i 2008-09, men i dag er der færdigbyggede AmigaOne modeller, som koster 4-7000 kroner. Jeg inddrømmer det er dyrere end en PC, men priserne er ikke længere helt afsindige, og det meget flotte layout af selve maskinen retfærdiggøre en del af prisen. En lille platform vil nødvendigvis være lidt dyrere end en stor",* fortæller Solie.

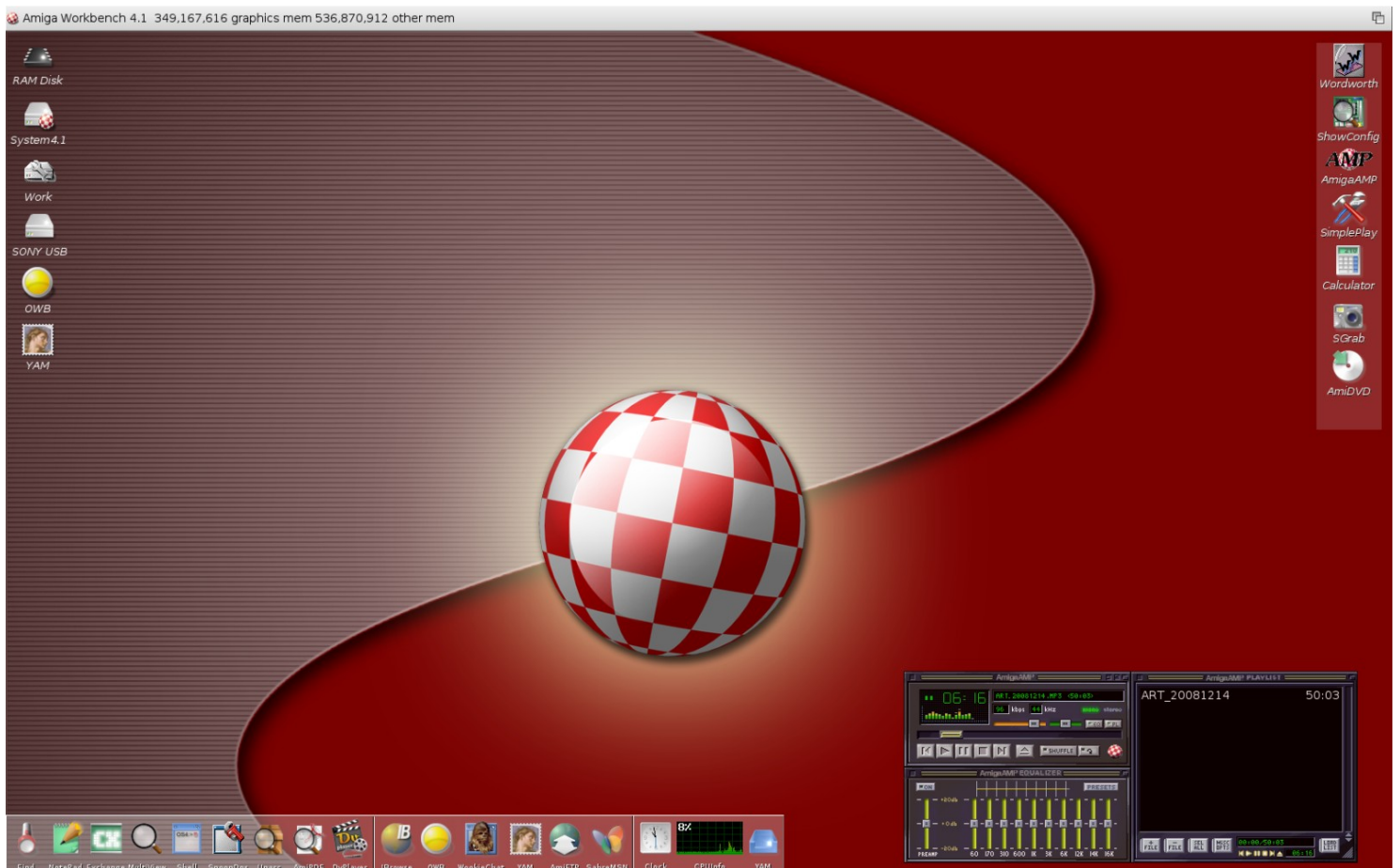
Amiga XL (også kendt som

Amithlon) var et projekt, der kørte i 2001, ideen var at Amiga skiftede til x86.

