

amiga

4 - 2008 - 17. ÅRGANG - UTG 54

guiden

- Nyheter
- DVD-formater
- Trashcan
- Nytt spill fra Irak:
Babylonian Twins



Foto:
Tommy Rølvåg Strand

**AG nr. 24 - 2008
Utgave 54**

Ord fra NAF

Da var julen 2008 ett faktum, og ett langt og innholdsrikt år farer i enorm fart mot slutten.

Men det er jo ikke noe å fortvile over, vi satser på at 2009 blir et enda bedre år, både for oss Amiga-nerder og andre Terrainianere.

Når du nå har fått denne avisen, så er det fordi vi i Norsk amigaforening har gjort vårt ytterste for å få avisen ferdig til jul. Vi håper bare at Nissen får den frem til deg før julaften.

NAF har en del planer for driften i 2009, men vi venter på diverse tilbakemeldinger før vi vet om alt kommer til å fungere.

Men vi kan si såpass som at formannen og redaktøren har testet nettbaserte løsninger. Nå er det bare å håpe at løsningen blir så bra at vi kan lansere

denne for dere medlemmer, og ikke minst andre som har interesse for Amiga eller bare ønsker en testkjøring...

Vi i NAF ønsker å takke 2008 for at det var et gjestmildt og behagelig år, nå er det bare å ønske 2009 hjertelig velkommen.

God jul og godt nytt år til dere alle.

Vi ønsker deg alt vel i 2009.

*Erlend Vidar Kristiansen
Formann, Norsk amigaforening*

Innhold

3 ReadMeFirst - redaktørens side

4 Disk.info - nyheter

7 DVD

- *Stort og smått om DVD*

9 Multimediakonkurranse 2008

- *Premier for over 5000 kroner*

10 Midtsidepiken

11 Trashcan

- *Endelig tilbake...*

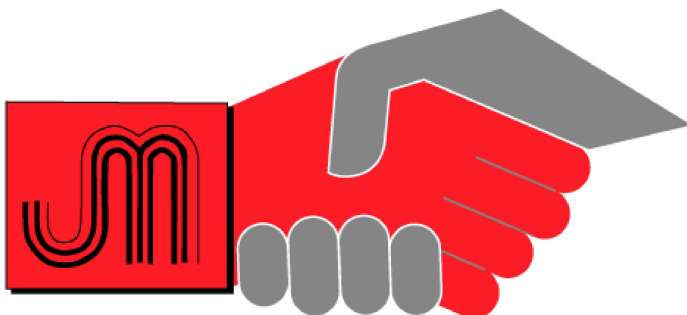
12 Babylonian Twins

- *I sivilisasjonens vugge, aka Irak iflg noen, så ble det under den vanskelige tiden med økonomiske sanksjoner faktisk utviklet et hittil ukjent Amiga-spill. Les hele historien i Amigaguiden, for første gang alt på norsk.*

19 Annonse AmigaOS 4.1

20 Jule- & Nyttårshilsen fra NAF

Amigaguiden ønsker å takke sin sponsor:



Johansen & Michalsen a.s
-trygge kjøp gjennom 30 år

jm-as.no

amigaguidens redaksjon

Ansvarlig redaktør
Tommy Rølvåg Strand
red@amigaguiden.info

Journalist / Webmaster
Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

Journalist / Webmaster
Stian Strøm
stianstr@online.no

Kasserer
Inge Per Strand
kasserer@naf.as

readme.first

Her er vi igjen

Har vi ikke alle hørt det i en eller annen tale på fester for festkledte folk i godt humør? «Her er vi igjen, dere.» Eller er det ikke også det Hovmesteren sier i en av rollene sine til Grevinnen: «Here we are again, Miss Sophie...»

Ja, for nå er vi her igjen, på slutten av året, tiden for alle flotte taler, tiden for å gjøre opp status og tiden for å se både fremover og tilbake i tid med vemod i blikket.

Hvilken status gjør vi oss opp i NAF? Medlemstallet over fullt betalende er enda for synkende, men kan likegodt skyldes vår volumsatsing for å få nye medlemmer, hvor vi tilbyr gratis medlemskap. Det lykkelige er at det totale medlemstallet er nokså stabilt, og ligger rundt 80 personer på landsbasis. Følg med på naf.as like før nyttår, så pleier vi oppdatere dere med nyhetstallet for året der.

Hvilken status gjør vi oss opp for AG og naf.as? Det er problematisk å få hjelp fra folk som har tid, interesse og engasjement med både nyhetsskriving på web og med stoff til bladet. I denne sammenheng kan også nevnes bi-prosjektet #amiga guiden magazine, som er Amigaguiden i engelsk utgave, og nettstedet AmigaWeb.net. Der sliter vi med samme problemet: Vi trenger

hjelp fra noen som har tid, lyst, ork og gidd til å få en givende hobby og bli innlemmet i en fantastisk gjeng Amiga-freaker som henger på IRC-kanalene #amigaguiden, #amiga og #AmigaWeb.

Hvilken status gjør vi oss opp generelt for 2008? Mye har skjedd. Endelig har «ny» Amiga-maskin blitt lansert, forhåpentligvis



den første av flere, nye modeller. Igjen er det håp for at messene AmiGBG i Gøteborg og AmiTron i Trondheim kan bli arrangerte i 2009, og fremtiden ser lysere ut enn på den samme tiden i fjor! Vi ser et gløtt av himmelen igjen, og se; Bak de grå skyene er den enda blå! Håpet vårt er lyseblått!

Hvilken status gjør DU deg opp for 2008? Vel, hvor engasjert er du i Amiga? JEG er

fornøyd om du leser disse ordene, men er DU fornøyd med det? Her om dagen plukket jeg faktisk fram min gamle Amiga 3000, og nå for tiden bruker jeg den for å IRCe meg. Tro du meg, det funker aldeles utmerket. Et eksempel til etterfølgelse?

Uansett hvilken status NAF, AG, Amiga-verdenen eller du gjør opp for 2008, så står en spesiell hilsen øverst for alle:

God Jul og Godt Nytt År 2009!

Tommy Rølvåg Strand

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.

Om Amigaguiden og NAF

Norsk amigaforening var en drøm Tommy Rølvåg Strand begynte å jobbe med i 1992.

Det hele startet med et blad som først ble kalt HOBBITTEN, som sto for: Helgeland og Omegn Brukergruppes Bitvise Interne Tekniske Trykksak for (Amiga-) Tekniske Entusiaster. HOBBITTEN nr. 1 ble laget i 1992, laget i sin helhet på en Amiga 500 uten HDD, men med 1 MB RAM og 2 FDDs. DTP-programmet brukt var Professional Page, men maskinen var så liten at det ble brukt MASSE floppydisksvitsjing, samt at det kunne bare lages en side om gangen pga. det lave internminnet.

I 1994 ble det investert i en Amiga 3000 med HDD og 6 MB RAM, og avisen ble omdøpt til Amigaguiden.

Amigaguiden har for det meste vært laget i sin helhet på Amiga, med unntak av en del forsider laget på andre plattformer. Støtt Amiga - Støtt NAF!

Fakta om Amigaguiden

Omslag:

Design: Tommy Rølvåg Strand

Produsert på: PageStream @ AmigaOne

Innhold:

Design: Tommy Rølvåg Strand

Produsert på:

Maskinvare:

AmigaOne G4 XE @ 800 MHz,

1 GB RAM, ATI Radeon 8500 L gfx

Skrivere: HP LaserJet 1200

HP DeskJet 970 Cxi

Programvare:

Amiga OS 4.0 final version

PageStream v. 4.1.5.6

DirectoryOpus v. 4.16

Digita Organizer v. 2

Opplag: 60 stk.

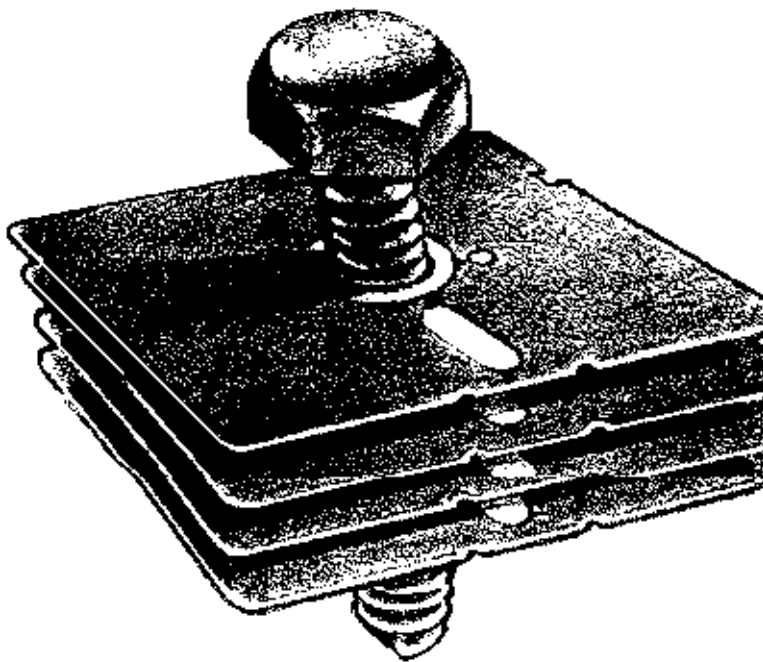
Utskrift, stifting og falsing av:

Johansen & Michalsen, Mo i Rana

Antall abonnenter pr. dags dato: ca. 40

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

**© Copyright Amigaguiden 2008
All ettertrykk eller reproduksjon
kun etter avtale.**

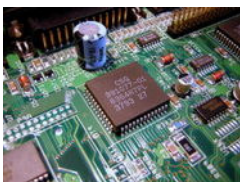


RNO Records 109

Det har gått nesten 3 år siden sist gang Ghetto B-Boyz gav ut noe musikk under RNO Records. Nå er de altså tilbake med en minimalistisk teknolåt.

