

**Norske amigafreaker  
fortsetter med amigablad:  
The sky is NOT the limit!!!**

**amiga**  
1 - 2013 - 20. årgang - UTG 57 **guiden**

- MorphOS intervju
- Artificial Intelligence
- Min AmigaOne: Helgis er tilbake!

Foto: Vidar Karlsen - Ettertrykk med tillatelse

### 3 ReadMeFirst

Redaktørens spalte, medarbeidere og spesifikasjoner på produksjonsmaterieil

### 4 Min AmigaOne

Helge Kvalheim forteller om sin AmigaOne 500

### 10 Intervju med MorphOS-koder: Ilkka Lehtoranta

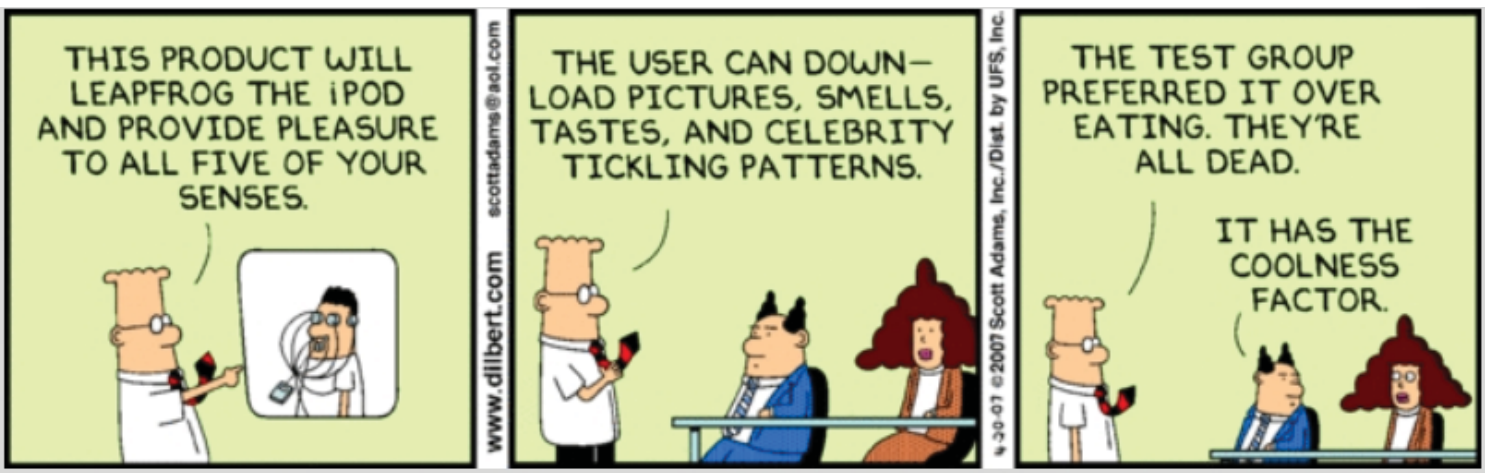
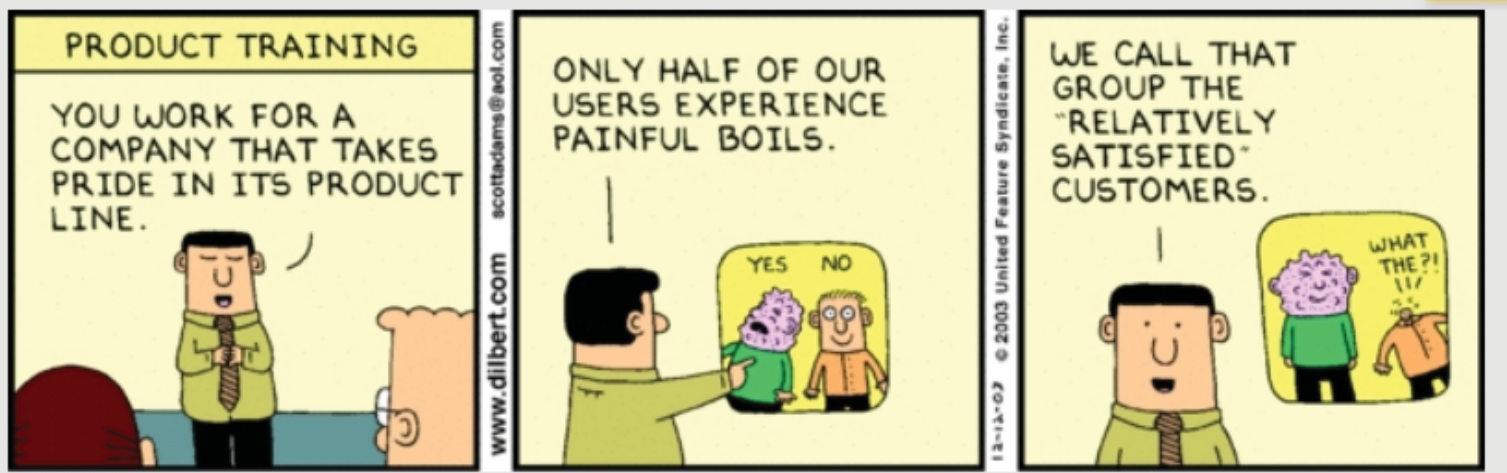
### 13 Amiga og AI?

### 14 Midtsidegutten/midtsidepiken

### 17 IRC-chat: Bil Herd

### 20 IRC-chat: Steven Sollie

### 23 IRC-chat: Trevor Dickinson



## Fremtidshåp

Etter å ha gjennomlevd og overlevd 2-3 måneder med sykdom, må jeg få lov til å beklage et litt lite gjennomført blad for våre lesere. Likevel er det vel sånn at motgang gjør sterk og at livet går videre likevel.

Det er gjennom personlig motgang at man kan vokse seg sterkere, for det er ved å gå i motbakker at man får styrke til å takle nedoverbakkene.

Med andre ord - i motvind lærer man seg å seile i medvind.

Mitt håp er at dette også kan speiles i Amiga sin fremtid. Statusen for Amiga sitt publikum er mere nyansert enn noensinne. Man har sånn cirka følgende leirer:

klassisk Amiga - mange sverger fortsatt utelukkende til klassisk Amiga, og utelukker alt annet.

MorphOS - tilhengerne av MOS proklamerer at deres workbench er bedre enn noen andre - kanskje har de rett.

AROS - ikke SÅ mange sverger til AROS, og utviklingen i denne leiren går visstnok litt tregt.

AmigaOS - den mest fremtidsrettede leiren, men avhengig av grusomt dyr maskinvare.

I tillegg kommer de som er heftet på emulatorer som UAE, WinUAE osv., men også de som heier på ting som FPGA.

De ulike amiga-leirene utgjør et miljø som er ganske mangfoldig.

Så den som sier at amiga-leiren er splittet, lyver ikke.

Og den som sier at amigamiljøet sliter og har gått i oppoverbakke i flere år, lyver heller ikke.

Når skal medgangen komme? Skal vi aldri få det gjennombruddet jeg tror vi alle håper på?

Vil det komme en nostalgisk vind over oss som tar oss med stormskritt inn i fremtiden?

Eller er vi dømt til å slite med en platform med spittelse, hvor alle motarbeider hverandre i stedet for å se fremover med samme mål og mening?

Jeg kan heller ikke se min egen visjon gå i oppfyllelse. Kanskje den motgangen vi føler i forhold til vår dataplattform er det som driver oss videre? Det går jo an at summen av arbeidet vi alle gjør omkring Amiga vil løfte oss fremover på et vis som vi ikke kan se i dag.

En ting er i alle fall helt klart: Vi er nødt til få den yngre garde med oss i vår datavisjon. Den generelle amiga-freak er i ferd med å bli en person med en gjennomsnittsalder på over 30 år, om ikke over 40.

Men hva er vår datavisjon? Det er vel som alltid: Amiga skal være et alternativ til andre etablerte plattformer som Mac og Windows.

Og hvis det budskapet ropes ut høyt nok, så finnes mange som vil høre.

Thomas André Fredheim

---

## Amigaguiden ble laget av følgende:

Vidar Karlsen

Helge Kvalheim

Michael Blackburn Heltne

Rune Pedersen

Thomas André Fredheim

Amigaguiden ble laget med:

AmigaOne G4 XE

PageStream

Canon kontormaskin

Bladets hjemmeside:

<http://amiga.no/>



# Min AmigaOne



Helge Kvalheim aka Helgis på IRC er tilbake!  
Her tegner og forteller han om sin AmigaOne



*Helgis AmigaOS 4.1 Update 6 artikkel*

*Mitt navn er Helge Kvalheim og er fra Bergen, i en alder av snart 38. Maskinen jeg eier er en AmigaOne 500 basert på SAM460ex-hovedkort produsert av italienske ACube Systems. Operativsystemet jeg kjører er AmigaOS 4.1 Update 6 med masse forbedringer!*

I denne artikkelen skal vi ta for oss hvordan AmigaOS4 har utviklet seg videre siden rettsaken mellom Amiga Inc og Hyperion Entertainment i forbindelse med rettighetene til AmigaOS i 2009. 30.september 2009 ble det kjent at belgiske Hyperion Entertainment vant alle rettighetene til AmigaOS4, inkludert kildekodene til AmigaOS 3.1 og uten noen som helst begrensning eller påvirkning i utvikling av fremtidige AmigaOS utgaver. Hyperion Entertainment eier nå også rettighetene til Boing Ball-logoen, AmigaOne-produkter og AmigaOS-produkter. Dette ble en viktig dag for Hyperion Entertainment.

Siden da har AmigaOS4 vært i en intens utvikling, og utvikles stadig vekk. Aller

seneste versjon av AmigaOS er versjon 4.1 Update 6, mens AmigaOS 4.2 er under utvikling. La oss se nærmere på de ulike versjonene av AmigaOS4 som har blitt lansert siden 2009.

## **AmigaOS 4.1 Update 1**

Lansert 14.01.2010. Forbedrede Composition-effekter (fading og drop shadows), nytt notifikasjonssystem Ringhio, DDC-støtte, AppDir: Håndterer og URLopen, ny Startup-preferanse, nytt ikon-sett, MiniGL v.2.2

## **AmigaOS 4.1 Update 2**

Lansert 30.04.2010 og i egen installerbar CD. Oppdatert Python, Cairo 1.8.10 (delvis hardware aksellerasjon), AmiDock støtter nå ikonskalering.

## **AmigaOS 4.1 Update 3**

Lansert 29.08.2011. USB 2.0 (EHCI)-støtte, oppdatert MUI (for enklere porting av MUI 4-applikasjoner).

## **AmigaOS 4.1 Update 4**

Lansert 22.11.2011. Emulatorskuffe med AmigaOS 3.x ROM- og Workbench-filer, RunInUAE-kontribusjon.