Men Hyperion forudså hurtigt, at dette ville være enden for Amiga. Amiga Inc var tøvende, men endte med at være enige og det hele endte i retten, hvor Haage & Partner endte med at miste alle rettigheder til projektet, der dog ikke stoppede udgivelsen af den grund og en række kunder modtog, da også deres cd. Læs mere om det bagerst i bladet.

Hyperion mente at hvis Amiga valgte den vej, der hedder x86 platformen, så er det slut med Amiga som kommerciel platform.

*Det handler ikke om hvilken slags chips, der er bedst, fortæller Ben Herman, medejer af Hy-*





perion Entertainment. *Begge chipsæt har deres fordele og ulemper, det er naturligvis klart, at når PPC sælger et par millioner eller fem om året, mens x86 arkitekturen (primært AMD/Intel) sælger en halv milliard, så udvikles den platform meget hurtigt og hardwaren er billigere. Det er bare ikke det afgørende.*

Det handlede heller ikke om selve Amithlon softwaren, for den var meget imponerede og hurtig. Det handlede om at Amiga på x86 platformen på kort tid ville dræbe enhver

kommerciel, semikommerciel og seriøs forretning og udvikling på Amiga.

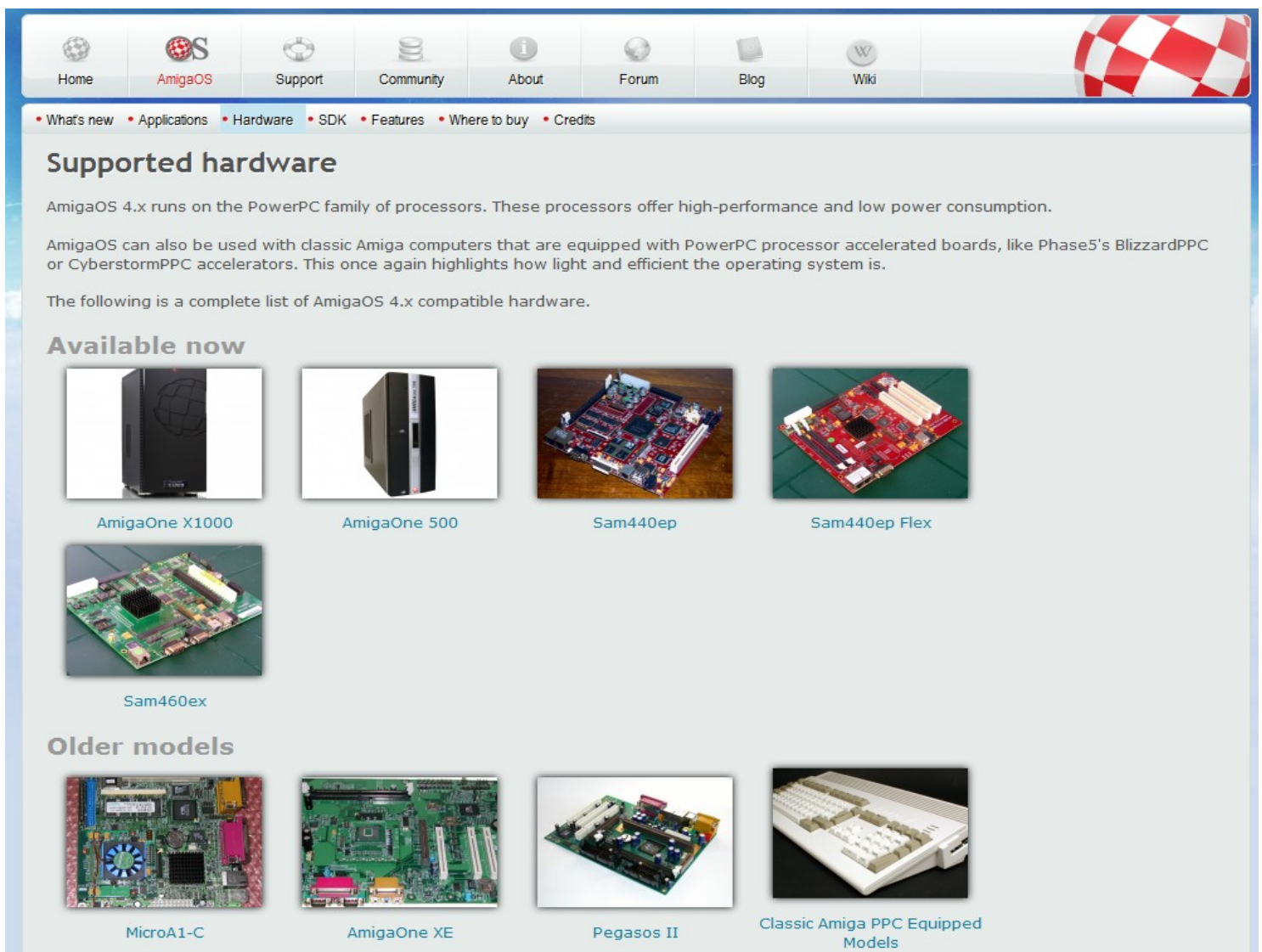
### Hvorfor?