Du kan laste ned Nescafe (og de gamle utgivelsene) fra <http://www.po-rno.fi/records.php>.

Kilde: polarboing.com



Amiga og C64-musikk i Mp3 format

Så og si alt som er laget av musikk på Amiga er nå tilgjengelig via paul8364.com i mp3 format. Som om ikke det var nok er hele HVSC også samlet og lagt ut som Mp3 på 6581-8580.com

Kilde: polarboing.com



Sam440 priser klare i Sverige

hast-enterprises har kommet med priser på hk og nesten komplett system med AmigaOS 4.1. Besøk hjemmesiden for detaljer. <http://hast-enterprises.se/shop/index.php?shop&150&82>

Kilde: polarboing.com



Krutå AS har bekreftet sponsoravtale

Firmaet Krutå AS, som driver bilforhandler i Mo i Rana, har som meldt i siste utgave av Amigaguiden bekreftet sin sponsoravtale med Norsk amigaforening for 2008.

Krutå AS er dermed en av NAF sine "Messesponsor 2008". Avtalen har en verdi på kr. 1000,- for Norsk amigaforening.

Vi takker for tilliten, og oppfordrer alle våre sympatisører til å gi våre sponsorer spesiell støtte.

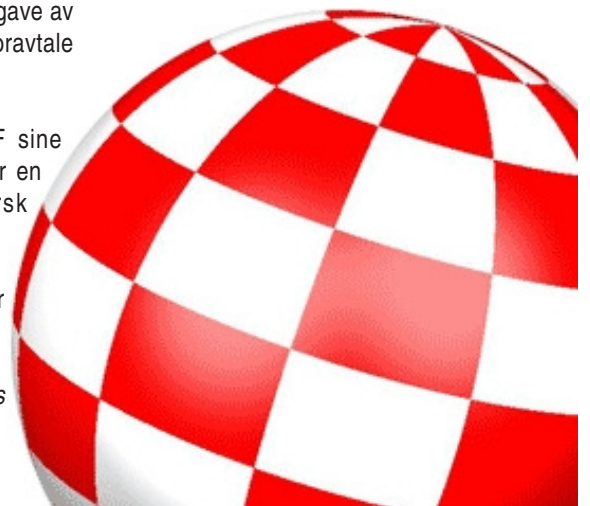
Kilde: naf.as



William Jacobsen AS sponsoravtale

Firmaet William Jacobsen AS, Mo i Rana, som driver Hydro Texaco - stasjonen på Storforshei samt Shell på Selfors i Mo i Rana, har som meldt i siste utgave av Amigaguiden bekreftet sin sponsoravtale med Norsk amigaforening for 2008.

William Jacobsen AS er dermed en av NAF sine "Messesponsor 2008". Avtalen har en



verdi på kr. 1000,- for Norsk amigaforening. Vi takker for tilliten, og oppfordrer alle våre sympatisører til å gi våre sponsorer spesiell støtte.

Kilde: naf.as



Referat fra styremøte

Referenten har levert referat fra årets første styremøte i Norsk amigaforening

Referat fra styremøte i NAF

Sted: IRC-kanal #naf-styre på EFnet Dato: Søndag, 25. mai 2008 kl. 18:00

Tilstede:

Tommy
Stian
Vidar
Michael

Det blir gjort rede for at formannen ikke kan møte, men siden statuttene sier at styret er beslutningsdyktig hvis minst halvparten er tilstede, så blir det underrettet om at styret nå er beslutningsdyktig siden halvparten av styret er tilstede (4 av 8 medlemmer er tilstede).

Følgende budsjett blir enstemmig vedtatt: <http://62.101.233.16/~storm/2008/05/BudsjettNAF2008.txt> med de kommentarene om at domenene er prissatt for høyt, og at ALLE utgifter først skal betales når man

ser at økonomien ordner seg etter det budsjettet forutsetter.

Det blir enstemmig vedtatt at styret går inn for 100 % fargesider i Amigaguiden.

Budsjettet blir enstemmig vedtatt som retningsgivende i forhold til både "godtgjørelser", "messereiser", "fargesider", "NAF FOND" og "jubileumsfeiring".

I forhold til NAF FOND ble det enstemmig vedtatt å gi EN stor sum for årene 2004-2008 til et prosjekt relatert til Amiga, i stedet for en liten sum for hvert år. OWB ble varmt anbefalt av alle styremedlemmene, og et forslag om å gi OWB NAF FOND for alle 5 årene ble enstemmig vedtatt.

I forhold til NAF sitt 15-årsjubileum i fjor (1992-2007) ble det enstemmig vedtatt å gi en gave til alle medlemmene til en verdi av ca. 2-3000 kr om økonomien tilsier det, i stedet for å satse på et markedsføringsprodukt som vi skal selge videre. Sistnevnte har gitt oss dårlig erfaring før.

Det ble kort redegjort for NAF Grillfest 2008.

Første medlemsmøte i NAF ble vedtatt avholdt søndag, 1. juni 2008

Referent: Tommy Rølvåg Strand

Kilde: naf.as



Adventstid

Det er adventstid, men noen har glemt noe viktig for naf.as! ;)

For vår kjære formann Mao, aka Erlend, laget et lite julekort under utviklingen av den originale versjonen av naf.as da han gikk html-kurs i Kongssvinger.

Problemet er bare det at han har visstnok glemt av å legge dette inn i år, så nå savnes julekortet veldig sterkt blant alle de tusentalls leserne av naf.as =)

Derfor prøver undertegnede å bøte på skaden ved å slippe en liten smakebit av Amigaguiden nr. 4 - 2008, nemlig Trashcan-siden, hvor vi dro kjensel av en av kundene nede på matbutikken. Gjetter du hvem det er?

Forts. side 6.



PageStream™

Professional Publishing for Amiga, Linux, Macintosh & Windows

PageStream: Utviklingen fortsetter!
Følgende epost ble sendt fra AGs redaktør til utvikleren av PageStream:

When is development being continued on the AmigaOS platform? I have registered for PageStream 5 Pro for years and years, still no news about final version, only about beta version.

Please continue development for the AmigaOS4.x version of PageStream!

SAM440ep boards are now shipped with an OEM version of AmigaOS4.1, so now there is actual new hardware out there for sale, first batch of SAM400ep boards are already sold out.

Please read <http://amigaweb.net/> for news about Amiga. Please, Sir, give me feedback on this issue. I eagerly look forward to any future reply and feedback.

...og følgende svar ble mottatt:

Hi Tommy,
Development has already been "restarted"! Not all of the Amiga computers here are back up and running (the move was not kind to them all) but enough are running. The first new 5.0 beta will probably be 68k based, but it just depends. We hope to have at least one out by the end of the month, if not all 3.
Deron

: nyheter

Sjekk Jule-Trashcan da vel!!! =>

<http://62.101.233.16/~storm/Amigaguiden/Trashcan54.pdf>

Så nå får vi håpe at formann Mao en eller annen vakker dag finner ut av tabben han har gjort, og sender oss alle NAF sitt julekort der oppe fra det iskalde nord... (hihihi...)

Kommentar til "Det er adventstid"

Formann Mao har ordet
Av: Formann Mao
Dato: 2008-12-12 12:36:09

Julekortet ligger her: <http://naf.as/jul/>

Kommentere gjerne nyhetene på naf.as du også! =>



En diskett med historia!

Når Commodore skapade den första Amiga, A1000, skickade de med kickstarten på en diskett. Ett känt faktum har varit att disketten inte blev rensad ordentligt. Kickstart disketten döljer således hemligheter som utvecklarna lämnat kvar. Nu har en Michael lyckas återskapa det som fanns på disketten och där fanns en del som inte sett dagens ljus sen 1985.

<http://www.pagetable.com/?p=34>

Kilde: safir.amigaos.se

säsongen 08/09 och t.ex. alla Champion League-lag.

Kilde: safir.amigaos.se



Origyn Web Browser
for AmigaOS

OWB Updates

OWB för OS3.9 och 4.1 OWB, amigabrowsern, är återigen uppdaterat.. Den stora överraskningen den här gången är att OWB har kommit i en ny version för 68020+ amigas som kör OS3.9!