## **AmigaOS 4.1 Update 5:**

Lansert 28.01.2012 for AmigaOne X1000, og 16.08.2012 for alle andre plattformer. Forbedret Warp3D og IDE drivere, optimert DMA-kopi-støtte for SAM440ep og SAM460ex systemer, forbedret klassisk kompatibilitet (støtte for Catweasel).

## **AmigaOS 4.1 Update 6**

Lansert 30.11.2012. Auto-oppdatering av systemkomponenter via AmiUpdate.

I slutten av juli 2012 mottok jeg endelig min AmigaOne 500-maskin jeg hadde

bestilt fra GGSDATA i Sverige. Betalte i alt 15 000 kr for å få den til Bergen i Norge. Maskinen er utrustet med en 1.15 Ghz AMCC PPC CPU, mediachippen SM502, 2GB lynrask DDR2-minne, 6 USB-porter og bla Gigabit Ethernet for lynrask internett-tilkobling, og ikke minst en 500 GB SATA2-harddisk installert med AmigaOS 4.1 Update 4. Siden da har maskinen og operativsystemet gått gjennom mange oppdateringer. Min AmigaOne 500 kjører i dag aller seneste oppsett av AmigaOS 4.1 Update 6.

For å oppdatere til AmigaOS 4.1 Update 6 må alle oppdateringer installeres i rekkefølge. En ren installasjon av Update 2 (fra CDen) må være på plass for å kunne installere Update 3, så Update 4 over Update 3, så Update 5 over Update 4 og Update 6 over Update 5, i rekkefølge.

Min maskin, kan jeg fortelle, bruker et meget avansert PCIe-skjermkort av typen Sapphire ATI Radeon HD 6570 1GB DDR3, med seneste registrerte RadeonHD v0.55 (RC1)-driver. Warp3D-driver for RadeonHD er på vei. Skjermkortet er tilkoblet min 40" Samsung LCD HDTV via HDMI-kabel!

Lyd kommer via den innebygde mediachippen SM502, som jeg har seneste AHI-lyddriver for, som fortsatt er i beta. Lyden er svært bra, og det merkes når man er tilkoblet et HIFI 5.1 digital surround-anlegg. Lyden støtter ikke MIDI, men det gjør ikke noe så lenge vi snakker om generell bruk, så et lyd kort er ikke særlig nødvendig når SM502 lyden er så god som den faktisk er, med 16-bit multikanals lyd!

Som du ser på ett av skjermbildene mine, bruker jeg et theme vi kaller for EasyColorBlue AmiTheme, sammen med et mørkt og matchende bakgrunnsbilde. Themet benytter seg kombinert av svart og blått, og gir en herlig dybde som står i stil med bakgrunnsbildet som benyttes!



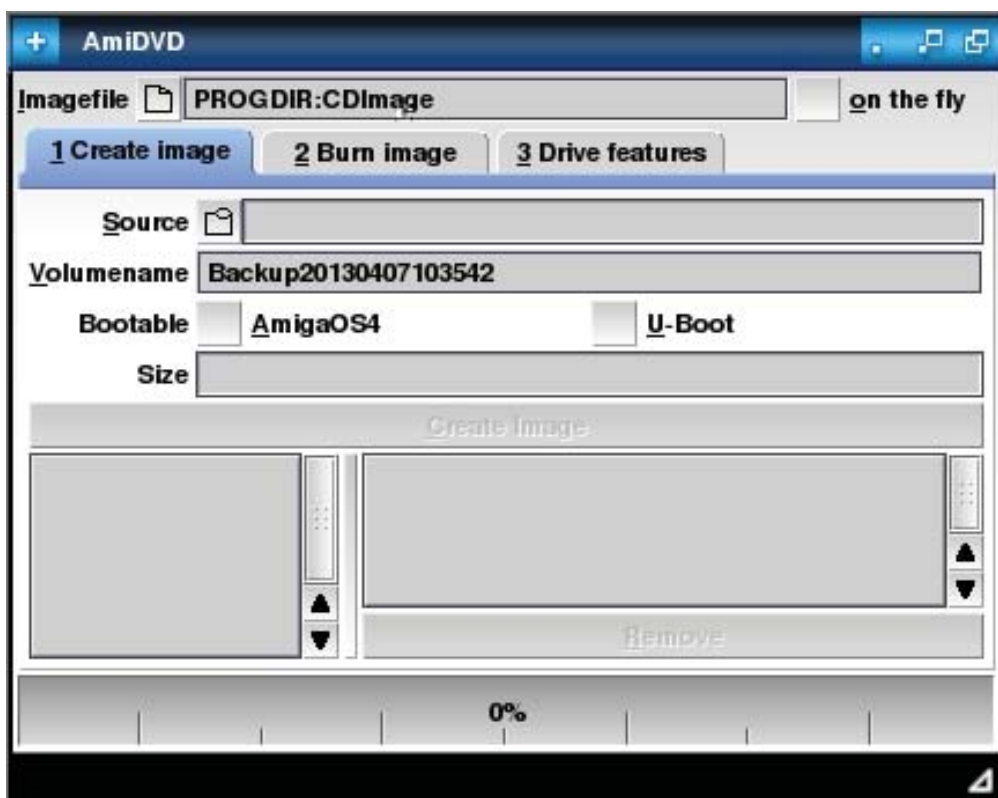


AmiDocken har også fått seg en liten ansiktsløftning og minner sterkt om stilen du ser i Mac OS X. Elegant, trendy og smart! Er slik jeg liker det.

Til høyre øverst på skjermen ser du applikasjonen Jack. Det er et multiverktøy som viser kalender, klokke, dato, måned,

været og en del andre nyttige verktøy. Alt med tilknytning til nettverket for oppdatering.

Apropos nettverk, så har jeg en flunkende ny, trådløs ruter av typen AirLink Jensen 5000 AC, som benytter den nye 802.11ac-standarden! Selv om den er ment som en trådløs ruter, kjører jeg kun kabel, og den



## AMIWEST

AmiWest vil bli avholdt 18.-20. oktober. Så langt har disse meldt sin ankomst:

### A-EON Technology CVBA

Nytt selskap som bringer oss maskinvare som AmigaOne X1000 med dobbeltkjerne PPC CPU og custom Xena chipper.

### Sacramento Amiga Computer Club

AmiWest sine sponsorer siden starten i 1998 av medlemmer av SACC-klubben. Amigashowet med stor A som avholdes på vestkysten av USA både for amigapublikumet som samles og for alle punkter på denne planeten. Vi har tallet mange berømtheter blant våre medlemmer, blant disse den legendariske Jay Miner. For tiden så opprettholder og bevarer vi programvarebiblioteket til minne for Ja Miner.

### AmigaKit

Verdens nr. 1 forhandler for Amiga maskinvare og programvare for klassisk og fremvoksende amigaplattformer. Dette inkluderer A-Cube sin SAM-serie, samt A-EON sin AmigaOne X1000.

### AmiWest broadcast

Disse har kringkastet amigashow i over 15 år fra hele Nord-Amerika. Teknikken har utviklet seg fra kun IRC til IRC og webcam, via IRC og webcam til IRC, webcam og lydstrøm og til slutt til IRC, webcam, lydstrøm og video.

### Intuitionbase

IntuitionBase vil ha en utviklerstand komplett med et demo-system som er stappfullt av flotte native og klassiske applikasjoner, prøveutgaver av Amiga Future magasinet og en vennlig representant som vil besvare eventuelle nysjerrige på spørsmål om hvordan ta skrittet fremover til nestegenerasjons Amiga databehandling.

### Infocessories

Infocessories, det nye Amiga REBOL publikumet.

## OnyxSoft slipper to software updates!

ZoomIT, ZoomIT.pobj

opdatert program:

ZoomIT v1.3 - (MorphOS, OS4, OS4, AROS\_i386) Et MUI-basert forstørrelses/zoom-program

## AmiSystemRestore r1 beta7 released

Dette er syvende beta av AmiSystemRestore:

•Fikset en lei bug, hvor en (slettet eller forandret) softlink i SYS-partisjonen til en mappe etsted, kunne forårsake at AmiSystemRestore ødela alt i denne mappen.

Du kan laste programmet ned fra OS4Depot

## FastView 1.6, NetDock 50,8, FlipPaper 1.3 and SysMon & FastCompress

Nye versjoner av FastView, NetDock, FlipPaper og vldig små oppdateringer av SysMon og FastCompress er uploadet til OS4Depot (AmiUpdatable)

## Amidock GMail Notifier

Qt-GmailNotifier sluppet for AmigaOS4.

Dette er en av mine mere severdige porter. Vanlig på andre plattformer, men ikke sett under AmigaOS for såvidt jeg vet. Denne lever i din Amidock og lar deg vite når du har ny epost.

mElite!

I årevis har eiere av AmigaOS4 bedt og skreket etter en port av Elite.

I dag har gudene i Porting for Profit hørt deres bønner og gir dere mElite!

Download fra OS4depot:  
<http://os4depot.net/?function=showfile&file=game/misc/melite.lha>  
Spill: Gråt gledestærer!

ytter maksimalt av den linjen jeg har i huset, som er over 5 Mbit rask, og så hjelper det jo at maskinen min har Gigabit Ethernet-tilkobling!

Ellers har jeg i kickstart-layouten fire nyttige filer for SAM460ex og et SAM460ex Setup i Startup-preferansen som får maskinen til å yte maksimalt best mulig! Er uansett veldig godt fornøyd med maskinen!

Maskinen bruker jeg som et multimedia-system og til spill. Til generelt bruk blir det internett som surfing, epost, chat, nedlasting og opplasting av eventuelle filer, musikkavspilling og -komponering, filmavspilling og fotoredigering. Utenom disse går det en del til spilling. Såkalte gutteting.

På maskinen har jeg mange forskjellige brukerprogrammer og spill. I artikkelen skal jeg prøve å forklare hva de gjør og hva de er for noe.