*Fordi hver gang x86 kommer på banen, så følger Windows med, med andre ord, så ville konsekvensen være den at 99% af brugerne ville have "dual boot", og som vi så det med BeOS og nu Linux, så er det en kamp, vi ikke kan vinde. Vi ville blive reduceret til en slags add on af Windows, hvor der ikke ville komme noget Amiga only soft-*

*ware af betydning.*

*BeOS er et fremragende styresystem, men der er bare ingen grund til at have det, der er intet software til BeOS af betydning. Og se bare på Linux. Linux har en ret solid base af brugere, men hvor mange kommercielle spil og programmer har den, og firmaer, der lever af platformen kan tælles på en hånd (udover servervirksomheder).*

*Det er jo logisk. Hvorfor skulle man porte et program til en Linux, når man ved at brugeren kan få produktet ved at bare*



The screenshot shows the AmigaOS website's 'Supported hardware' page. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, AmigaOS, Support, Community, About, Forum, Blog, and Wiki. Below the navigation bar, there are links for 'What's new', 'Applications', 'Hardware', 'SDK', 'Features', 'Where to buy', and 'Credits'. The main heading is 'Supported hardware'. The text below explains that AmigaOS 4.x runs on the PowerPC family of processors and can also be used with classic Amiga computers equipped with PowerPC processor accelerated boards. A complete list of compatible hardware is provided, divided into 'Available now' and 'Older models'. Under 'Available now', there are four items: AmigaOne X1000, AmigaOne 500, Sam440ep, and Sam440ep Flex. Under 'Older models', there are four items: MicroA1-C, AmigaOne XE, Pegasos II, and Classic Amiga PPC Equipped Models. Each item is accompanied by a small image of the hardware.

*Der findes p.t. to officielle AmigaOS modeller og bundkort kan købes i løsvægt. Modellerne koster fra 500 til 800 euro (fra ca. 4000 til 8000), så prismæssigt er det jo til at komme over. En Amiga model i dag bruger en almindelig fladskærm.*

vælge et andet boot?

Der er mange Linux brugere, der er stolte over at det har en større markedsandel end Apple, men det er jo komplet ligegyldigt. Det interessante er hvem, der tjener penge og hvem, der har programmer som kun kan fås til netop sin egen platform. De to ting hænger tæt sammen.

Ingen, udover en håndfuld fanatikere vil betale mere for at bruge delvist emuleret software på en platform, hvis de kan få samme software billigere og hurtigere til Windows.

Hvorfor skulle man fx købe Quake II til Amiga, når man har kunne købe det samme spil til Windows 2-3 år tidligere, og når man i samme åndedrag altid har haft adgang til det?

Hvad betyder billig hardware, når du har ikke noget speciel software til dit operativ system, der startes med Windows?

Hvor længe vil der gå, før udviklerne stopper med at udvikle software til denne platform og i stedet bruge kræfterne på Windows? Det var præcis, sådan det gik med BeOS.