De nya versionsnumren är 2.17 (OS4.1) och 1.4 (68020+)

<http://strohmayr.org/owb/>

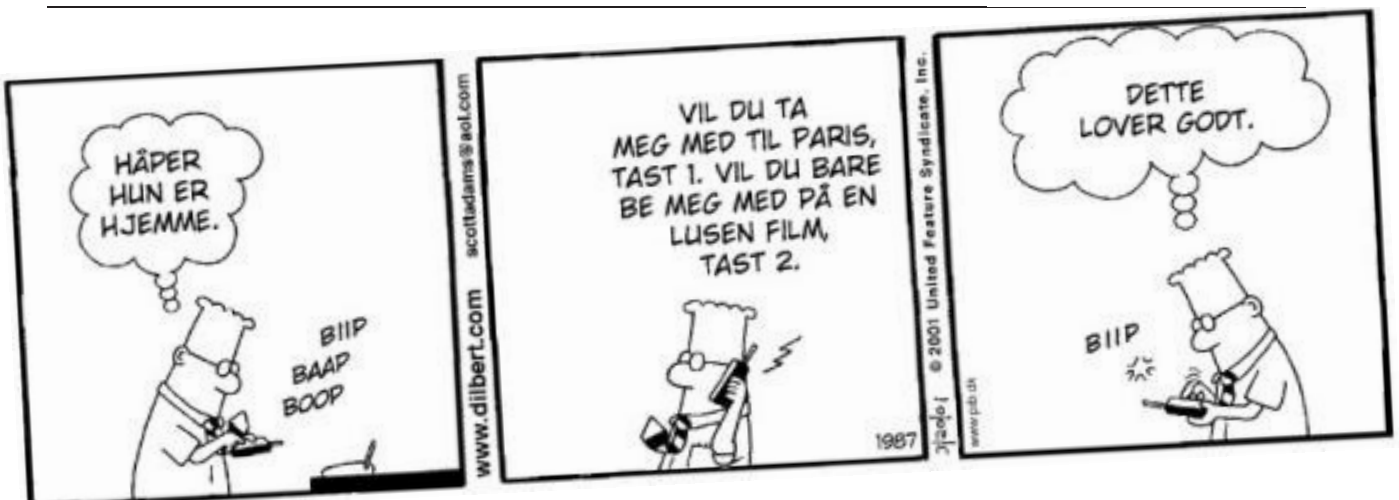
Kilde: safir.amigaos.se



SWOS, säsong 08/09

Gillar du Sensible World of Soccer? Då skall du ta en titt på den här sidan:
<http://synchronated.110mb.com/updates.htm>

Där hittar du oppdaterade lag med spillere som ingår i t.ex. Svenska Landslaget



DVD-spillere som er "sone fri", som man da kan spille alle av DVD-filmer uavhengig av regionen. I følge Europeisk lov, skal alle DVD-spillere kjøpt i EU, være programmert til Region 2 som standard region.

Hva er Region 2? Region 2, også kalt R2, er en kode som angir det geografiske området Europa, Japan, Grønland, Sør Afrika og Midt Østen (inkludert Egypt). Alle DVD-filmene merket med Region 2 kan spilles på alle DVD-spillere produsert for Region 2. Filmer merket med Region 2, foruten de produsert spesifikt for det Japanske markedet, benytter PAL som standard.

Hva er Region 0? Region 0 er også kjent som "Region All" eller "Region Free". Filmer merket med Region 0 er kompatible med alle DVD-spillere, da de er programmert til å være tilgjengelig for alle regioner. Ofte er Region 0-filmer produsert

Smått og stort om DVD

Hva trenger man å vite om DVD? Erlend underviser oss...

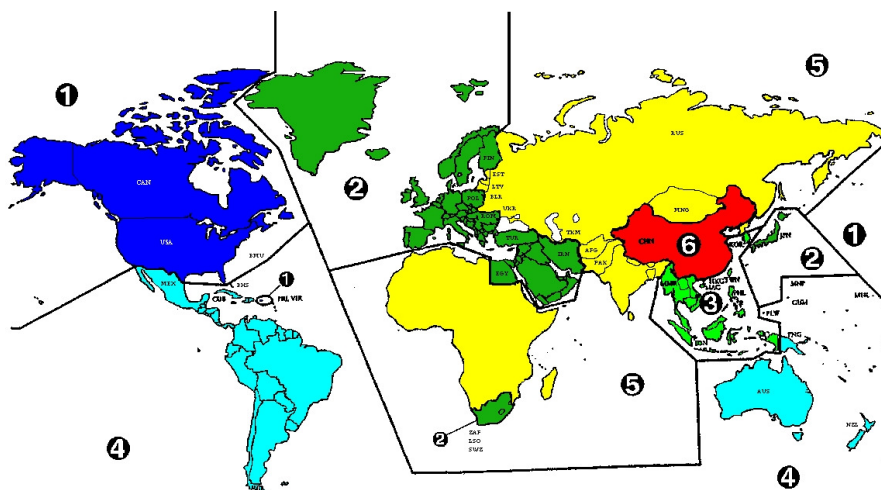


Tekst og foto: Erlend Kristiansen
erlend@naf.as

Hva er DVD? Hva er NTSC? Hva er en region? Hva i all verden er aspect ratio??? Er dette gresk for deg? Ok, da skal vi lære litt gresk i dag. Har samlet sammen en del uttrykk og lignende som forhåpentligvis vil hjelpe deg med det meste du lurer på når det gjelder DVD-filmer og lignende.

DVD, Digital Versatile Disc, ser ut som en CD-plate, men man kan lagre ca 4.7Gb med data på den. DVDer som er kjøpt ferdig produsert, som f.eks en film, kan inneholde det doblete, ca 9.4Gb med data. Når DVD var helt nytt, var DVD en forkortelse for Digital Video Disc, men da man etter en stund oppdaget hva man faktisk kunne bruke DVDen til, ble navnet om døpt til Digital Versatile Disc.

Hvorfor er det forskjellige regioner på



DVDer? Region-inndelingen på DVD-filmer ble påtvunget av diverse filmstudioer på grunn av de forskjellige lanseringstidene på filmene rundt om i verden. I USA kommer for eksempel en ny film ut på DVD nesten umiddelbart etter at den er lansert på kino, mens man i Norge må vente opptil ett år. På grunn av dette ble det lansert regioner, som da sikrer at man ikke kan kjøpe en film i USA (Region 1) og spille på din DVD hjemme i Norge (Region 2). For at dette skal fungere, så ble det da også lagt inn forskjellige regioner i DVD-spillene. Så når du kjøper en DVD-spiller på butikken på hjørnet, så er dette (stort sett) en spiller som er programmert til Region 2, mens en DVD-spiller i USA er programmert til Region 1. Man får selvfølgelig også kjøpt

Oversikt over regionene

- Region 1 - USA og Canada
- Region 2 - Europa, Japan, Midt Østen, Grønland, Sør Afrika og Egypt
- Region 3 - Taiwan, Korea, Filipinene, Indonesia og Hong Kong
- Region 4 - Mexico, Sør Amerika, Central Amerika, Australia, New Zealand, Karibien og Pacific Island
- Region 5 - Russland, Øst-Europa, India, store deler av Afrika, Nord Korea og Mongolia
- Region 6 - Kina

: dataformater

i NTSC (Amerikansk TV-standard), istedenfor den vanlige Europeiske PAL. Hvis du ønsker å se en NTSC-film på en TV, må den være kompatibel for NTSC. Hvis din TV ikke er kompatibel med NTSC, vil den ikke klare å vise fargene.

Hva er NTSC og PAL? Jeg kommer ikke til å gå så alt for detaljert inn på hva dette er, men her er en "kort" forklaring. Det er stort sett to standarder for å dekode bilder på TV. Europa, Region 2, bruker PAL, mens Nord Amerika, Region 1, bruker NTSC. PAL er en forkortelse for Phase Alternating Line, og viser 50 halve bilder per sekund, hvorpå hvert bilde har 625 linjer. NTSC er en forkortelse for National Television System Committee, og viser 60 halve bilder per sekund, med 525 linjers oppløsning.

På grunn av de forskjellige standardene på dekodingen mellom NTSC og PAL, så er det en liten forskjell på spilletiden til de respektive filmene. PAL titler avspilles 4% raskere enn samme filmen kodet i NTSC. Dette forklarer da også hvorfor det vil være forskjell på spilletiden på en Region 1 g en Region 2-utgave av samme film. En Region 2 film som varer i 2 timer g 5 minutter, vil vare i 2 timer og 10 minutter på Region 1-versjonen.

Hva er så best av NTSC og PAL? Vel, ingen av dem er beviselig bedre enn den andre.

Den visuelle opplevelsen Hva er aspect ratio? Aspect ratio refererer til dimensjonene (bredde til høyde) på bildet du ser på TVen din. Det er to grunnleggende former for aspect ratio; fullscreen og widescreen.

Hva er fullscreen? Dette er det vanlige "firkantede" bildet som inntil nå nylig var vanlig på TVer. Denne aspect ratio'en kalles for 4:3 eller 1.33:1. Dette betyr at bildet er 1.33 ganger så bredt som det er høyt. Fullscreen-filmer vil oppta hele skjermen på en standard fullscreen TV. Når man ser en slik film på en Widescreen TV vil man se sorte områder på begge sider (høyre og venstre) av bildet.