## AttachYAM og YAM

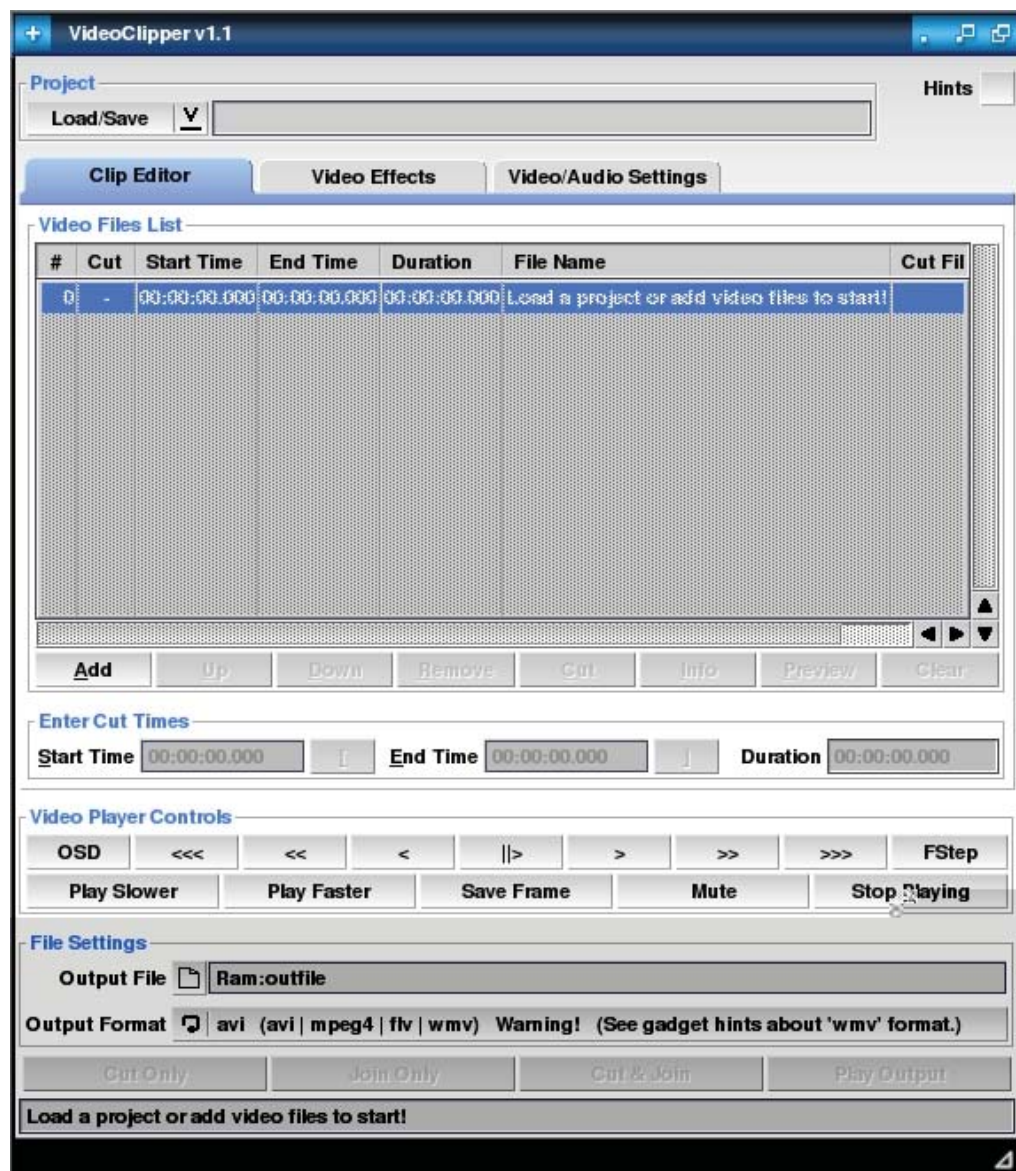
Et lite verktøy som gjør det mulig å åpne maileren YAM (som i mitt tilfelle er versjon 2.8 basert på MUI) og legge til filer du vil sende som vedlegg i en epost direkte ved å høyre-musklikke en fil via Context Menu. YAM 2.8 er seneste mailer med full PPC-støtte for AOS4.

## FastCompress

Et raskt og effektivt komprimeringssystem via Context Menu der du kan pakke ned filer i LHA-, LHX-, Zip- og 7Zip-format!

## Dopus

Programmet er et fleksibelt filbehandler-verktøy hvor du kan gjøre alt fra kopiering, sÅking og kjøre RUN kommando til sletting av filer på en rask og effektiv måte! Du kan også montere (mounte) enheter, flytte og endre navn på filer. Alt dette kan du gjøre uten å måtte klikke deg gjennom en haug av mapper og vinduer for å komme til de filer du vil behandle. Dopus fungerer perfekt på mitt system!





### DiskImageGUI

Et lite verktøy som lar deg montere mange forskjellige ISO-enheter, til og med Xbox ISO! Nyttig når du vil kjøre spill som starter fra ISO enheter som normalt ikke startes. Funker perfekt på mitt system!

### VideoClipper

Dette er et annet verktøy som gjør det mulig å redigere videoklipp. Nyttig når du skal laste dem opp til f.eks. YouTube etter behandling. Programmet funker veldig bra uten problemer hos meg.

### ClipDown

Et annet verktøy som gjør det mulig å laste ned filer fra sider som YouTube der det vanligvis er problemet med direkte avspilling av f.eks. video i en nettleser som MUI-OWB, som ikke har fullverdig HTML5.

### AmigaAMP

Seneste versjon av den velkjente MP3-spilleren for AmigaOS4, med full PPC-støtte for AmigaOS4-versjonen. Funker som en drøm på mitt system, og lyden er helmaks via AHI! Masse ulike plugins!

### DVPlayer

Fullt registrert utgave som gjør det mulig å spille av de fleste DVD-filmer, nå med støtte for tekst! Bruker denne av og til på maskinen.

### MPlayer

Identisk med DVPlayer, men støtter litt andre videoformater som DVPlayer ikke støtter, slik som MP4. Programmet funker veldig bra!

### Wazp3D Software Renderer

Som navnet tilsier, er dette en softwareklone av Warp3D (ettersom vi fortsatt venter på dette for RadeonHD), som gjør det mulig å kjøre en del OpenGL-baserte 3D-spill med grei hastighet.

### MUI 3.9

Registrert versjon av det alternative GUI-programmet - MUI. Her kan brukeren konfigurere oppsettet i det uendelige, slik jeg har gjort på mitt system. Resultatet blir et profesjonelt og flott utseende! Enkelt å bruke og enkelt å forstå når man setter seg inn i det!

### AmiCygrix

Et program som gjør AmigaOS4 til et lite Linux-miljø der du kan kjøre Linux-programmer. Mange AmiCygrix-programmer kan også kjøres "standalone" på den måten at de vises i en AmigaOS4-miljø også.

### AbiWord

Et åpent Linux-basert skriveprogram i stil med Writer for Open Office. Programmet kommer med et standalone-skript som gjør det mulig å kjøre programmet i AmigaOS4-miljø, slik som benyttet her.

### Gnumeric

Åpent Excel-lignende regnskapsprogram som også kjøres standalone. Kjekt å ha for den økonomi-frelste brukeren.

### Pidgin

Åpent multichat-program med støtte for MSN, Yahoo og en hel andre

### Bed Games 1:

#### Carola for MorphOS&AmigaOS3.9

Det klassiske spillet med stein, saks og papir kodet med Hollywood med det formålet å ta av Carola alle plaggene før hun erobrer deg.

Denne "Final Version" har ny grafikk og flotte kvalitetsbilder av Carola, nye lyder, ny nøyaktighet i hjelpemenyen, ny grafikk for dine liv. Tar du utfordringene med å kle av Carola?

Spillet er portbart og krever ingen installasjon, du kan spille fra en USB-penn, Pendrive, etc.

Advarsel: Dette spillet har lyder med eksplisitt seksuelt innhold, vennligst ikke laste det ned, hvis det på noen måte kan fornærme deg.

Forbedringer med denne nye versjonen: Kompilert med den siste Hollywood 5.3 Ny grafikk for hendene.

Nye lyder.

Nye bilder

Nytt modus: "only play"

Nye versjoner for MorphOS og AmigaOS3.9.

Download fra: [www.morguesoft.com](http://www.morguesoft.com)  
Også tilgjengelig for AmigaOS4 og Windows.

### Slot Machines offensive

Ja, en ny versjon av Ami JackPot v1.21 er sluppet, pluss JackPot Corruption, pluss The 7 Bandits. Dette er tre slotmaskiner med ulike objekter.

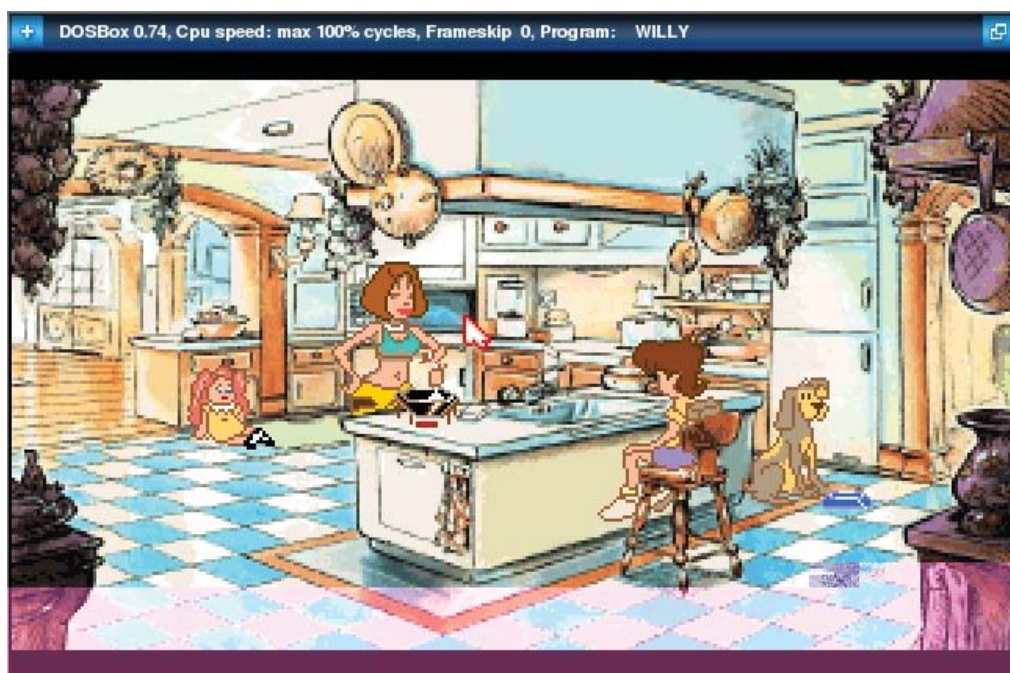
Ami JackPot er for alle Amiga systemer, men JackPot Corruption og The 7 Bandits er bare for OS3.9 (68k), Amiga OS4, og MorphOS.

Disse desktopspillene trenger Hollywood plug-ins for å fungere fint.

[http://www.morguesoft.eu/Paginas/Game\\_s.htm](http://www.morguesoft.eu/Paginas/Game_s.htm)

Last ned herfra:

[www.morguesoft.info](http://www.morguesoft.info)



## Amiwest 2013 er her! Er du klar?

Hei til amigapublkumet!

Vi er ekstremt fornøyd med å annonsere romprisene for AmiWest2013-hotellet.. Hvis du planlegger å dra til showet, såfinnes ingen bedre løsning enn show-hotellet. Vi medgir at sist år var ingen god situasjon, og hotellfasilitetene var på dårlig på sitt beste. De som kom til AmiWest i 2011 kan attestere hvor bra showhotellet var og gå god for den smakfulle frokosten om morgenen.