Quake 2 udkom til Amiga et par år efter PC versionen, Hyperion fortæller at det vil være svært at forestille sig Amiga programmer blive udviklet til Amiga, hvis den bruger samme hardware som Windows. Hvorfor skulle man købe Quake II til Amiga, når man ved at boote i Windows kunne have spillet det 2-3 år tidligere?



Amiga Inc. solgte gerne rettigheder til Commodore i 2011, så de kunne lave en Amiga. Den kørte ikke AmigaOS4 men havde Commodore OS Vision, der er en Linux variant. Prisen var 17.500 kroner og maskinen forsvandt igen i 2012. Den slags fortæller at Amiga fortsat oplever at blive modarbejdet internt.

#### OS4.1

AmigaOS 4.1 Classic kom i december 2012 og er baseret på 3.1 kildekode, hvilket betyder at OS4.1 nu også kører på 68k modellerne, den gode nyhed er, at programmørne slipper for at skulle skrive både en 68k version og en PPC version, hvilket er spild af tid for programmørerne. Den dårlige nyhed er at en del af denne kode egentlig er helt uegnet til en moderne PowerPC platform.

"Det vi har gjort, er at tage de originale designs og udvide dem, hvor det giver mening. For eksempel er det originale Amiga bibliotek system, ganske funktionelt, men også helt uforenelige med alt andet derude. Derfor har vi lavet et fælles objektbibliotek (libraries), sådan at programmere man til OS4.x vil det også virke på OS3.x og omvendt."

Der vil være programmer fra 1.x og 2.x der ikke virker, men det er dels forholdsvis få programmer og dels er det i sig selv ganske få programmer, der er interessante fra den tid. Hvis programmet virker med OS3.x, så vil det også virke med OS4.x.



Det ideelle, fortæller Solie, ville være at det ikke behøvede være sådan, men vi er en lille platform, så det er vigtigt at programmørerne ikke sidde og lave forskellige versioner af programmerne. Det er vigtigere at vi tilpasser os, end at programmerne tilpasser sig os. Den indstilling behøver man ikke have på Windows platformen, men vi er altså mindre.

### Nyt hardware

ACube fremstiller en AmigaOne 500, der er bygget med bundkortet Sam460e, Sam460ep og Sam460ep-flex. Solie bruger en AmigaOne500 som hans primære system og han mener ikke, han er begrænset i forhold til hvis han brugte en PC eller Mac.

A-EON Technology laver en AmigaOne X1000 og efterspørgslen har været ganske stor, Hyperion har selv annonceret en bærbar Amiga, men Solie har ingen andre bemærkninger til det, end at når den kommer så vil den være en fuldblods Amiga (mange andre kloner har også Linux).

Debatten på flere forums har kørt på om en netbook (en af de små bærbare) ikke er at kaste sig over et marked, der formentlig er udkonkurreret af tablets om få år. Det jeg kan læse mig til, er at de fleste hellere ser enten tablet eller en rigtig bærbar. Solie fortæller, at det altså ikke er Hyperion, der har sagt den ville udkomme i første kvartal af 2012 og mere



*Man skal kigge et godt stykke tilbage i historien for at finde spil til Amiga, der kun udkom til Amiga. Her er det Napalm fra 1998 og Genetic Spices fra 1999. Begge spil var fuldt ud på højde med spil fra datidens Windows maskiner. Siden omkring årtusindeskiftet har det dog knebet med Amiga only titler og i særdeleshed titler af høj kvalitet.*

vil han ikke sige om det. (Den er ikke lanceret p.t.)

Der er alle mulige rygter om flere hardware kloner, siger Solie og tilføjer at Hyperion til en-

hver tid er klar til byde nye firmaer velkomne.

*"Du kan stadig købe helt ny hardware og software fra et lille netværk på forhandlerne.*

*De fleste forhandlere beskæftige sig med både den originale Amiga hardware såvel som de nye ting. Det er en temmelig stram fællesskab af brugere, forhandlere og udviklere."*

Processen for virksomheder, der ønsker at udvikle Amiga venlig hardware indebærer at Hyperion, får kendskab til alle hardwarekomponenter, Hyperion tjekker derefter om alt virker som det skal, og eventuelle drivers skrives til hardwaren. De fleste gange sker det i fællesskab, men det kan også ske af frivillige.