Hva er widescreen? Widescreen er det karakteristiske "rektangulære" bildet. foretrukket på filmpresentasjoner siden 1950-tallet. Det eksisterer flere aspect ratios, men de mest vanlige uttrykkes som WS 1.66:1, WS 1.77:1 (også kalt 16:9), WS

1.85:1 og 2.35:1. Alle disse tallene refererer til bredden i forhold til høyden, akkurat som på fullscreen. Altså 1.78:1 er 1.78 ganger så bredt som det er høyt. På en standard TV vil en widescreen-film presenteres med sorte striper over og under bildet. Hvor bred disse sorte feltene er, er avhengig av hvilken aspect ratio til denne filmen.

Hvorfor kan jeg fremdeles se sorte striper på min widescreen TV? Widescreen TVer har en aspect ratio på 1.77:1, eller 16:9 som det også kalles. Widescreen-filmer som har en høyere aspect ratio enn dette, f.eks 1.85:1 eller 2.35:1, vil fremdeles vise disse sorte stripene over under bildet. De vil da selvfølgelig være mye mindre enn de man ser på en standard 4:3 "firkantet" TV.

Den audiovisuelle opplevelsen Hva er Dolby Digital? Dolby Digital er et system som er i stand til å prosessere flerkanals digital lyd, kodet med en teknologi tidligere kjent som AC-3. Blir ofte forkortet til DD.

Hva er Dolby Digital (1.0) Mono? Dette er kanal med digital lyd. På et surround-system vil lyden bli dirigert til den fremre senter-høytaleren.

Hva er Dolby Digital (2.0) Mono? Litt forvirrende, men dette er også 1 kanal med digital lyd. Den samme lyden blir dirigert til de to fremre høyre og venstre høytalere. Veldig få filmer benytter dette formatet.

Hva er Dolby Digital (2.0) Stereo? To kanaler med digital lyd. En kanal vil bli dirigert til høyre front-høytaler, mens den andre blir dirigert til venstre.

Hva er Dolby Digital Surround? Først kjent som Dolby Surround. Dette er en teknikk som blander lyden fra et standard to-kanals signal. Fra disse to kanalene produserer den flere kanaler, slik som en center, og en bakre kanal. Hvis du har bare to høytalere vil disse ekstra kanalene automatisk dirigeres til de to kanalene du har i drift.

Hva er Dolby Digital (4.0)? Dette er fire kanaler med digital lyd. På et surround system vil lyden bli dirigert til venstre og høyre front-høytalere, og til venstre og høyre bak-høytalere.

Hva er Dolby Digital (4.1)? Dette er samme som Dolby Digital (4.0), pluss at den har en ekstra lav-frekvent effekt kanal (vist med at

den har den .1 i navnet). Denne ekstra kanalen er også kjent som LFE (Low Frequency Effect channel). På et surround system vil lyden bli dirigert til venstre og høyre front-høytalere, og til venstre og høyre bak-høytalere, pluss at LFE-kanalen sendes til en subwoofer.

Hva er Dolby Digital 5.1? 5 kanaler med digital lyd, pluss en LFE kanal. Lyden vil bli dirigert til høre front, venstre front, høre bak og venstre bak. Samtidig vil de lave frekvensene bli sendt til din subwoofer, mens tale vil bli sendt til din center-høytaler.

Hva er Dolby Digital 5.1 EX? Samme som Dolby Digital 5.1, pluss støtte for en bakre center-høytaler. Signalet til denne høytaleren mikses sammen av høre og venstre bak-kanaler.

Hva er Dolby Digital 6.1? 6 kanaler med digital lyd. På en måte akkurat det samme som Dolby Digital 5.1 EX, foruten at forsterkeren har en egen dedikert kanal for bakre center-høytaler istedenfor å mikse lyden.

Hva er DTS? DTS er en forkortelse for Digital Theatre Systems. DTS er en rival til Dolby Digital 5.1, og har tilnærmet samme spesifikasjoner. Største forskjellen er at den har et litt smalere dynamisk lydspekter, og en høyere kvalitet på dekodingen av lyden.

Hva er DTS ES? Samme som DTS, men med støtte for bakre center-høytaler.

Kan jeg se en DVD med Dolby Digital 5.1-lyd selv om at jeg ikke har et surround-system? Så absolutt. Dolby Digital vil mikse ned lydsignalet og tilpasse det til antallet høytalere du benytter

Kan jeg se en DVD med DTS-lyd uten en DTS decoder? Uheldigvis ikke. For å kunne nyte fordelene med DTS må du ha en dedikert dekode i DVD spilleren, forsterkeren eller TVen.

Håper ikke at dette ble for teknisk for dere lesere, men at dere lærte noe nytt. Hvis dere er som meg, filmelsker og lydfreak, så vil dere også forstå hvorfor jeg faktisk kjøper en film istedenfor å laste den ned fra Internett. Hver gang jeg er på handleter, så ser jeg bestandig innom steder som selger DVD'er, for å se om det er noen gode tilbud. Deretter er det hjem

NAF AMIGA Multimediateknikkkonkurranse



2008

Vinn premier for over 5000 kroner!

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

Konkurransen heter Amiga Multimedia-konkurranse, og er delt 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 betalende medlemmer av NAF.

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. Du MÅ gi informasjon om ditt system! Bidraget bør ikke være eldre enn et år gammelt. Bidragsyteren må være betalende medlem av Norsk amigaforening, slik at denne mottar papirutgaven av Amigaguiden, eller være i kategorien «delvis medlemskap», dvs. ha betalt for medlemskap (koster for tiden kr. 50 pr. år).

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.

Premiering:

Tegnekonkurranse

1. premie kr. 800,-
2. premie kr. 500,-
3. premie kr. 300,-

Amiga-assistert grafikkonkurranse

1. premie kr. 800,-
2. premie kr. 500,-
3. premie kr. 300,-

Musikkonkurranse:

1. premie kr. 800,-
2. premie kr. 500,-
3. premie kr. 300,-

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

Frist for innlevering av bidrag:

31. desember 2008

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

Kåring skjer i februar 2008, og blir annonsert på <http://naf.as/>

Send inn ditt bidrag til naf@naf.as sammen med systeminformasjon om ditt amigasystem.

Lykke til med leveringen av bidrag!



FROHE WEIHNACHT



ramses@augusta.de

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...



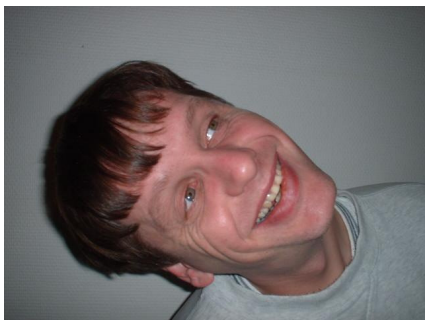
Trashcanredaksjonen kunne ikke unngå å legge merke til denne personen som ellers nokså ubemerket handlet på Rema 1000.

Hvor har vi sett denne personen før, mon tro...?

Foto:
Tommy Rølvåg Strand

Babylonian Twins

I sivilisasjonens vugge, aka Irak iflg noen, så ble det under den vanskelige tiden med økonomiske sanksjoner faktisk utviklet et hittil ukjent Amiga-spill. Les hele historien i Amigaguiden, for første gang alt på norsk.



**Tekster fra internett.
Norsk oversettelse:
Tommy Rølvåg Strand
tommy@naf.as**

Fra forumet til English Amiga Board:
Har dere hørt om Babylonian Twins? Jeg fant disse videoene på YouTube:
<http://www.youtube.com/watch?v=3dft1KbC3pw>
<http://www.youtube.com/watch?v=TZIQBAIgcBk>
<http://www.youtube.com/watch?v=qyQ8BcPJA8> og så videre...

Det høres ut som og ser ut som et amigaspill, og det ser UFATTELLIG BRA UT! Murthada T. Salman har allerede bekreftet at han laget dette spillet, sammen med hans venner Rabah Shihab og Mahir Hisham.

Eier av et datamuseum: Jeg er også president i «LEGENDARY DESIGN TECHNOLOGIES», selskapet som faktisk eier rettighetene til dette spillet.

Til å begynne med, la meg forsikre om at dette spillet er VIRKELIG! Vi slapp det aldri på markedet fordi amigamarkedet hadde skrumpet sånn inn at spillet hadde aldri klart seg kommersielt.

Jeg har faktisk disk-bildene, jeg husker faktisk at jeg laget en amigademo av spillet for ikke så lenge siden.

Jeg er i tvil om jeg skal slippe spillet, men demoen vil jeg absolutt ikke ha noen problemer med å slippe.

Jeg kan også forsikre om at dette er et utrolig bra spill. Akkurat nå er det eneste stedet du kan spille det, her på Personal Computer Museum, som er en del av sjarmen med å komme hit og prøve nye ting. Unger som er vant med Mario later til å ha lite vanskeligheter med å spille det, selv om det er noen avanserte tricks i dette spillet som tar tid å finne ut av.

Uansett, det virker som det er mye interesse omkring dette, hvis dere har andre spørsmål, la meg vite det.

En av utviklerne av Babylonian Twins: Jeg vil gjerne få introdusere meg selv. Mitt navn er Murtadha, jeg er fyren som gjorde

grafikken til Babylonian Twins. Jeg er veldig imponert over å se all denne interessen omkring dette spillet etter alle disse årene, det bringer tilbake den gode, gamle følelsen fra de gamle dagene til Amiga.