Hotellet vil i år koste \$76 med bookingkoden "AMI". Det er en bra pris usant hvor du bor.

Ved siden av å være tilbake på et godt hotell vil vi også ha noen flotte nyheter angående banketten, så hold et øye med bloggen for annonseringer.

For å besøke hotellets hjemmeside, følg linken under:  
[www.hiexpress.com/sacramentone](http://www.hiexpress.com/sacramentone)

For Brian sin blogg, følg denne linken:  
<http://apps.amiwest.net/blog/>

Hovedsiden til AmiWest:  
<http://www.amiwest.net/>

Tusen takk. Ser dere på showet.  
Bill "tekmage" Borsari

chattesystemer. Kjøres også standalone. Brukes av og til.

### Audacious

Åpent XMMS-basert MP3-spiller kjent fra Linux-miljøet, kan her kjøres standalone i AmigaOS4 via eget vindu. Veldig bra MP3-spiller som har støtte for en hel rekke ulike radiostasjoner! Alt av pop, rock, R&B til country, rock'n'roll, blues, jazz, 60-, 70-, 80- og 90-talls musikk!

Det er også en hel del andre kraftige AmiCygrix-programmer som Homebank database, NetSurf nettleser og en rekke små programmer og spill kjent fra Linux-miljøet. Disse er også gode å bruke innimellom.

### IBrowse

Seneste tilgjengelige versjon av den velkjente 68k-baserte nettleseren, fungerer veldig bra under AmigaOS4, som er basert på MUI.

### MUI-OWB

MUI-basert utgave av den kraftige nettleseren Obdyssey (OWB) for AmigaOS4. Har en nesten fullverdig HTML5-støtte og klarer de fleste nettsider uten problem. OWB er basert på Webkit. Mangler støtte for Java og Flash, men det finnes alternativer.

### BookmarkTool

Et lite program som gjør det mulig å overføre bokmerker mellom nettleserne på en enkel måte. Brukes av og til.

### TimberWolf

En Firefox-basert nettleser for AmigaOS4. Desiderer den kraftigste, mest avanserte nettleser for AmigaOS4 med FULL HTML5-støtte. Klarer de fleste sider uten problem, men mangler en fullverdig støtte for hardware-aksellerasjon, som er på vei. Theme og utvidelser for Firefox kan benyttes i TimberWolf på samme måte. Fungerer perfekt her!

### Blender

Et åpent, avansert 3D-redigeringsprogram for folk som kan 3D-grafikk! I dette programmet kan du lage utrolig flott 3D-grafikk og animasjon! Har mange ulike funksjoner og er veldig kraftig å bruke!

GIMP (GNU Image Manipulator Program) Åpent bildebehandlingsprogram i seneste versjon for AmiCygrix. Kjøres standalone og har mange kraftige plugins i form av filtre og fargeforbedringer! GIMP er kort forklart en åpen variant av både Picasa 3

og Photoshop! Dette bildebehandlingsprogrammet bruker jeg for all foto!

### OctaMED SoundStudio v1.03c

Det velkjente, klassiske tracker-programmet fungerer utrolig nok godt under AmigaOS 4.1.6. Med verktøyet TheMaestrix får det ditt AHI-lydkort/lydsystem til å tro at det er et 16-bit Maestrix Pro lydkort spilt via AHI! Her lager jeg min musikk!

Nå går vi over til spillsiden. Så hva slags spill har jeg på maskinen egentlig? La oss nå se ...

### ScummVM

Et system som kjører mange forskjellige eventyrspill. Alt fra Lucasarts (RIP) eventyrspill til eventyrspill som Leisure Suit Larry-serien, Space Quest-serien, Police Quest-serien, Quest For Glory, Broken Sword 1 og 2 og en hel del andre klassiske, spennende eventyrspill.

Det finnes også en 3D-eventyrsimulator kalt ResidualVM, som for tiden har full støtte for spill som Grim Fandango. Spillet Escape From Monkey Island er også ventet å bli støttet av denne simulatoren. Når Warp3D for RadeonHD-kortene til AmigaOS4 er på plass kan man nyte full hastighet!

### eGame Launcher

Fullt registrert utgave av en spill-lanserer som kan lansere mange ulike spill direkte, uten å måtte klikke deg vei gjennom en haug av mapper for å komme frem til spillet du vil spille! eGame Launcher benytter også RunInDOSBox for å kjøre DOS-spill direkte. DOS-spill som Pinball Fantasies, Willy Beamish og Prince Of Persia Classic.

### BlobWars Metal Solid v.1.19

Seneste versjon av det fantastiske SDL OpenGL-spillet. SDL står for Simple Direct Layer og stammer fra Linux-miljøet, som gjør porting av Linux-spill enklere å kjøre native i AmigaOS4.

### BlobWars

BlobWars er en meget spennende, action-preget plattform som gir deg timesvis av moro! Du styrer en ball-aktig soldat som skal redde hjemplaneten til Blobs fra alien-angrep! Rask og smidig på mitt system!

Dette er alle programmer og spill jeg har installert på mitt system. Mitt Amigasystem har blitt veldig avansert og fantastisk! EasyColorBlue AmiTheme, høy-konfigurert MUI og GUI med flate, realistiske knapper og et dødsstilig bakgrunnsbilde! Bedre enn det kan det ikke bli så langt!



Alt i alt er mitt AmigaOS 4.1.6-system meget stabilt og raskt, og ser lekkert ut! Jeg er veldig godt fornøyd, og gleder meg til AmigaOS 4.2!

Apropos AmigaOS 4.2: *Hva kan vi forvente av neste AmigaOS?*

Seneste rapport sier at AmigaOS 4.2 har kommet langt i utviklingen siden det ble påbegynt i mai 2012. Så hva er egentlig nytt i 4.2?

Blant de viktigste nyhetene med AmigaOS 4.2 er innføring av full multikjerne-CPU-støtte. Vi vet at AmigaOne X1000 har en 2-kjernet PPC CPU og at flere AmigaOne X modeller er på vei, bla en 32 bit 4-kjernet mellomklassemodell med en multikjernet Freescale PPC CPU i 2014!

Mye av multikjernestøtten er innført i ExecSG kjernen, som er en viktig del av AmigaOS4-konseptet. Samtidig er det også blitt implementert et "scheduler"-verktøysprogram der du som bruker kan endre de ulike kjernenes prioriteringer og programmer, og hvor mange kjerner av CPU som benyttes som skal brukes til ulike programmer. Altså mye de samme prinsippene du finner i Windows- og Mac OS X-systemer idag for fullverdig multikjernestøtte! Dette åpner for nye, spennende muligheter i AmigaOS som vi aldri før har sett!

Nok en ny PowerISA-standard blir innført i AmigaOS 4.2. Dette er antakeligvis standarden de multikjernet Freescale-CPUene benytter.

Gallium 3D og Mesa OpenGL blir en viktig, sentral del av AmigaOS 4.2. Mesa er oppe i 9.1 (OpenGL 3.1), allerede innført i AmigaOS 4.2, foreløpig med en software-renderer, men Gallium 3D-drivere for ulike RadeonHD-kort med hardware-aksellerasjon er under utvikling.

Ellers vil AmigaOS 4.2 ha en hel rekke med nye funksjoner, bla et helt nytt system-API og andre funksjoner vi ennå ikke kjenner til. Via Gallium 3D/Mesa OpenGL blir det også innført Warp3D kompatibilitet! Vi har uten tvil svært mye å glede oss til i form av AmigaOS 4.2!

I mellomtiden kan vi vente oss mange flere oppdateringer av systemkomponenter for AmigaOS 4.1 gjennom oppdaterings-systemet AmiUpdate, som nå er offisielt støttet av AmigaOS4! Kult, ikke sant? Hvis du er spesielt interessert i 3D-spill som

jeg er, så ha øynene dine åpne for særdeles tre ulike 3D-spill som helt sikkert vil komme til AmigaOS4 plattformen. Disse spillene er:

#### **Return To Castle Wolfenstein**

Under porting til AmigaOS4 allerede! I AmigaOS 4.2 vil dette spillet få godt utbytte av Gallium 3D/Mesa OpenGL 9.1-systemet det nye operativsystemet benytter seg av, og med multikjernestøtte vil spille virkelig FLY som olja lyn!

#### **Jedi Outcast og Jedi Academy**

Ja, utrolig nok! Med Lucasarts spillsselskap lagt ned av Disney, har utviklerne Raven Software valgt å slippe ut kildekoden for disse to Star Wars-spillene, til ære for Lucasarts.

Spillene kom først ut i 2002 og 2003. Nå 10 og 11 år etter, kan vi regne med å se disse spillene på AmigaOS4! Igjen vil disse bli utmerket å spille under AmigaOS 4.2s nye grafikk-system og multikjernestøtte! Kult, eh?

Dette avslutter artikkelen for denne gang! Nytt bildene og artikkelen!

*Tekst:*

*Helge Kvalheim, Bergen  
(AmigaOne 500-eier)*

*Korrektur:*

*Vidar Karlsen*

#### **Ny Amiga forhandler i Frankrike - Amedia Computer France**

Etter mange måneders diskusjon med min gamle amigavenn Lionel 'Braver'. Thillot (som er den gamle moderatoren ved det beste franske amigaforumet Amiga Impact), så har vi avgjort å åpne vår egen databutikk i Frankrike hvor vi selger amigaprodukter: Amedia Computer France.

Vi har noen produkter for klassisk Amiga og noen for Amiga NG: (liste på engelsk)

- Joysticks, Accelerator cards  
ACA12cc/ACA6xx, Compact flash adapters, HxC internal floppy disk emulator, cable, Indivision ECS / AGA, Keyrah v2 interface, Keyboard / Mouse adapters, Minimig's board, ARM Controller, Crystal cases, VGA to Scart cable, Mist boards, AmigaOS 3.9 CD, Sam 460EX motherboards, AmigaOS 4.1 CD, Soon available too : FPGA Arcade boards ...

Nettstedet vårt har blitt oversatt til Engelsk for ikke-franske brukere og vil aksepterer PayPal og kredittkort eller bankoverføring PLUSS at vi kan sende pakker over hele verden.

Nøl ikke: Ta en titt på vårt nettsted.

#### **KONTAKT:**

- Mail : [contact@amedia-computer.com](mailto:contact@amedia-computer.com)  
- Skype : [Faranheit57](https://www.skype.com/en/contacts/voice/Faranheit57)  
- MSN :  
[laurentzorawski57@hotmail.com](mailto:laurentzorawski57@hotmail.com)  
- Google talk : [laurentinfo57@gmail.com](mailto:laurentinfo57@gmail.com)  
- Eller direkte gjennom vårt nettsted.