Den helt afgørende forskel på fx et Amiga grafikkort og et hvilket som helst andet grafikkort, er at man har undersøgt om det virker sammen med resten af en Amiga og at der medfølger drivers, der udnytter kortets potentiale.

**AmigaOne virker på mig som en forholdsvis svag computer til en meget høj pris. Jeg mener 1GB ram og 500Mb harddisk til 800 euro?**

Hyperion kan godt se, hvordan en Windows bruger kan opfatte det sådan. AmigaOne er trimmet og opbygget sådan at ikke er flaskehalse og AmigaOS bruger mindre ram og programmerne skrives på en anden måde. PageStream til Windows fylder 200Mb, mens det til Amiga fylder 30Mb. Det vil ikke give mening at putte hverken 4 eller 8GB ram i en AmigaOne model.

Solie mener faktisk at en AmigaOne model vil være hurtigere

end 80% af de nuværende Windows maskiner. 7 sekunders boot, tilføjer han, og fortæller at ingen potentielle Amiga brugere behøver være nervøse for at ens AmigaOne model er svag. På ydelse kan den hamle op med selv de mest moderne Windows maskiner i samme prisklasse.

Sådan som jeg forstår det, så er det som Hyperion siger, at brugeren vil i hastighed ikke kunne mærke forskel på Windows, Amiga og Mac.

### Fans

AmigaOS er lukket kildekode, men Solie har gjort meget for at få skabt en fælles følelse af sammenhold mellem Amiga og fansene.

*"Den vigtigste ting har været kommunikation, indtil 2010, hvor jeg overtog styringen, var kommunikationen nærmest bare en hjemmeside, der hver 3. måned blev opdateret og så måtte fans, programmørerne og firmaer bare rette ind efter det, så godt de nu kunne. Nu har vi blog omkring udviklingen, et supportforum og en dokumentations wiki. Det er primært frivillige der vedligeholder siderne, men Hyperion stiller servere og båndbredde til rådighed."*



*Sqrzx fra 2012. Når der ikke er penge i platformen, kommer der naturligvis kun freeware eller kommercielle spil, som kan udvikles af 1 eller 2 mand på et par måneder.*

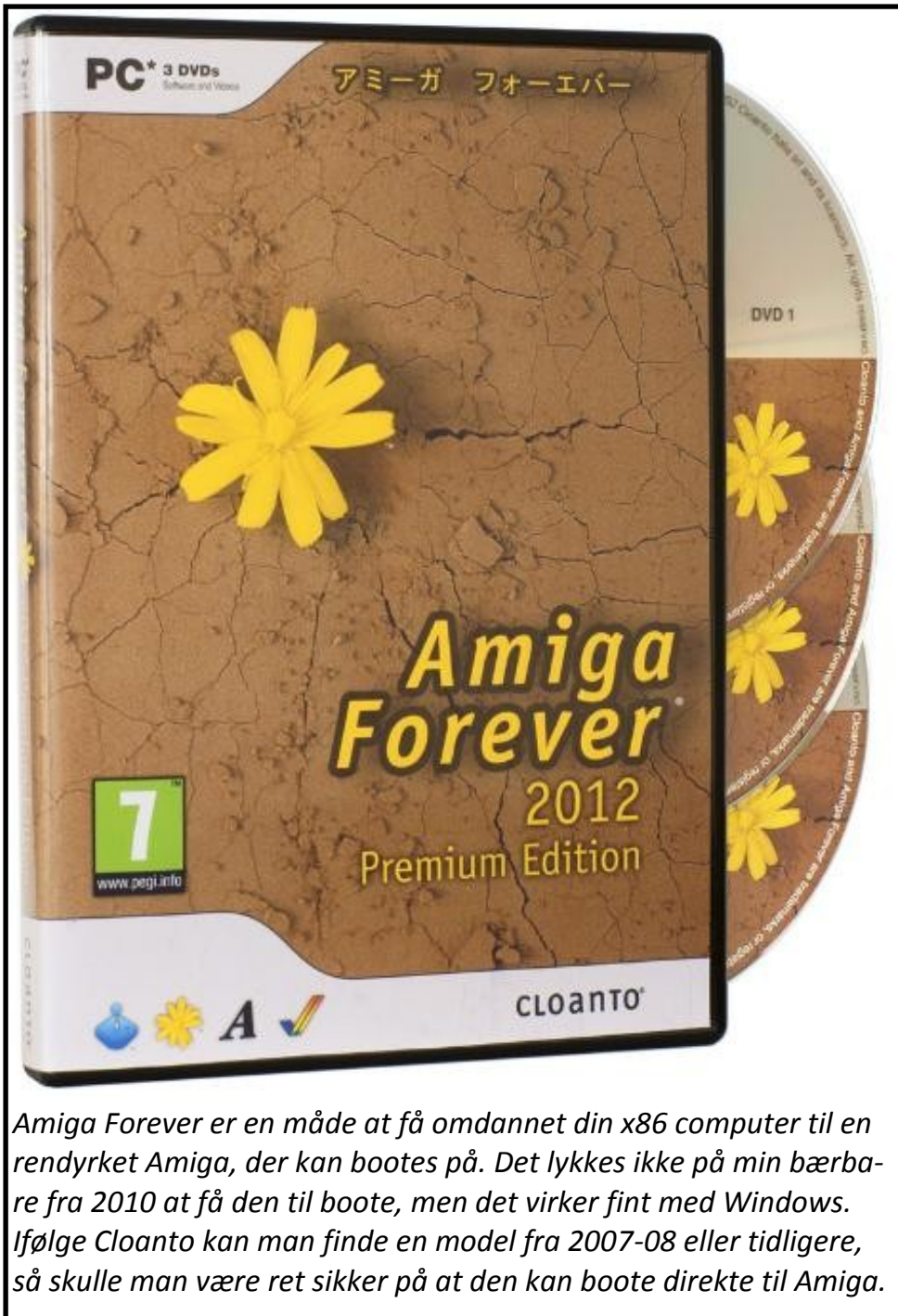
*"Det er den enkelte Amiga bruger, der er med til at holde liv i platformen."*