Jeg fikk en epost i går fra Cody om dette spillet, og jeg ble overrasket over å finne ut at det finnes folk der ute i den store, vide verden som enda er interessert i amigaspill. Jeg gikk gjennom kommentarene fra folk her (Red. Anm: ...på EAB), og jeg noterte meg at noen folk sådde tvil om at spillet ble utviklet i Irak. Jeg vil bare forsikre dere om at vi utviklet dette spillet i 1993-1994 i Bagdad, og vi forberedte oss også på å utvikle enda et spill som vi faktisk startet på. Jeg gjorde all grafikken til dette siste spillet, men kodingen ble aldri sluttført, og dere vet alle hvordan det gikk med amigamarkedet i den tiden.

De fleste medlemmene på laget dro ut fra Irak, jeg dro selv derfra i 1997 og jeg bor i Australia nå. Hovedkoderen og støttekoderen bor i Canada nå. Den eneste fyren jeg er usikker på hvor er, er musikeren (Dr. Mahir). Jeg håper at han kom seg ut på en eller annen måte.

Jeg skrev til Rabah (koderen) i går omkring dette temaet, men jeg fikk ikke noe svar fra han, kanskje han er borte på ferie eller noe.

Jeg vil uansett takk for interessen omkring spillet, og ønsker dere hell og lykke omkring å få en kopi av det snart.

Kommentar fra noen på EAB: Vel, etter å ha sett videoene på YouTube, Murtadha, så er jeg forbløffet over at dette spillet aldri så dagens lys, fordi dette er en jobb som er klasse over! Og jeg kan nok snakke for alle andre amigaspillere her inne når jeg hevder dette!

Hei, folkens!

Takk for all positiv respons omkring Babylonian Twins, det er flott å se et så sterkt amigapublikum enda oppegående etter alle disse årene. Mitt navn er Rabah Shihab, jeg er forfatter, hovedkoder og copyright-eier av Babylonian Twins (Registrert i «Library of Congress»: Txu000756385.)

Jeg utviklet spillet sammen med mine venner Murthada og Mahir i Bagdad mellom 1993 og 1994. Jeg kontaktet mange spillutgivere for Amiga på den tiden, men alle nektet å gjøre forretninger med oss på grunn av de økonomiske sanksjonene mot Irak. Den eneste positive responsen jeg fikk var fra Syd Bolton i «Legendary Design Technologies». Vi skrev omsider en avtale med Legendary for å gi ut spillet, men de fikk det aldri utgitt, og den dårlige delen var at vi aldri fikk noe mere respons fra Syd (verken positiv eller negativ) helt fra da til tross for våre mange forsøk på å nå han. Vi betraktet vår avtale som strøket derfra. Syd har ingen kontroll over dette spillet.

Jeg bor for tiden i Vancouver, BC og jeg har enda kildekoden (MC68000 assembly), grafikken, musikken, lyden og binærfilene (CD32 AmigaDOS-format) til spillet. Spillet er komplett og min bror postet videoer av de 5 nivåene i spillet på YouTube i fjor. Jeg lurer nå på muligheten for å porte dette spillet til iPhone og jeg forsøker å finne en finansiell sponsor for dette prosjektet.

Hvis dere har andre ideer for hvordan dette spillet kan nå ut til resten av verden, vær så snill å kontakte meg. Det er historier bak utviklingen av dette spillet, helt fra begrensede maskinvareressurser (ingen HDD, bare 512 KB minne, brukte TV i stedet for monitor, osv.), til de hyppige strømbruddene, til det utrolig varme været (over 50 grader om sommeren), til den leie responsen vi fikk fra utgivere siden vi var i Bagdad, til mangelen på tekniske ressurser (bøker, internett, BBS, utviklertmiljø, osv.) og til å lage et slikt spill i det hele tatt.

Jeg skal se om jeg kan publisere en demo av spillet som det lojale amigapublikumet kan more seg med, jeg skal holde dere informert.

Regards, Rabah Shihab

Syd sier nå i en forumpost at han har sitt eget syn omkring avtalen, og under får han et fast svar fra et annet medlem av kodergruppa.

Et annet medlem av kodergruppa Mesopotamia: Syd, jeg er ingen advokat, og jeg husker ikke engang detaljene omkring kontrakten, alt jeg vet er at jeg så Rabah og Murtadha jobbe natt og dag fordi de hadde bare en Amiga, jeg så dem streve for harde livet i gale Bagdad under

datidens sanksjoner og de var kreative og motiverte til tross for alle vanskelighetene som møtte dem daglig.

Penger er ikke temaet her, alle medlemmene av Mesopotamia er godt etablerte i dag og hever over shareware, dette er mere et moralsk tema spesielt rettet fra en bror i Canada.

Re: Against the Kingdom of Death Et annet spill på nivå med Shadow of the Beast ble utviklet av Mesopotamia Software, to svære nivå ble komplettert, hver ble en full amigadisk. Spillet var inspirert av «epic of Gilgamesh». Jeg var designeren og koder og grafikken ble gjort av 3 artister (Ali var hovedartisten og konseptartisten av spillet, og Murthada og Nasr gjorde nivå nr. 2). Jeg har enda kildekoden og dataene, men disken som inneholder binærfilene virker ikke mer, jeg trenger tid for å fikse dem med XCopy eller noe, men jeg har ikke verktøy eller tid for det.

Re: Mesopotamia Software i dag. Vi jobber med PS3 nå på kontraktbasis og utvikler for PS3 og 360. Du finner detaljer om Mesopotamia her www.mesopotamia.ca. Amiga er nevnet mer enn en gang på vårt nettsted, vi vil aldri glemme Amiga!

Kommentar fra en svensk amigabruker: Jeg husker at jeg så dette spillet for første gang omtrent for et år siden på YouTube, og jeg ble overrasket over hvordan de kunne skape noe slikt under de forholdene i Irak på den tiden. Jeg forsto at denne maskinvaren var vanskelig å få tak i på denne kanten av jordkloden selv i 1994, for ikke å snakke om den tekniske informasjonen og et amigapublikum som kunne utveksle og lage ideer var mangelvare der og da.

Det ville vært interessant å få høre noe utviklerhistorier, så som hvordan dere fikk tak i en Amiga, floppydisker, verktøy og dokumentasjon i det hele tatt!

Oppdatering om Babylonian Twins
Hei, folkens Bare en liten oppdatering! Jeg jobber nå med en amigademo omkring dette spillet. Jeg trenger bare å sette opp en amigaemulator med alle nødvendige verktøy. Jeg har allerede en AmigaDOS-versjon av demoen, jeg trenger bare å produsere en ADF-versjon, og skal oppdatere dere på dette.

Kommentarer om spillet (engelsk)

Holy wow!

wow, looks&sounds great indeed!

Hail for the whole team behind that game. Extreme circumstances, and still they are creating somewhat special. Respect.

Looks pretty ace actually. After completing the demo several times I just want more.

Only the first version to tinker with, as tapper wrote in the readme. There are some graphics glitches when you jump. And the game freezes sometime, if you jump through the tube systems too often.

But hey, it's works and the game is really in 50 FPS. After a quick test in WinUAE (100Hz) i thought it's maybe in 25 FPS, because the scrolling is sooo fast.

Wow, can't believe I missed this thread! What a story. Great how the team is now reunited on the internet!! This game certainly does look and sound quite polished.

Demo looks really promising, catchy music.

I played this for a bit last night and was really impressed with it, scrolling, colours audio and playability all seemed top notch to me.

The demo plays real nice - keeping me happy this evening. An all round impressive game, and I'm seriously digging that music.

The scrolling is the fastest i have seen on amiga. Even sonic is not that fast !

Wow !!!



BABYLON 598 B.C.



Jeg har også etter all denne positive responsen mottatt på dette forumet og på YouTube, tatt portingen av spillet mer seriøst, og har også registrert domenet Babyloniantwins.com hvor jeg skal oppdatere med alle mine fremtidsplaner for spillet.

For all fremtidig kommunikasjon omkring spillet, kontakt meg direkt, jeg har løst alle temaene med Syd omkring rettighetene til spillet.

Takk Rabah
Musikkfyren Hallo, alle! La meg introdusere meg selv. Jeg er Mahir Hisham, musikeren og lydeffekts-fyren bak spillet. Jeg ble kontaktet av min gamle venn Rabah i dag da han tilfeldigvis fant meg på Facebook etter alle disse årene. Jeg er glad for å se alle disse postene om spillet, og glad for verdsettelsen av vårt arbeide, men samtidig er jeg litt lei meg fordi denne verdsettelsen kom litt for sent.

Det er likvel interessant å få spillet ut på markedet på en eller annen måte til slutt,

sanksjonene. Vi var en liten gruppe skoleelever som hadde enkle ettermiddags møter hver dag i Rabah sitt us. Vi brukte enkelt utstyr som en Amiga 500 uten HDD (hard disk drive), huket til en TV med en TV-modulator, og jeg brukte selv et veldig sjeldent stykke maskinvare som jeg eide i de dager som var et «Audi-In interface» slik at jeg kunne bruke alle disse tradisjonelle irakiske instrumentene, hvor

ikke for penger, ikke for ære, men for å vise så mange folk som mulig hvordan vårt stakkars Irak kunne ha slike kreative folk under alle

noen var samlet rett fra instrumentene, andre ble samlet fra gamle opptak på LP-plater (vinyplater). Og for journalen, så fikk jeg bare bruke 64 KB for hvert musikkstykke!!