Takk på forhånd for deresupport.  
Lionel 'Braver' et Laurent 'Faranheit'  
Amedia Computer France

## Nytt AROS system

Et nytt AROS komptaibelt systemer tilgjengelig på [www.ares-shop.de](http://www.ares-shop.de).  
[http://www.ares-shop.de/product\\_info.php?products\\_id=31](http://www.ares-shop.de/product_info.php?products_id=31)

Et lite system ,men likevel kraftig nok for surfing, se filmer og spille spill: ARES mini kompletterer de tilgjengelige systemene.

Takket være et mini-ITX kabinett så tar systemet ekstremt liten plass og takket være dens Nvidia GPU så er den støttet av AROS 3D-systemet.

Basesystemet kommer med en dobbeltkjernet AMD E340M1 CPU, noe som gjør Ares Mini til en effektiv partner for retrobruk og for HD video.

Just som den originale AresOne er også Mini'en designet for AROS. Alle AROS-distribusjonene kan brukes. Som standard, hvis ingen ønsker viser noe annet, så vil AEROS og Icaros desktop bli installert i sin nyeste drakt. AEROS er (evolusjonsmessig) basert på Debian med en custom Kernel som bruker AROS som et desktopmiljø og integrerer Wine....den korte versjonen av historien er at du får tilgang til Linux/AROS, AmigaOS og Windows software.

Basesystemet ser slik ut: (engelsk tekst.):

- AMD E350 dualcore M1
- 250GB standard HD or 32GB SSD
- 2GB DDR3 RAM (supports up to 16GB) (additional 2GB RAM comes for ~17€ - changes daily so better ask)
- DVD-Burner
- LAN / Audio / DVI / VGA
- Geforce G210 with 1GB DDR3 RAM
- 6xUSB2
- Case with power supply
- AMC and the new Game G.E.M.Z

# MorphOS

## Tid for nok et fint intervju fra MorphOS Nordic. Intervju med Ilkka Lehtoranta

Tid for nok et fint intervju fra MorphOS Nordic.

*\* Kan du fortelle oss litt om deg selv.*

Mitt navn er Ilkka Lehtoranta, jeg bor sammen med min forlovede i Jyväskylä, Finland. Jeg jobber i maskin-visjon industrien og jobber med C# og innebygde prosjekter.

*\* Fortell oss litt om din datahistorie.*

Det var i begynnelsen av 80-tallet da jeg fant ut om Commodore VIC-20, og ble umiddelbart hektet på det. Det var veldig spennende, men det var ikke før slutten av 80 tallet at jeg fikk min første datamaskin, Commodore 64. Jeg skrev enkle BASIC-programmer på den, men jeg klarte aldri å gjøre noe alvorlig med den. Jeg prøvde å lære å skrive programmer i maskinspråk, men uten kunnskapsressurser ble det håpløst. Da jeg fikk en Amiga 500 begynte jeg å ta koding mer på alvor og laget noen små og elementære verktøy.

*\* Når begynte du å oppdage Amiga og senere MorphOS?*

Det var i slutten av 80-tallet når vennene mine skaffet seg ny Amiga 500, og jeg måtte skaffe meg en også. Til slutt i 1990 kjøpte jeg min første Amiga 500. Noe jeg klarte å få en tilgang til A68k kompilatoren og noe system header-filer for å eksperimentere med Amiga koding. Jeg skrev noen små og ikke så små verktøy i en 68k montering. Det var gøy!

Mange mange år senere i 2000 eller 2001 var Piru ute etter betestere for MorphOS. MorphOS var helt nytt for meg. Faktisk visste jeg absolutt ingenting om det eller dens konkurrent OS4. Min interesse for Amiga hadde bleknet grunnet av mangel på fremgang, nyheter og generell stagnasjon, men jeg ble interessert fordi det var mange

talentfulle personer som jobbet med saken. Jeg hadde gledelig nok god bruk for min BlizzardPPC på ca samme tid som jeg kom i kontakt med folk på #amigazeux, som var store MorphOS og MUI-fans. Jeg begynte å konvertere noen av mine prosjekter til PowerPC og plaget Piru med mange spørsmål.

AmigaZeux er ikke aktiv lenger, men jeg skulle ønske vi kan møte hverandre i fremtiden. Matthias Boecker som var forfatter av AmiTradeCenter, AmiNetRadio, Dynamite og mange andre kjente programmer og spill hadde sterk innflytelse på min koding, og vi hadde en god periode når vi chattet om koding, chip-låter og ellers alt generelt.

*\* Hva gjør du når du ikke jobber med MorphOS?*

Ingenting egentlig. Jeg bare slapper av med kjæresten min. Går ut og har det gøy.

*\* Hva er din rolle i MorphOS utvikling?*

Jeg jobber på øverste nivå med komponenter som diskbaserte biblioteker, verktøy og hjelpemidler.

*\* Kan du gi oss noen eksempler på ting du har vært involvert i?*

Fontconfig, Mixer, Multiview, Ambient og noen MUI klasser.

*\* Hva er den største utfordringen du har stått overfor ved utvikling av MorphOS?*

Jeg tror ikke det har vært noen. Hvis du har skrevet programvare for Amiga for så å utvikle MorphOS, så blir det bare enklere på grunn av bedre verktøy og systemets debuggingsstøtte.

*\* Jobber du med noen funksjoner som vi vil se i MorphOS i fremtiden?*

Det vil være nye benchmarking verktøy i MorphOS 3.2. GfxSpeed er et helt nytt program jeg skrev i fjor og DiskSpeed er en ny forbedret port fra AROS. Noen nye API-er kommer også.

*\* Hva er de største utfordringene MorphOS står overfor?*

Det er død av PPC. Vi kan bytte til x86 eller ARM, men kan vi overleve hvis vi skal droppe 68k kompatibilitet?

*\* Ved en arkiturendring, hva ville du foretrukket og hvorfor?*

Det ville vært x64. Den er kraftig og rimelig. ARM-arkitekturen er søt, men ARM gadgets på markedet er trendy kunde-elektronikk med kort levetid.

MorphOS tablet som hadde kjørt OWB ville dog vært flott!

*\* Hvilken framtid ser du for PPC-plattformen?*

At den langsomt havner i glemmeboken, og at ingen vil bry seg om det.

*\* Hvorfor skal noen velge MorphOS over alle andre OS?*

De burde kanskje ikke :) Det er et høyt spesialisert operativsystem som krever en viss forståelse av Amiga-konsepter og vilje til å fikle med nisje maskinvare og liten programvarebase. Du kan bruke MorphOS for å administrere bilder, nettbank, Facebook, se filmer på nettet og sånt, men du kan gjøre det på billige tablets også. Men med MorphOS kan du få din Amiga fix på billige Macs og har en litt annen synsvinkel på databehandling. MorphOS er heldigvis ganske lett å bruke. Mine venner innser ofte ikke at det er en OS X når de bruker OWB på min PowerBook.

*\* Hvilken framtid ser du for MorphOS?*

Det er lovende, men det vil være et nisje-OS som det alltid har vært.

Men selv om PPC som en plattform har stagnert har vi etablert et godt utgangspunkt for fremtidige MorphOS versjoner. Vi porter MorphOS til nye enheter og lager nye funksjoner, og vi har fått en sjanse til å forbedre den eksisterende funksjonaliteten. For

eksempel har vi erstattet APDF med VPDF og i fremtiden vil gamle AmiTCP basert på NetStack være erstattet med en nyere en. Vi har ikke så mange mangler som vi pleide å ha for fem år siden. Vi har kommet godt i gang, og jeg håper vi fortsetter å gjøre det i fremtiden.

*\* Hva ønsker du å se i MorphOS i fremtiden?*

Mange ting. Bedre støtte for Unicode, mer ny programvare fra tredjeparts utviklere og bedre dokumentasjon til utviklere. Vår SDK er flott, men autodocs er substandard. Faktisk i de fleste steder de ikke eksisterer. Jeg ble overrasket da jeg leste om MUI Royale. Det gjør ikke det som jeg vil ha det. Jeg er ikke en stor XML fan. Men det støtter også MUI4-funksjoner og eksterne MUI-klasser uten å måtte skrive kode selv. Jeg skulle ønske vi kunne tilby noe sånt som dette.

Vi bør også fokusere på brukervennlighet for å hjelpe nye brukere med å bruke MorphOS. Jeg har glemmer alltid dette fordi jeg har brukt MorphOS i over ti år og har kun nyinstall når jeg kjøper "ny" gammel Mac.

*\* Er det noe du ønsker å si til MorphOS-samfunnet?*

Takk for at du støtter oss. Ikke nøl med å sende klage til oss hvis noe er ødelagt eller mangler.

*Oversettelse:  
Rune Jakobsen*

## Vampire 600: FPGA A600 Accelerator Preorder

Nyhet fra Djole

<http://www.majsta.com/>

Ok nå er tiden inne for å finne ut hvor mange som er interessert i Vampire 600 slik at jeg kan avgjøre hvor mange kort som skal produseres. Hvis du er interessert, så send meg epost.