*"Indtil 2010 mener jeg, at Amiga opførte sig som et stort firma, der ikke behøvede fansene. Vi er gået en anden vej og har set realiteterne i øjnene. Vi er en lille platform, forhåbentlig kan vi blive større, men det handlede om at alle skulle nå frem til den erkendelse, at vi ikke længere sad på 10% af markedet og agere derefter."*

### Open Source

Der har været planer om at gøre kildekoden til Open Source, men det er virkelig ikke noget man bare lige gør. Kildekoden er virkelig spredt for alle vinde rent juridisk. Commodore købt ofte kode fra tredjeparts leverandører og det skete oftest på licens, så det er et puslespil at finde ud af, hvem der ejer hvad. Og om det overhovedet er en god ide, er en anden overvejelse.





*Amiga Forever er en måde at få omdannet din x86 computer til en rendyrket Amiga, der kan bootes på. Det lykkes ikke på min bærbare fra 2010 at få den til boote, men det virker fint med Windows. Ifølge Cloanto kan man finde en model fra 2007-08 eller tidligere, så skulle man være ret sikker på at den kan boote direkte til Amiga.*

*"I mellemtiden har jeg forsøgt hårdt på at øge antallet af udviklere og deres engagement på alle måder jeg kan. For eksempel får nogle tredjeparts udviklere særlig adgang til udviklingsholdet for spørgsmål og support."*

### **Det kommercielle marked**

Tidligere var Amiga meget brugt indenfor animation og grafik, men de dage er for

længst slut, i dag er det hobby.

Det er den realitet Solie forholder sig til. Rigtig mange mennesker har været inde og læse om AmigaOS4.x, og nogle af dem køber systemet og andre køber også den ny hardware. Primært er det gamle fans, der giver Amiga en chance mere, men det hænder også at der kommer en helt ny bruger i butikken.

Langt det meste software, der kommer i dag er freeware, shareware, men specielt de senere år er der kommet kommercielle produkter, som fremstilles ved at brugerne donere et beløb inden produktionen.

### **Rentabelt**

For at et marked er rentabelt skal det have en vis størrelse, hvis de 5000 brugere står til troende, så er det for lidt til at lave større programmer.

Simpel matematik kan forklare det.