Uansett, komponering av musikk og å spille musikk var kun en hobby for meg mere enn en karriere, ettersom jeg gikk medisinske studier allerede da.

Audai, min venn: Jeg lurer på hvorfor du ikke nevnet musikken til ditt ikke ferdiggjorte spill «Gilgamish»? Etter det jeg husker tok det meg omhyggelig lang tid og mye krefter å utvikle, og jeg regner den muskiken som en av mine beste jobber.

Hei, alle! Jeg er omsider ferdig med demoen, den er nå tilgjengelig på: <http://www.babyloniantwins.com>. Det tok meg litt tid å oppfriske min hukommelse omkring koden, MC68000 assembly og annet amigastoff.

Uansett, håper dere morer dere med spillet, og unnskyld meg det dårlige engelske språket i spillet. Dere kan gi oss tilbakemelding på nettstedet.



Om mine framtidsplaner for spillet: Jeg vil forsøkte å finne en måte å få dette ut til massene. Jeg tror fremdeles at mobilplattformen er den beste muligheten i forhold til maskinvarespesifikasjonene, men jeg driver enda og undersøker hvilken

spesifikk mobilplattform jeg burde velge.

I forhold til en full amigaversjon, kan jeg ikke slippe det nå fordi det kunne påvirke mine fremtidige avtaler med potensielle utgivere. Jeg tror det er annerledes for dem når du kommer med en ikke-utgitt spill heller enn en port.

Dessverre ble dette spillet aldri publisert for Amiga, men vi har investert mye og hardt arbeide bak utviklingen av det. Selv om vi verken trenger eller forventer penger for vårt tidligere arbeide, så vil vi nok alle ønske å se dette spillet spilt av å mange mennesker som mulig, slik at de kan verdsette strabasene våre gjort der og da.

Det som er bra ved dette, er at jeg enda er i programvarebransjen, Murtadha er arkitekt, og Mahir er hjernekirurg. Jeg vil gjøre mitt beste for å jobbe på dette prosjektet ved siden av min fulltidsjobb.

Takk nok en gang for all den positive responsen Regards, Rabah

Intervju med Rabah Shihab (Intervju gjort av David Brunet – november 2008)

Hei, Rabah. Hva vil du fortelle oss om deg selv?

Mitt navn er Rabah Shihab, jeg ble født i Bagdad i desember 1972, og bodde der til 1994, det samme året som jeg avsluttet min grad som dataingeniør ved universitetet i Bagdad og avsluttet utviklingen av Babylonian Twins. Jeg flyttet til Jordan hvor jeg startet en underholdnings-programvaredivisjon for et stort selskap der, siden flyttet jeg til Dubai hvor jeg var del-leider i et ledende firma som drev med konsultering angående multimedia og internett (Cosmos Software) sammen med noen venner (inkludert størstedelen av Mesopotamia-teamet), hvor jeg ledet et team på omtrent 25 kreative og teknisk profesjonelle folk under utviklingen av mange banebrytende multimediapplikasjoner i den regionen. For tiden bor jeg sammen med min kone og mine to barn i det utrolige flotte Grouse Mountain – området i Vancouver, Canada. Jeg jobber for tiden for Oracle med å lage bedriftsprogramvare og på kvelene og i helgene jobber jeg på mine egne nye media- og sosial programvare prosjekter. Hobbyene mine omfatter dessuten haiketurer og bordtennis.

Når og hvordan oppdaget du Amiga?

De ledende personlige og familiedatamaskinene i Irak var MSX, Sinclair og NEZ (alle er basert på Z80), grunnen til det var at de ble importert og subsidiert av regjeringen. Det var et sterkt spille- og utviklertmiljø rundt disse maskinene. Jeg kjøpte min første datamaskin, en MSX, i 1985, og jeg skrev mitt første dataprogram (et enkelt spill i BASIC) omtrent et år senere. Da jeg ikke var fornøyd med kvaliteten og utførelsen på spillet mitt, prøvde jeg å lære Z80, men det hjalp ikke mye. Jeg følte at jeg trengte en kraftigere datamaskin for å tilfredsstille mitt behov for kreativitet jobbing.

På slutten av åttitallet startet noen folk å importere Commodore Amiga, disse var hovedsaklig middelklassefolk som også var heldige nok til å kunne reise utenlands, siden utenlandsreiser var offisielt bannlyst i den tiden. Gradvis begynte videofilmer av Amigaspill og demoer å bli spredd i datamaskinmiljøet, og folk begynte å forstå mulighetene med denne maskinen. Jeg husker første gangen jeg så Defender of the Crown og Deluxe Paint på videofilmene, og husker at jeg ble forelsket i denne maskinen og bestemte meg at en dag skulle jeg eie en. Den var imidlertid ikke tilgjengelig for de som tjente gjennomsnittlig på grunn av prisen, men med litt sparing og hardt arbeid var jeg i stand til å kjøpe en, hvis jeg husker korrekt var det i 1989. Jeg brukte mesteparten av min tid på Amigaen til å verdsette og analysere spill og forstå kraften og mulighetene i maskinen, men jeg brukte mye tid på kun to spill; Speedball og Kick Off, der jeg for det meste konkurrerte med broren min og med venner.

Du er fra Irak. Hvordan var situasjonen for Amiga i Irak i 1980- og 1990-årene?

Tidlig på nittitallet begynte Amigamiljøet å blomstre og flere lokale datafirmaer begynte å spesialisere seg på Amiga. Mange importerte Amiga 500 og senere Amiga 1200 i store kvanta. Prisene var enda ganske høye (minst tre eller fire ganger prisen som ble avertert i Amigablader på den tiden). Likevel kjøpte stadig flere folk seg en Amiga, og prisene begynte å synke. Antallet Amiga-eiere dreide seg om tusenvis av folk, men jeg tror ikke tallet oversteg tre eller fire tusen, likevel er dette min gjetning. Programvare

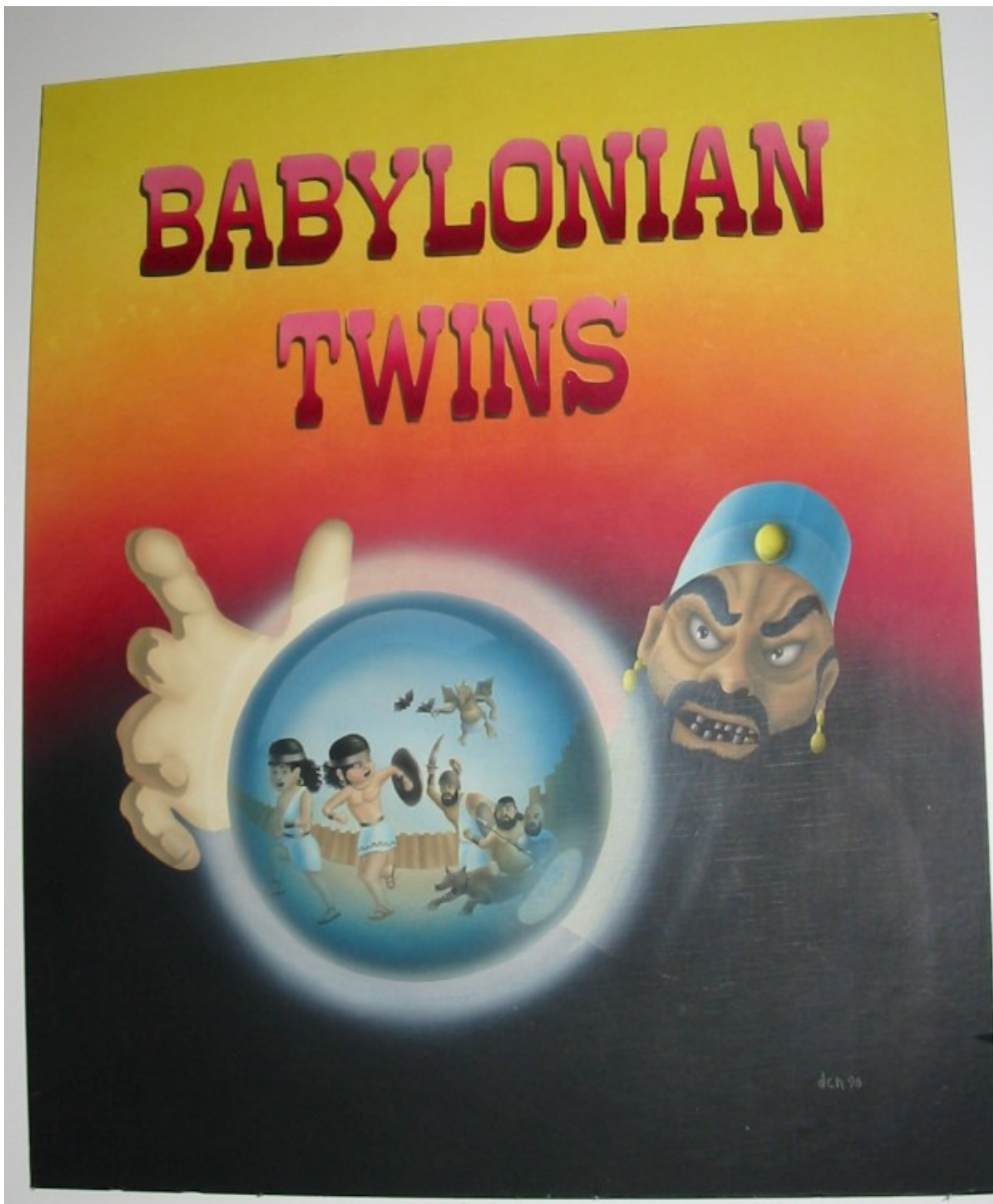
var stort sett piratprogrammer, de kom fra Jordan og noen Gulf-land. Noen selskaper kjøpte piratprogramvare, siden la de til sin egen kopieringsbeskyttelse for så å selge dem til en høyere pris, det var ingen copyright-lov i Irak.