Pris: 90Euros + shipping

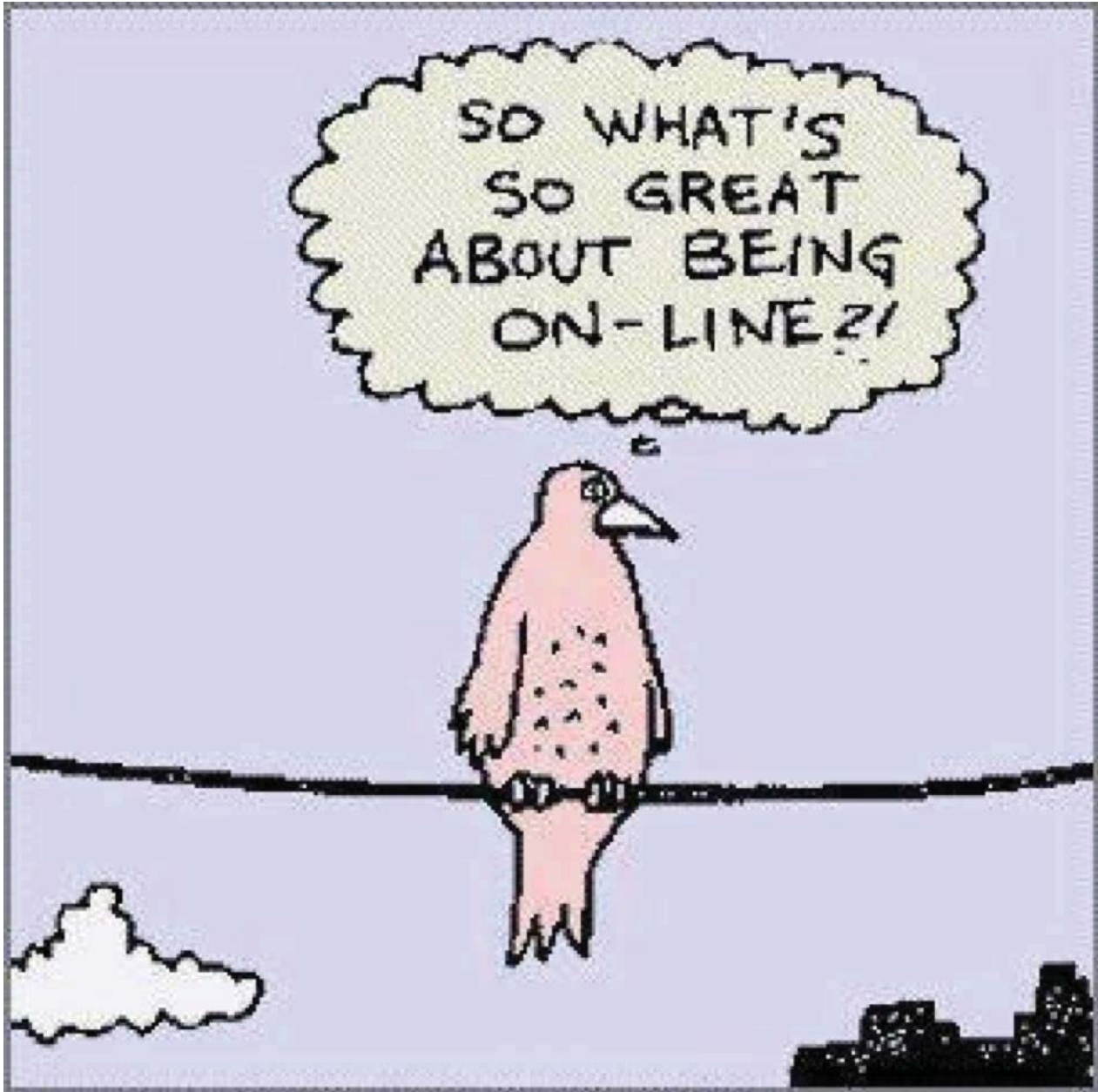
Hva du får:  
CPU: FPGA emulated MC68000 or MC68010 or partially emulated MC68020(your choice)  
Performance: More than 6Mips  
Memory: 64MB of FastRam (Zorro III space)  
Autoconfig: 32MB( for now)  
PCMCIA friendly: Yes

Du vil bli informert at din bestilling er gjort via epost og navnet ditt vil bli listet i bildet vedlagt topicen.

Forsendelse av akselleratorkortene vil forhåpentligvis skje neste måned, og i henhold til den nevnte listen så vil du få en PayPal-faktura i din innboks. Om du ikke vil listes, bare si ifra om det i eposten. Angående garanti, er det ingen fare. Jeg akter ikke å forlate amigamiljøet, jeg er her og vil gjøre stor påvirkning i amigascenen, huske andre komponenter som OSD, loade Kickstart fra MicroSD og support for PS2-mus vil bli lagt til senere med kjerneoppgraderinger. Så jeg vil foreslå at alle kjøper en USB blaster programmer fordi jeg vil ikke stoppe på 6 MIPS.

Kortet vil ikke ha PS2 eller MicroSD sokler fordi de er ubrukbare inne i kabinettet, så vi vil finne en måte senere å bringe ut soklene med et annet lite PCB.





# Amiga og AI? Artificial Intelligence for Amiga

## Tanker omkring kunstig intelligens

Den menneskelige hjerne er bemerkelsesverdig ineffektiv på noen viktige måter: Vår hukommelse er elendig, vår forståelse av logikk er grunn, og vår kapasitet til å regne er dystre. Våre kollektive kognitive svakheter er så mange at jeg har skrevet en bok om dem. Og likevel, på noen måter, fortsetter vi å langt overgå de silisiumbaserte datamaskinene som så grundig sparker våre karbonbaserte rumper bak i aritmetikk, logikk og hukommelse.

Ta for eksempel vår kapasitet til å fleksibelt lære nye ting. Jada, IBM har bygget enormt raske datamaskiner til å spille sjakk og "Jeopardy," men Deep Blue og Watson var spesialbygde, dedikerte maskiner som kun utmerker seg på de bestemte spillene de ble bygget for; Watson, bygget for å erobre "Jeopardy," ville komme til kort i sjakk. På den annen side kan en gjennomsnittlig ti-åring lære å gjøre det bra, om ikke helt på et førsteklasses nivå, i en rekke spill. Hvordan klarer mennesker å være så fleksible, og hva ville det kreve å lage en maskin som er like smidig til å lære nye ting?

Tidligere denne måneden ga dr. Thomas Walter Murphy VII (den syvende i rekken av Thomas Walter Murphyer, med opprinnelse fra en borgerkrigssoldat), ut en maskin som kunne lære å spille, ikke ett spill, men mange, uten noen spesialiserte forkunnskaper om noe spesielt spill. I de siste par ukene har Murphy oppfinnelse gått runder på internett, og videoen som viser ytelsen er noe alle fans av den originale Nintendo-maskinen burde se.

Programmet erobrer en rekke originale Nintendo-spill som Super Mario Brothers, hvor den klarer å oppdage luretrekk, forsøke ulike strategier, og presse seg til slutten av spillet. (Du kan laste ned kildekoden.) Noen ganger, selv når det ikke lykkes helt, fomler det fortsatt seg til å gjøre noe smart. Det kan ikke overvinne Tetris, men det finner ut at det ikke vil tape

hvis det pauser spillet og ikke restarter. Programmet fortsetter ved å automatisere prøving og feiling. Det registrerer alt i Nintendomaskinens minne, og korrelerer hvert simulerte trykk på en joystick med spesielle minneplasser i spillet som representerer en spillers score. Enhver handling som øker poengsummen blir vektet tyngre, noe som gjør at handlinger som reduserer poengsummen blir mindre sannsynlig.

I hovedsak tar Murphy sikte på å overmanne Nintendo gjennom ren brute force i stedet for å faktisk spille spillet. Han skriver at den "sentrale ideen ... er å bruke (kun) verdien av minneplasser for å utlede når spilleren 'vinner'. De tingene som en menneskelig spiller oppfatter, som videoskjermen og lydeffekter, blir fullstendig ignorert."

Selvfølgelig, som omtrent alle systemer med kunstig intelligens, har programmet vanskeligheter med å overvinne oppskalering utfordringen: Noe som fungerer i noen nivåer på et enkelt, eldre spillsystem vil nesten helt sikkert ikke fungere på større systemer. Det er én ting å overmanne et nesten tretti år gammelt Nintendosystem - ved å kaste gigabyte og gigahertz på en 8-bit maskin med magre mengder minne som kjører tusen ganger saktere - men det er en annen ting å bruke den samme tilnærmingen til Xbox 360-spill (som krever millioner eller milliarder av ganger mer minne og langt mer beregning for å utmanøvrere), og Murphy later ikke som om noe annet.

Murphy - som tidligere har skrevet en av de morsomste satirer av AI-forskning jeg har sett - synes å vise hele prosjektet som en lerce. Han fortalte meg i en e-post: "Mitt eneste forskningsmål er å gjøre arbeid som er lunefullt, overraskende og poetisk." Å ta gamle Nintendo-spill fra hverandre er en prank for ham, hans forskningsrapport er fylt med linjer som "FCEUX-emulatoren

**X-Surf 100 tilgjengelig**  
**X-Surf 100, Zorro Network Card 100 MBit**

100 Mbit Ethernet Zorro-II/III kort

Den nye X-Surf 100 er et nettverkskort for alle Amiga datamaskiner med Zorro-slottet. Hvis det brukes i en Amiga 2000 eller i et Zorro datterkort for Amiga 1200, så vil det kjøre i Zorro-II fart. Hvis det installeres i en Amiga 3000, Amiga 4000 eller de respektive tower-versjonene (utstyrt med en Buster 11 chip, noe som er påkrevd for operasjoner med Zorro-III), så vil det kjøre i Zorro-III fart, som er opp til fem ganger raskere enn Zorro-II.

Vennligst notere at det er ingen garanti for at X-Surf 100 fungerer i tredjeparts Zorro-kort brukt i towerløsninger, så som kort brukt av Eagle, Mikronik, RBM eller Elbox. X-Surf 100 kan virke, men behøver ikke å virke på disse kortene. (Det vil definitivt ikke fungere i OnBoard laget av RBM). Selv om X-Surf 100 sitt bussinterface er laget for å tolerere mange kringler og kroker som disse tredjeparts bordene har, så er skikkelig funksjon kun garantert hvis det brukes i et originalt Commodore datterkort.

Eiere av Merlin grafikkort må ha de siste maskinvarepatchene installert. Eiere av Mediatro PCI/Zorpp datterkort må slutte swap-jumperen.

Nøkkelfunksjoner:  
100 Mbit physical link rate  
32-bit Zorro-III interface for maximum performance  
Sana-II device for use with Amiga OS 2.0 up to Amiga OS 3.9  
Linux drivers under development  
power saving 3.3V technology with 1.8V core voltage space saving design  
gold-plated Zorro contacts and stainless steel metal bracket local expansion port for forthcoming high-speed USB module

Levering uten floppy eller CD.  
Drivere må lastes ned fra:  
[wiki.icomp.de](http://wiki.icomp.de).

Enheten ikke tilgjengelig atm,  
ETA September 02, 2013.

Pris:  
EUR 129.90 incl. 19% German VAT  
(EUR 109.16 excl. VAT for non-EU customers)

**AMIGA<sup>®</sup>**

**OS39**







CS

Amiga

macht  
was

## BetterWB release 2.9

<http://lilliput.amiga-projects.net/BetterWB.htm>

BetterWB er en ny workbench-pakke, mye i likhet med AIAB, Amikit, AmigaSYS, ClassicWB, osv. men med en helt annen tilnærming. Den tar sikte på være mye som en forbedring, en oppdatert utvidelse til AmigaOS 3.1, men uten alle disse maskinvarekravene som ellers typisk er assosiert med denne typen pakker. Det er faktisk en bedre Workbench 3.1 enn 3.1 selv!

BetterWB sine beste målgrupper:

- Purister som mener alt etter 3.1 er noe overflodet søppel.
- Low end Amiga-maskiner som bare blir lagret og sett på som antikviteter.
- Brukere som nekter å betale masse penger for å oppgradere sin Amiga-opplevelse
- Minimig-brukere, som er begrenset til en 68000 prosessor-
- Hvem som helst som ønsker seg en ren og ekte oppelevelse med AmigaOS3.1.

Fordeler:

- Virker på alle Amiga
- Tar bare opptil 8 MB HDD plass
- Distribueres som et sett med floppydisker
- Bruken er enkel og har en åpenbar gjenkjennelighet med envanlig installasjon av AmigaOS 3.1.

Drawbacks:

- No eye candy at all
- Will appear incomplete, or even a piece of dog poo for high end or heavily expanded Amiga systems (They are probably better with other workbench packs), that take care of the visual appealing components.