5000 brugere x 500 kroner for et spil, giver 2,5 million. Hvis alle købte spillet, så kunne det måske hænge sammen, men i praksis er det måske 10-20% og så er vi i bedste fald nede på en indtægt på 500.000 kroner, i bedste fald giver det 3-4 folk 8-12 ugers arbejdstid. Det er ikke meget. Det kan være nok til at kunne porte et spil/program til Amiga, men til at lave unik software er det nærmest ingenting.

Hvis Amiga skal blive en rentabel forretning for bare 3-5 software firmaer skal brugerbasen altså vokse betydeligt over de kommende år. Sker det?

### **Fremtiden**

AmigaOS teamet tager gerne ideer op som andre systemer bruger, vi lærer af dem, siger han.

Andre operativsystemer kan også lære af Amiga, primært at holde det enkelt og simpelt. Han mener der er en tendens

til at gøre simple ting kompliceret.

En af de diskussioner, der ofte er oppe og vende, er om man skal skifte fra PowerPC til anden hardware, fx AMD/Intel. Det mener han vil give fordele, men også ulemper.

*"At skifte hardwareplatform er ingen garanti for succes",* siger han og tilføjer:

*"Jeg tror, et vellykket system er en kombination af funktionalitet, applikationer, operativsystem og understøttende hardware alle til en acceptabel pris."*

*Hvis din målgruppe er hobby-markedet, så er PPC måske ikke så slemt som folk tror. Det er virkelig afhænger af fansene, og hvad de vil acceptere."*

*Og hvorfor skulle man bruge AmigaOS, hvis man alligevel sidder med Windows lige ved hånden? Og endnu vigtigere, hvorfor skulle firmaer udvikle AmigaOS software?*

*"Amiga bliver jo næppe mainstream igen, det er den realistiske udlægning, men det betyder ikke at jeg er opgivende, det betyder bare at vi alle må forholde os til virkeligheden."*

*Amiga kan en dag have både 2 og 4 millioner brugere uden at være mainstream af den grund. Der er millioner af Linuxbrugere, men de færreste udenfor Linux miljøet hører meget til det."*

Alligevel vil Hyperion ikke udelukke det. I den sidste ende, kan det handle om forretningen i det. AmigaOS til x86 platformen vil helt sikkert kunne medføre en betydelig profit i en periode. Det vil formentlig slå platformen ihjel, men formentlig give et kortvarigt boost (medmindre man rent faktisk tror på at AmigaOS kan slå Windows af pinden) som Hyperion kan tjene gode penge på. Det tyder altså på at Hyperion overvejer det som en slags plan B, hvis man konstaterer at slaget er tabt definitivt og man så vil høste en kortsigtet profit. Men det lyder heller ikke til Hyperion mener den tid er kommet og det lyder overbevisende, når Solie fortæller, at man vil gå langt for ikke at komme dertil.

Hyperion arbejder p.t. på OS4.2, som understøtte 3D hardware og et stærkt forbedret filsystem. Hyperion arbejder også på at få lavet support for flere cpu'er i maskinen, men om det kommer med i 4.2 ver-

sion kan han ikke svare på.

En ting ting Solie er meget tilfreds med er at der er kommet meget hardware på markedet der kan bruges med Amiga. Og man kan være helt sikker på det er gennemtestet og derfor virker med Amiga, hvis det kommer fra en officiel Amiga producent.

Det som platformen reelt mangler er at få den ud i nogle butikskæder, sådan at ikke-Amiga brugere kan se dem i aktion og forelske sig.

### **AmigaOS 5.0?**

*Det afhænger helt og holdent af fansene, vi vil hellere end gerne arbejde videre med AmigaOS, men det er i den sidste ende op til fansene, slutter Solie.*

*Denne artikel er blevet til ved at gennemlæse forskellige artikler på nettet. Der er altså rent fysisk ikke talt med personer fra Hyperion Entertainment.*

Spørgsmål fra Jørgen via Mail:

*Kan man købe bladet (altså som tryk)?*

Nej. Trykkerierne kræver at man trykker mindst 100 i oplag, den billigste pris er ca. 2500. Det giver en trykpris pr. styk på ca. 25 kroner. Halvdelen vil måske kunne sælges (næppe), så er vi oppe på en pris på mindst 50 kroner pr. nummer, plus porto på 21 kroner og kuvert. Altså skal du slippe noget i

stil med 75-100 kroner for et blad på måske 20-24 sider. Det er en helt urimelig pris og det er urealistisk at mere end en håndfuld vil benytte sig af det. Selv hvis jeg udskriver det på arbejdet, så ville prisen pr. blad næppe kunne holdes under 40-50 kroner - for et blad i sort-hvid vel og mærke.