På grunn av de økonomiske sanksjonene var vitenskaplige publikasjoner bannlyst, og dessverre ble Amigablader omfattet av dette forbudet også. Likevel hadde noen Amiga-eiere reise råd til å reise utenlands, og de kjøpte disse bladene og magasinene og brakte dem inn i landet. Straks Amigabladene hadde kommet over grensen, ble de kopiert opp og sirkulerte i Amigamiljøet, og noen lykkelige folk kunne få adgang til originalene, men på det tidspunktet var bladene stort sett noen måneder gamle i forhold til publiseringsdatoen. Amigabøker var veldig sjeldne, i hele landet var det kanskje to eller tre originale utgaver av Amiga Hardware Reference Manual og Amiga ROM Kernel – bøkene. Vi i Mesopotamia-teamet var blant de få, heldige og lykkelige som hadde adgang til disse. Uten disse bøkene ville Babylonian Twins aldri ha eksistert.

I 2007 postet broren din videoer av ditt spill Babylonian Twins på YouTube. Kan du fortelle litt om spillet?

Babylonian Twins er både et plattformspill og et puzzle-spill. Det handler om fortellingen av tvillingprinsene av Babylon som heter Nasir og Blasir og deres oppgave med å beskytte tronen til sin far fra den onde magien til Babylons største trollmann. Spillet har fem levels, og starter i fengselet hvor prinsene ble fanget av trollmannen, og fortsetter så til Babylons Hengende Hager, Nimrud i Assyria, Ishtarporten, til «Processional Street» og siden til Babylons store palass. Mesteparten av grafikken er tegnet etter autentiske historiebøker, og spilllets originalmusikk bruker tradisjonelle instrumenter fra Østen. Faktisk var endel av min intensjon bak spillet å vise omverdenen at Irak ikke først og fremst er et land med krig og sanksjoner, men et land med historie, kunst og store sivilisasjoner. Vi tok spillgrafikken ett autentiske historiebøker og brukte lokale, tradisjonelle instrumenter fra Østen i musikken.

Spillet bruker en unik styring av de to karakterene i spillet i deres oppgaver.



Spilleren bytter mellom de to tvillingene for å klare spill-oppgaver og løse spillets puslespill. Nasir hopper høyere og bruker et sverd, mens Blasir har lavere opp og bruker knyttnevene. Spiller henter

inspirasjon fra to populære spill, det har spillmulighetene og den myke multidimensjonale scrollingen fra Team17 sin Superfrog, mens det har puslespill og rollespilltilnærmingen fra Konamis

Knightmare II (Maze of Galious). Jeg har lagt mere informasjon om spillet opp på www.babyloniantwins.com inkludert en nedlastbar demo.

Kan du presentere teamet bak Babylonian Twins?

Jeg selv, Murthada Salman og Mahir Hisham er kjernen bak spillet. Vi er en del av en gruppe vi kalte Mesopotamia som også inkluderte Auday Hussien og Ali Aboud som jobbet med et annet spill som dessverre ikke ble ferdig på den tiden.

Min ven Murtadha Salman gjorde grafikken, han var studen ved Arkitekturdepartementet ved Universitetet i Bagdad. Hans bror Nasr gjorde spillets avslutningsgrafikk. Det som er interessant er at Murtadha var en ren artist med ingen erfaring fra datagrafikk på den tiden i det hele tatt, han eide faktisk ingen datamaskin selv. Han kom hjem til meg en eller to ganger i uka, hvor han lærte Deluxe Paint og gjorde all spillgrafikken.

Mahir Hisham, en annen gammel venn fra high school, komponerte hele spillets originalmusikk. Mahir er en talentfull musiker, han var på den tiden medisinstudent ved Universitetet i Bagdad (han er nå hjernekirurg). Mahir hadde sin egen Amiga og en liten lyd-digitizer som hjalp oss å få med lyder fra tradisjonelle musikkinstrumenter.

Jeg selv designet spillet, kodet det og ledet hele prosjektstyringen under utviklingen. Jeg brukte AsmOne for kodingen, all koden ble gjort i assembly med direkte tilgang til Amiga chipsettet med DMA programmering osv. Jeg skrev også en kraftig level-editor som vi brukte i det andre Mesopotamia-spillet også.

Mesopotamia-teamet besto også av min venn Auday Hussein som jobbet på et annet spill rundt det episke Gigamish, han jobbet sammen med en annen venn som heter Ali Aboud, som også var arkitekturstudent ved samme universitet. Ali gjorde Mesopotamia sin logo (den bevingede oxen) som du ser i Babylonian Twins sin intro. Dessverre ble dette andre spillet ikke gjort ferdig på den tiden.

Har du kontakt med andre medlemmer i Mesopotamia-gruppen nå? Hva gjør de i tilfelle nå?

Etter det spillet flyttet jeg først til Jordan, så til Dubai hvor jeg startet et multimedia- og internettfirma sammen med Auday. Selskapets navn var Cosmos Software og

Murtadha Salman og Ali var en del av dette. Selskapet hadde stor suksess i den regionen med mange banebrytende multimediaprosjekter såsom det første virtuelle museumet for Dubai kommune, og et nettverk av multimediakiosker for British American Tobacco, osv. Auday og jeg flyttet så til Vancouver, Canada, og Auday er enda i spillindustrien og gjør programvare for PlayStation3 og andre konsoller. Ali flyttet nylig etter til Vancouver etter å ha tilbrakt årevis i Dubai med å utvikle store, arkitetniske prosjekter. Murtadha flyttet nylig til Australia, hvor han er arkitekt og han tilbrakte også noen år i Dubai hvor han designet høye bygninger. Vi har alle kontakt via epost. Jeg mistet kontakten med Mahir for noen få år siden, men jeg fant han nylig på Facebook, og det viser seg at han flyttet nylig til Statene.

Kan du fortelle om hvilke forhold spillet ble utviklet under?

Hovedsaklig bør man tenke på at vi utviklet spillet under en tøff periode av de økonomiske sanksjonene mot Irak. Folk strevde for å overleve og ha mat og tak over hodet, arbeidsledigheten og inflasjonen var veldig høy. Jeg husker at under den tiden så var folk (inkludert studenter og universitetsgraduanter) på gatene i Bagdad og enten solgte de sigaretter eller linjet seg opp i køer for å vente på å bli hentet av entreprenørselskaper som holdt på å bygge Saddam sine palasser. Jeg tror faktisk Saddam sine palasser var den største økonomiske pådriveren den gangen. Presset var stort og ethvert familiemedlem måtte bidra for å skaffe penger. Faren min hadde en god jobb før sanksjonene, men ble etterhver nødt til å åpne en butikk for å tjene penger. Jeg hjalp han ofte sammen med min bror, samtidig var jeg også student ved universitetet og hadde også spillprosjektet pågående.

På den tiden var også infrastrukturen i landet nokså ødelagt etter den første gulfkrigen. Elektrisitet virket bare noen få timer daglig, og det eksisterte ikke noe forutsigbart skjema, så vi måtte konstant lagre arbeidet vårt som vi gjorde på datamaskinen. Vi hadde ingen harddisk, og å lagre mange ganger pr time på floppydisk var et mareritt. I tillegg kom det faktisk at min Amiga hadde bare 500 KB minne, så jeg måtte bytte floppy mange ganger under en kompileringssyklus. Jeg

husker at jeg byttet ut min Amiga 500 floppy-stasjon minst tre ganger. Faktisk var det et stort marked for renoverte Amiga floppy drives og folk var kreative på hvordan de fikset dem og PC-drives ble konvertert til å virke med Amiga.

Auday var så heldig at han hadde en 500 KB minneutvidesle, han lånte den til meg noen ganger slik at jeg kunne fullføre arbeidet mitt. Jeg fikk min egen 500 KB minneutvidelse først etter at jeg nesten var ferdig med utviklingen av spillet.

I tillegg til alt dette, så var sommertemperaturene i Bagdad som målt i helvete (de nådde over 50 grader Celsius) og med ustabil elektrisitetstilgang kunne vi ikke ha på A7C hele tiden, så vi måtte ikke bare takle kroppstemperaturen vår, men også maskinvareremperaturen. Jeg husker at både Amiga strømforsyninger og TV-modulatorer ofte ble ofre for denne temperaturen.