Krav: (engelsk)

- Any Amiga computer
- Kickstart rom 3.1 (May also work under 3.0)
- AmigaOS 3.1 disk set (May also work under 3.0)
- About 8MB of storage space on a harddrive

[som simulerer en Nintendo i programvare] handler om en jillion linjer med C++-ish kode, var ment som et interaktivt GUI-program, inneholder støtte for flere ulike plattformer, og koden er, på en skala fra en haug av hestedritt til ikke-hestedritt, omtrent 2." Det er ikke et springbrett til noen ultimate AI-system.

Pranken virker så godt som den gjør på grunn av noen av Nintendos tekniske quirks, og ikke fordi Murphy har snublet over en dyp sannhet om naturlig eller kunstig intelligens. (Og som han bemerket i en e-post, "Programvaren ... fungerer bra på spill hvor det er umiddelbar informasjon (som din score eller posisjon i verden) som informerer om den globale fremdriften mot å fullføre spillet. Spill som krever langsiktig planlegging som labyrinter eller Tetris fungerer ikke bra.")

Likevel fremhever Murphys Mario Solver et større spørsmål, som ofte blir neglisjert: Kan noen, noensinne, bygge et AI-system som kan matche et menneske i ren fleksibilitet til å lære nye oppgaver? Alan Turing stilte dette berømte spørsmålet i sin klassiske "Computing Machinery and Intelligence"-artikkel, men det var over femti år siden.

De mest populære tilnærminger i dag fokuserer på Big Data, eller på å etterligne mennesker som allerede vet hvordan den aktuelle oppgaven utføres. Men ren mimikk bryter sammen når man gir en maskin nye oppgaver, og som jeg forklarte for noen uker siden, Big Data-tilnærminger tendenderer til å utmerke seg på å finne sammenhenger uten nødvendigvis å være i stand til å forstå spillreglene. Hvis Big Data alene ikke er et kraftig nok verktøy til å indusere en strategi i et komplekst, men veldefinert spill som sjakk, så det er et problem, siden den virkelige verden er langt mer åpen, og betydelig mer komplisert.

Douglas Hofstadter og Emmanuel Sander påpeker implisitt i sin nye bok, "Overflater og Essenser", at en strategi mot en fleksibelt lærende AI kan være å begynne med å se på den menneskelige evne til å se analogier. Selv om Hofstadter og Sander overdriver sin sak (ikke alt avhenger av analogiske evner) og aldri gir en eksplisitt algoritme, virker det sannsynlig at analogi er en av de mest kraftige verktøy som en ti-åring har i sin mentale verktøykasse for å lære nye oppgaver, som en ny idrett eller et nytt videospill. Som en første tilnærming er Medal of Honor akkurat som Call of

Duty, bare med andre uniformer og våpen. Call of Duty, for den saks skyld, er bare Space Invaders, men i tre dimensjoner, spilt fra et annet perspektiv, og med andre fiender. Så snart et barn mestrer det lille som er av logikk i et førstepersons skytespill, kan det barnet spillet hundre forskjellige spill med relativt lite rekalkibrering. De fleste maskiner vil tilnærme seg hvert spill med blanke ark, og ta med seg relativt lite fra ett spill til det neste. Hofstadter og Sander sier ikke mye om hvordan datamaskiner kan benytte lignende mekanismer, men nyere arbeid av Thomas Hinrichs og Ken Forbus av Northwestern University virker som et skritt i riktig retning, med et alvorlig forsøk på å bringe analogi inn i utfordringen med å la datamaskiner overføre hva de har lært i ett mikrokosmos til det neste.

En annen fritenker innenfor kunstig intelligens, Ben Goertzel har lett etter det han kaller (for å låne et uttrykk fra Mark Gubrud) "kunstig generell intelligens." Goertzels mål, som han har kjempet for både gjennom sitt eget arbeid og en rekke konferanser han har organisert, er å bygge maskiner som kan løse mange forskjellige problemer, uten å kreve menneskelig skreddersøm for hver enkelt. Så vidt jeg kan se, derimot, har hans fremgang så langt vært relativt begrenset. Og jeg er ikke overbevist om at en tilnærming som Deep Learning (som jeg kritiserte i november) vil løse AI-problem heller. Ekte AI kan bli gjennomførbart i løpet av to eller tre tiår, men vi er rett og slett ikke der ennå.

Det som imidlertid er klart for meg, er at AI-verdenen trenger flere eventyr som Thomas Murphys. Det meste av AI-arbeid som utføres nå om dagen fokuserer en enorm kraft på et enkelt problem (som å gjenkjenne stavelser i en strøm av tale), men feltet bør ikke glemme at finjusterte løsninger for individuelle problemer fortsatt ikke gir en generell løsning på den større utfordringen: Å lage maskiner som er smarte nok til å lære nye ting, helt av seg selv.

*Oversettelse:  
Vidar Karlsen*



## IRC-chat: Bil Herd

### Logg fra IRC-chat med Commdore-legenden Takk til Opus på #Amiga @ EFnet for at dette skjedde.

i» 06[23:02] \* BilHerd (~bil@static-98-110-70-181.cmdnnj.fios.verizon.net) has joined #Amiga  
06[23:03] \* +Bjander (~belxjande@111-90-13-24.koalanet.ne.jp) Quit (Remote host closed the connection)  
06[23:03] \* Bjander (~belxjande@111-90-13-24.koalanet.ne.jp) has joined #Amiga  
04[23:03] \* AmigaOne sets mode: +v Bjander  
[23:05] <Whitesnak> he can't be beaten :s  
03[23:06] <Bandis> Whitesnak  
<http://www.youtube.com/watch?v=pPk7gllRZm4>  
[23:06] <@CDeth> hes busy!  
03[23:06] <Bandis> noooo  
03[23:06] <Bandis> is he still playing ?  
[23:06] <Whitesnak> playing robocop vs terminator live  
03[23:06] <Bandis> ah no more childrensgame  
[23:07] <@CDeth> this is where whitey learns to solve all his problems with gun violence  
[23:07] <Whitesnak> this is an 18 this game  
03[23:08] <Bandis> Whitesnak I hope u get money from all the commercials I have to watch when tuning into your channel  
03[23:08] <Bandis> should be a fucking millionaire by now  
[23:08] <BilHerd> adblock?  
[23:08] <@CDeth> omg bill herd!  
[23:08] <@CDeth> holy smokes  
03[23:08] <Bandis> :o  
06[23:08] \* mikerm (~mikerm@c-68-35-113-191.hsd1.nm.comcast.net) has joined #Amiga  
[23:08] <@CDeth> i have a commodore 128d next to me man :)  
[23:09] <BilHerd> working?  
[23:09] <@CDeth> yep still works :)  
[23:09] <smilertoo> metal or plastic case?  
[23:09] <@CDeth> metal, the CR model  
[23:09] <BilHerd> we didnt design them to work more than 13 months. >:)  
[23:09] <@CDeth> haha  
03[23:09] <Bandis> lol  
[23:09] <BilHerd> The D was supposed to

be released at the same time as the flat, but alas  
[23:09] <Whitesnak> man  
[23:10] <Whitesnak> rapid fire finger  
[23:10] <Whitesnak> lol  
[23:10] <BilHerd> I heard the metal case ones have a lot of video noise  
[23:10] <smilertoo> mine still works as well  
[23:10] <GeorgeJ> dead or alive you're coming with me!  
[23:10] <smilertoo> very hard to get a good picture on modern tvs  
[23:10] <smilertoo> amazing how much empty space is inside them  
[23:10] <@CDeth> i havent had this one too long, but a deal came along....still working on getting a PAL model c64 running here  
[23:10] <@CDeth> i ordered one from england and the keyboard is broken  
[23:11] <smilertoo> my spacebar is iffy  
[23:11] <@CDeth> now i gotta find a 64C at a yard sale and scalp it :)  
[23:11] <BilHerd> Yeah the shift Q not working? That was our fault  
[23:11] <smilertoo> c64c keys fit c128d kb?  
[23:11] <@CDeth> 128d keyboard works fine but its NTSC !  
[23:12] <BilHerd> Are you refering to the legends on the key caps?  
[23:12] <@CDeth> if only you designed a pal/ntsc jumper in it hehe  
[23:12] <smilertoo> i need to get a cardboard floppy placeholder, keep some dust out  
[23:12] <BilHerd> What about Secam?  
11[23:12] \* smilertoo slaps Whitesnak around a bit with a large trout  
11[23:12] \* smilertoo slaps ED209 around a bit with a large trout  
[23:12] <BilHerd> Three position jumper tehn. >:)  
[23:13] <smilertoo> we blow our nose at secam  
[23:13] <@CDeth> hehe  
[23:13] <BilHerd> and fart in their general direction...  
[23:13] <@CDeth> have you seen the new demos they make for 8 bit commodores

now? they're insanely good, and all PAL mode  
[23:13] <BilHerd> PAL always stressed the bus timings a little more too  
[23:14] <@CDeth> do you still mess with them bill?  
[23:15] <BilHerd> It's Bil actually ;) I try and mess with faster systems tho I have a Commodore LCD I might try and get working  
[23:15] <@CDeth> i was working on a car at work, broke open the backup sensor thing in the rear bumper, and thought of you :)  
[23:15] <@CDeth> oh just one I, interesting, thought it was a nic thing  
[23:15] <BilHerd> Its weird to have the Ford salesman try and explain to me how it works.  
[23:15] <@CDeth> hehe  
[23:16] <@CDeth> i was changing a bumper and half of the things broke in half  
03[23:16] <Bandis> Seems Commodore engineers were kept on a short leash and resource budget when developing new computers, maybe more so than the competition  
[23:17] <@CDeth> before the little brown man took over mehdi ali  
03[23:17] <Bandis> or maybe lots of moving targets  
[23:17] <BilHerd> After Jack left there was no leash, and you earned resources by proving things worked.  
[23:17] <BilHerd> The C128, such as it is, was designed because we weer bored and no-one told us we couldnt do it.  
[23:18] <@CDeth> nice :)  
[23:18] <BilHerd> After they saw a C64 game running on the prototype my budget went up. :)  
06[23:18] \* +Bjander (~belxjande@111-90-13-24.koalanet.ne.jp) Quit (Remote host closed the connection)  
06[23:18] \* Bjander (~belxjande@111-90-13-24.koalanet.ne.jp) has joined #Amiga  
[23:18] <@CDeth> lol  
04[23:18] \* AmigaOne sets mode: +v Bjander  
[23:18] <BilHerd> Unfortyunaetly I ended up drawing resources away from the LCD and I would argue that thats the machine we should have built.  
[23:19] <@CDeth> a portable model?  
[23:20] <smilertoo> id still like a modded sx64 one day  
[23:20] <@CDeth> i want an sx64, just PAL! lol  
[23:20] <BilHerd> Yeah, theer is a picture of it on one of the splach screens at c128.com or got to commodorelcd.com to see mine  
03[23:20] <Bandis> you always hear the



story about the C= boss who was convinced by some other that there was no market in portable computers and thats what killed C= lcd manufacturing

[23:20] <@CDeth> neat

[23:20] <BilHerd> TRUE Marshal Smith was the CEO

06[23:21] \* +Bjander (~belxjande@111-90-13-24.koalanet.ne.jp) Quit (Client Quit)

[23:21] <@CDeth> i like the bleprint!