Med venlig hilsen  
Kim Ursin



# Hvad skete der egentlig med Amithlon og AmigaOS XL?

Der er gået mange rygter omkring netop de to produkter, der blev solgt af Haage & Partner fra 2001 til juli 2003. Undervejs frigav skaberen Bernie Meyer ”pludselig” den grundlæggende kerne til Amithlon i en lidt modificeret udgave, og dermed var H&P’s produkt dødsdømt.

## Modarbejdet af Amiga Int.?

Det er ikke sandt, daværende direktør for Amiga Bill McEwen var med ved demonstration ved AmiWest 2001. AI var i starten positiv overfor ideen om, at den næste generation af Amiga skulle bruge x86 arkitektur.

## Haage & Partner havde ingen licens til Amiga?

H&P gav et tilbud på at skrive AmigaOS3.x, men de oplyste hverken salgstal eller betalte så meget som en krone til Amiga for hverken OS3.5, 3.9 eller nogen andre produkter. De mistede af samme grund hurtigt deres licens. Langt det meste af H&P’s Amiga produkter blev derfor solgt uden licens.

## De betalte ikke deres programmører?

H&P havde generelt ingen problemer med at finde softwareprogrammører til deres arbejde, så det rygter er formentlig overdrevet.

Bernie Meyer startede med at hævde, at han intet modtog for Amithlon, nærmere efterforskning viste dog, at han trods alt havde modtaget et beløb svarende til tre måneders løn som start støtte til udviklingen. Det ændre

ikke på, at Amithlon ikke var solgt til H&P, da de solgte den og at de ikke betalte royalties til hverken Meyer eller AI.

## Amiga International ville ikke støtte x86 platformen?

Meyer nedlagde forbud imod salg af Amithlon (ikke at det stoppede H&P i første omgang) og begyndte at lave Umithlon.

Ifølge Meyer ønskede AI ikke at støtte ham økonomisk og ikke udsende en fælles pressemeddelelse, der tog afstand fra H&P’s salg af Amithlon, han valgte derfor i december 2002 at stoppe produktionen af denne. Han sendte samme måned sine kerne af Amithlon ud som open source.

Cloanto havde i samme periode udgivet Amiga Forever. Amiga Inc. virkede mere interesseret i Amiga Anywhere.

## AI truede Meyer personligt?

Klart nej. Meyer blev informeret om at H&P solgte hans produkt uden licens, det gik hurtigt op for AI at dette skete uden Meyers samtykke. Fokus blev derfor flyttet til H&P, der da også endte i en retssag omkring dette.

## Er Amithlon Open Source eller freeware i dag?

Nej, Amithlon var sådan set et piratprodukt fra dag 1, H&P havde ikke licens fra hverken Amiga, Meyer eller producenterne fra de forskellige software firmaers pro-



dukter, fx var Final Writer ikke freeware i 2001-03, hvor det var inkluderet i Amithlon (det er heller ikke freeware i dag).

## Bruges Amithlon i dag?

Helt sikkert. H&P solgte efter sigende ganske mange kopier, og i de senere år er der dukket mange piratkopier op. Det er naturligvis ikke lovligt at hente eller distribuere disse.

Hvem der egentlig skal gøre det til freeware er usikkert, men det må vel være AI og Meyer i fællesskab. H&P har aldrig ejet rettighederne til det.

## Er det nemt at installere?

Nej, slet ikke. Faktisk kan du godt afsætte de første par ugers tid til det. Hvilket også var den største kritik AmigaOS XL modtog i samtlige anmeldelser. De fleste anmeldere opgav faktisk at få lagt det på harddisk og prøvede det fra cd’en. I dag vil det være endnu sværere at få til at virke, da din hardware (formentlig) er fra efter 2002.

H&P har ikke ønsket at kommentere denne artikel.



**AMIGA ONE**  
**X1000**  
**A NEW AMIGA GENERATION**