Det var også vanskelig å kontakte utgivere for spillet. Du trengte en offisiell lisens for å eie eller å installere en faksmaskin, og hvis man fant et sted man kunne sende en faks, måtte man likevel være forsiktig når man korresponderte på engelsk ettersom det kunne få deg i trøbbel eller i alle fall få spørsmål fra etterretningsvesenet. Jeg husker at jeg mottok en faks engang fra en utgiver på en faksmaskin hos en av min fars venner, han ringte oss midt på natten helt vettskremt, fordi han forsto ikke innholdet i faksen, og trodde det var noe helt annet. Det var siste gangen jeg brukte et faksnummer som returadresse.

Å sende post var en historie for seg selv. Vi kunne bare sende ord, ikke ting som disketter. Derfor, for å sende en demo, måtte jeg poste den fra Jordan, så jeg måtte vente på at folk skulle reise dit og at det også var noen som tok risikoen på å ta en diskett over grensen. Å frakte disketter over grensen var totalt forbudt, og mange ganger måtte vi innhente en offisiell lisens for å gjøre det.

Faren min hjalp meg masse med dette spillet, selv om han var syk (han hadde nyreproblemer) gikk han hver dag til postkontoret for å se etter innkommende post, jeg husker enda at en dame ved postkontoret syntes synd i han slik at hun ordnet det sånn at han fikk en telefonoppringning hver gang det var post.

: spill

Uansett, etter all denne innsatsen, så fikk jeg mange svar fra utgivere som nektet å handle med oss på grunn av de økonomiske sanksjonene mot Irak, og det var veldig trist for oss.

Faren min spilte en nøkkelrolle i spillet, uten hans støtte, forståelse og hans tro på hva jeg jobbet med, så ville jeg aldri ha kunne utviklet Babylonian Twins. Nå som jeg selv er far, så ser jeg tilbake på hva han gjorde for meg med nye øyne, og jeg forstår at hans innsats var utrolig. Han forsto ingenting av datamaskiner eller dataspill, men han var om mulig enda mere engasjert enn meg omkring dette prosjektet. Jeg var heldig nok til å ha en flott far som støttet meg gjennom den tiden. Han døde i Bagdad i 2001 etter nyretransplantasjon, og grunnen var mangel på hygiene på sykehuset, som igjen skyldtes de økonomiske sanksjonene.

Tror du Babylonian Twins var det først videospillet laget i Irak?

Så langt har jeg aldri hørt om noe annet kommersielt spill utviklet før Babylonian Twins i Irak eller den nære regionene, men av kjennskap til folket i Irak så ville jeg ikke vært overrasket om noen har gjort noe før. Og som jeg sa tidligere, så jobbet Mesopotamia-laget på et annet spill under den samme perioden som ikke ble ferdigstilt. Utviklertmiljøet i Irak sto i forbindelse med hverandre, det var mange andre grupper som laget innovativ forretningsprogramvare og andre verktøy på samme tiden.

Hvordan fant du en editor? Hva er den juridiske situasjonen omkring spillet nå?

Jeg antar du mener utgiver nå. For å finne utgivere, måtte jeg faktisk talt finkjemme alle amigamagasiner etter utgiveres navn og adresse. Jeg kontaktet nesten alle utgiverne for Amiga på den tiden, det var ikke enkelt og jeg har nevnet noen av grunnene over. Mange utgivere svarte aldri, men nesten alle utgiverne som svarte på min henvendelse var fornøyd med kvaliteten, men nektet likevel å handle med oss på grunn av de økonomiske sanksjonene. Jeg har enda kopier av noen av brevene jeg mottok.

Det eneste positive svaret vi mottok var fra Legendary Design Technology fra Canada,

men etter at vi tegnet en lisensavtale med dem, så verken publiserte de spillet eller meldte fra til oss om eventuell fremgang. Det var sjokkerende for oss alle. Jeg beholdt spillet på min harddisk hele den tiden.

Copyrighten på spillet er registrert i mitt navn ved «Library of Congress».

Ved siden av Babylonian Twins, har du kodet eller skapt noen annen programvare for Amiga?

Babylonian Twins var mitt første og hovedsaklige prosjekt for Amiga. Jeg utviklet også en map-editor for å utvikle levels som vi brukte for Mesopotamia sine andre spillprosjekter.

Planlegger du å gi ut spillet gratis for Amigamiljøet?

Hele spillet (inkludert kildekoden, grafikken og binærfiler) er lagret på min harddisk (ja, faktisk på alle harddisker på alle datamaskiner jeg har eid de siste 14 årene). Når jeg browser gjennom spillfolderne så husker jeg alltid de vanskelige tidene under utviklingen av spillet og jeg synes alltid det er synd at spillet aldri så dagens lys. Med de nylige fremskrittene i håndholdte og mobile enheter og den store utbredelsen av digitale distribusjonskanaler for spill (iPhone store, XNA, osv.) så har jeg startet å tenke seriøst på å porte spillet så at det kan nå ut til et bredere publikum. For å være ærlig, så ventet jeg aldri å se en så stor skare Amigafans til dags dato, jeg har mottatt tusenvis av treff på www.babyloniantwins.com etter å ha sluppet demoen av spillet. Jeg vil definitivt slippe spillet for Amiga en dag, spilletets verdi, styrke og særpreg er alt hentet fra den plattformen. Det er bare et spørsmål om tid, jeg ønsker ikke at et sånt trekk skal påvirke mine planer om å gi det ut til et bredere publikum på andre plattformer.

Planlegger du å porte spillet til andre plattformer?

Ja, jeg holder på å undersøke noen muligheter nå, noen enheter krever at man arbeider sammen med utgiverne, og jeg holder på å kontakte ulike utgivere nå. Det andre alternativet er å publisere spillet selv på ulike plattformer som iPhone, Android og Xbox.

Har du enda Amiga?

Nei, det har jeg ikke. Jeg måtte selge min Amiga på den tiden for å betale det offentlige for å unngå å bli innrullert i militærtjenesten. Jeg husker enda at jeg solgte den for \$250 USD, det var tidlig i 1995.

Leser du fremdeles nyheter omkring Amiga? Hva vet du om situasjonen for Amiga de siste årene?

Dessverre ikke så mye. Jeg fortsatte å følge Amiga-nyheter i de første årene etter Commodore sin konkurs. Jeg kjøpte datablader på den tiden (Byte, CG World) bare for å finkjemme dem for ordet «Amiga» som var ofte nevnet i kontekst med videorendring for CGI-filmer osv., jeg var PC-bruker på den tiden, men jeg følte en stor lettelse når jeg fant ordet «Amiga». Jeg hadde heller ikke tilgang til internett for tidlig i 1996 da jeg studerte hovedfag i data i Jordan, så det var praktisk talt ingen mulighet for meg å beholde kontakten med Amigamiljøet.

Du har vært i Canada noen år. Tror du at du noensinne kan komme tilbake til Irak for å jobbe og bo under «normale» forhold?

Jeg besøkte faktisk Irak i 2004, det var en meget sørgelig situasjon der nede, folk er veldig trette der nede. De vanskelige tidene vi hadde tidlig på 90-tallet er ingenting sammenlignet med hva folk der nede gjennomgår nå for tiden. Dette stakkars folket har tilbrakt nesten 10 år med enda mere sanksjoner og enda en krig.

Jeg er optimistisk til at ting vil bli bedre der nede, Irak er en sivilisasjonens vugge og har overlevd både sanksjoner og kriger mange ganger opp gjennom historien. Det irakiske folk er smart og kreativt, de vet hvordan de skal reise seg igjen. Men jeg tror det vil ta tid, og det vil neppe skje i min levetid. Likevel beholder jeg håpet om at det skal skje.

Du har siste ordet...

Takk for at dere gir meg denne muligheten for å fortelle min historie. Jeg kunne aldri innbille meg da jeg utviklet spillet i Irak i den tiden at det ville komme en dag da jeg kunne dele min historie med Amigamiljøet. Det er vidunderlig hvordan denne fantastiske maskinen etter så mange år har brakt folk sammen fra forskjellige kulturer og nasjoner.

AmigaOS 4.1

AmigaOS 4.1



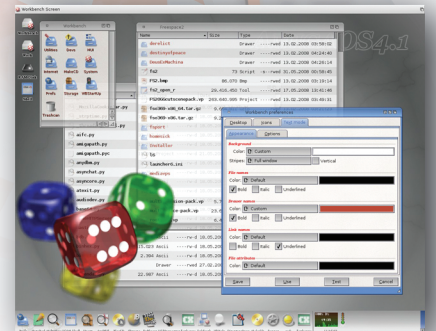
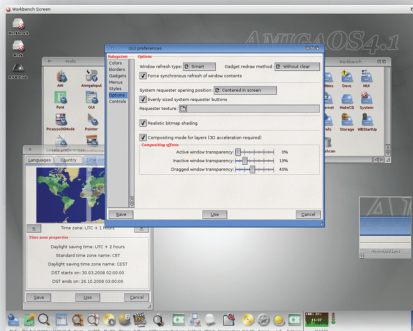
AmigaOS 4.1

Remember when computing was fun?

A

Features:

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



produced by:

HYPERION
entertainment

www.hyperion-entertainment.biz

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

distributed by:



www.acube-systems.biz

Norsk amigaforening
ønsker alle sine lesere

God Jul og Godt Nytt År



Foto:
Tommy Rølvåg Strand