[23:21] <BilHerd> Jeff Porter had personally taken orders for about 15k in a day at CES but you couldnt convince Smith

[23:21] <smilertoo> looks like a modded plus4

[23:22] <@CDeth> someone win the lottery, start back up production!

[23:22] <smilertoo> they didnt do affordable colour lcd back then did they

[23:22] <BilHerd> The keys were very short travel but the bevels and feel made them look and feel very tactile, which was kind of cool for back then

[23:23] <BilHerd> No color LCD. We owned the only american LCD plant also (Eagle Pitcher)

[23:23] <Darth\_X> wow

[23:23] <@CDeth> that woulda been revolutionary!

[23:23] <BilHerd> I was yhinking about making a version that ran the old code but CommodoreUSA probably has the rights.

[23:24] <Darth\_X> does anyone know who is running C=USA now

[23:24] <smilertoo> i remeber being so impressed with the sx64 tiny crt, now i look at it and think...thats blindness just waiting to happen

[23:24] <@CDeth> bah c=usa

[23:24] <BilHerd> I have a new one in the box still... well not new... unused

[23:24] <@CDeth> some of us still use real commodores :)

[23:24] <smilertoo> sx64 didnt sell many here, uk was full of paupers

[23:24] <BilHerd> SX64 monitor I mean, not the whole computer

[23:25] <smilertoo> most here used tape decks

[23:25] <@CDeth> i bet it would be fun looking thru bil's basement

03[23:25] <Bandis> BilHerd I think CommodoreUSA only has trademark rights, slap Commodore stickers on PC hardware. that kind of things

[23:25] <BilHerd> You had to carry two at aitime or you could dislocate a shoulder.

[23:25] <@CDeth> lol

[23:25] <BilHerd> Trademark the log and the software maybe?

[23:25] <@CDeth> imagine if they had batteries!

[23:25] <BilHerd> logo

[23:26] <@CDeth> the owner of commodore usa died i think

[23:26] <BilHerd> lol... we used Double A batteries just to get passed the problem.

[23:26] <@CDeth> early last year, thought i read an article on it

[23:26] <smilertoo> would a retro fitted tft sx64 use little enough power to last on modern battery?

[23:26] <BilHerd> Really??? I have spoken with him.

[23:26] <BilHerd> NO, kill a car battery in 22 minutes. ;:

[23:26] <BilHerd> ;)

[23:27] <@CDeth> we'll go chop some electric cars up ;)

[23:27] <BilHerd> golf carts

[23:27] <smilertoo> how can a 1mhz cpu use so much power

[23:27] <BilHerd> monitor

[23:27] <smilertoo> change the monitor for a modern tft

[23:27] <BilHerd> and put teh rest of the design (except SID) in an FPGA

[23:28] <smilertoo> nah

[23:28] <smilertoo> fpga dont seem to quite work

[23:28] <smilertoo> i have the turbo chameleon

[23:28] <BilHerd> For SID or other?

[23:28] <smilertoo> it just seems to have issues

[23:28] <BilHerd> So did the C64

[23:28] <smilertoo> games run fine my c64 but crash after 10mins on the fpga

[23:29] <BilHerd> I will bet you a cup of coffe they are glitching DRAM control lines

[23:30] <BilHerd> c128.com

[23:30] <BilHerd> shit sorry wrong keyboard

[23:30] <@CDeth> do you have any amigas bil?

[23:31] <smilertoo> what i relaly need is an on crt monitor

[23:31] <BilHerd> Ok, now I mean to type... to see my basement check out c128.com/c116

[23:31] <@CDeth> 21' s are cheap

[23:31] <smilertoo> is an old crt....

[23:31] <mikerm> Wait, That name sounds really familiar.

[23:31] <smilertoo> balls to 21",theyre massive

[23:31] <mikerm> Bill Herd...

[23:31] <smilertoo> 15" will do

[23:31] <@CDeth> you think? ;)

[23:31] <@CDeth> one L!

[23:32] <@CDeth> i bet he gets that a lot lol

[23:32] <BilHerd> Bil actually ;)

[23:32] <Darth\_X> I've always wanted to know: why one L? ;:-)

[23:32] <Darth\_X> Bil

[23:32] <mikerm> Whats what I meant :P

[23:32] <mikerm> er, Thats

[23:32] <@CDeth> its a good coversation starter

[23:32] <mikerm> Wait, are you THE Bil Herd?

[23:33] <BilHerd> Got the idea from my printed report card in Jr. High where they printed my name William with one L, I asked why they said it was easier for the computer (they lied)

[23:33] <@CDeth> lol

[23:33] <@CDeth> nice :)

[23:34] <BilHerd> So I said it's easier for me too and started spelling it that way, 6 months later I got 10 points taken off of a semifinal math test for misspelling my name

[23:34] <Darth\_X> hehe.. gotta make life easier for the computer ya know ;-)

[23:34] <BilHerd> and the rebel in me loved it.

03[23:34] <Bandis> lol

[23:34] <@CDeth> hehe

[23:34] <BilHerd> Later I came to understand it was easier for the person typing names INTO the computer

[23:35] <BilHerd> Mikern... well I am A Bil Herd, havnt met any others if they are out there.

[23:36] <mikerm> Well, the one who worked for Commodore, and not just some random guy with a nick of the name. :)

[23:37] <BilHerd> That I did

[23:37] <@CDeth> 49 dollars for a 116, thats amazing

[23:37] <BilHerd> Still a good price, you get a #%^#\$% arduino for that

[23:37] <smilertoo> my cousin got a c16, he wasnt happy

[23:37] <@CDeth> hehe

[23:37] <mikerm> Well, thats cool! I've only ever met one other person in the business of days past was an engineer from MITS.

[23:37] <BilHerd> Of course 1984 dollars was like \$1,324 equiveleny

[23:38] <BilHerd> equivelent

03[23:38] <Bandis> mikerm this Bil I guess :D

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d3/BilHerd%26DaveDiorio.jpg>

[23:38] <BilHerd> heh... I was your basic high school dropout

[23:38] <mikerm> Love the hair

[23:38] <BilHerd> I get a lot of grief over the shorts these days

[23:38] <BilHerd> Would still have long hair if I could grow it

[23:39] <mikerm> Who wears short shorts!?

Bil wears short shorts!

[23:39] <@CDeth> anyone back then looked silly, i was a pumpkin pie hair cutted freak ;)

[23:40] <mikerm> oh, heh 1983...

[23:40] <BilHerd> c128.com/images/scan0009.jpg You can tell it was the 80' s

[23:40] <mikerm> I was born in 1983...  
[23:41] <mikerm> That seems 70s to me  
[23:41] <BilHerd> lol... I just noticed the tequila bottle sitting there in the airport  
[23:41] <mikerm> And the other beer bottles being held, heh  
[23:42] <BilHerd> TWe checked to see how many would trip the metal sensor... the Vegas staff had a good sense of humor (This was 85 CES show)  
[23:42] <@CDeth> that tall guy on the left is the ram stealing guy from the deathbed vigil  
[23:42] <mikerm> ahhh  
[23:42] <@CDeth> forget his name  
[23:42] <BilHerd> Yes Greg Berlin, grandson of Donovan Berlin the designer of teh P40 Warhawk the Flying Tigers flew in WWII  
[23:43] <BilHerd> Dave Haynie is in the hawaiian shirt bending over  
[23:43] <@CDeth> wow :)  
[23:43] <BilHerd> Judy Braddick is the girl with the beer, she had just finished writing the CBM version of Tennis and had worked on the LCD's OS  
[23:43] <mikerm> oh nice  
[23:44] <@CDeth> women sure pulled their pants up high back then  
[23:44] <BilHerd> Guy in front is hedley Davis who went on to work on the XBoS for the evil empire  
[23:44] <@CDeth> he looks evil, not suprising!  
[23:46] <Darth\_X> heh!  
03[23:46] <Bandis> BilHerd the first XboX?  
[23:47] <BilHerd> Ya, he knows why they missed christmas and why the thing winds up like a jet engine everytime you turn it on.  
03[23:47] <Bandis> if so, atleast that first one didnt brick like the 360  
08[23:47] <Whitesnak> and that's gonna do it for this bandisday night throwdown  
[23:47] <BilHerd> Is Andrew Clark on the channel? He is who asked me to swing by.  
[23:47] <@CDeth> is that opus?  
[23:48] <Darth\_X> yeah  
[23:48] <mikerm> Yeah, my original and very modified xbox still works fine. All of my friends 360's have died.  
[23:48] <smilertoo> my x360 survives mainly because its so noisy i dont use it  
[23:48] <BilHerd> they had issues characterizing the IOCELL interfaces for the DRAM  
[23:49] <@CDeth> opus is the man :)  
[23:49] <BilHerd> opus likes that guy!  
03[23:49] <Bandis> I bet the XboX1 was a learning experience for MS. they didnt make much hardware uptil then (except for keyboards/mice)  
[23:49] <BilHerd> Reminds me of either Bloom County or a Kansas song  
[23:50] <@CDeth> reminds me of directory opus lol  
[23:50] <Whitesnak> <http://www.twitch.tv/whitesnakey>  
03[23:50] <Bandis> anyway, BilHerd so you left by your own will from C= when the 8bit days ended ?  
03[23:51] <Bandis> or was it reorganisation etc.  
[23:51] <BilHerd> I was stupid, I thought I could do what I was doing at other companies and somone appealed to my ego telling me how much I could do for them  
[23:51] <BilHerd> They freaked  
[23:53] <BilHerd> I was in charge of teh PAL version of teh Amiga my last week at CBM... so it wasnt an 16 bit thing, I just thought they were going to close sooner rather than ater and I didnt want to be competeing for jobs with people that had actual degrees  
[23:53] <BilHerd> later  
[23:54] <mikerm> MAY have been a good thing then.  
03[23:54] <Bandis> well C= had a few good years with Amiga  
[23:54] <@CDeth> mine are still booted up :)  
03[23:54] <Bandis> their lucky purchase from Jay  
[23:55] <BilHerd> YEah they didnt close for quite a while, meanwhile people that had worked for me were promoted and didnt want me around acting crazy >:)  
[23:55] <mikerm> Crazy is better than office stiff boring though...  
03[23:56] <Bandis> BilHerd so was it "upstart" like to work at Commodore or more corporate IBM like ?  
[23:56] <BilHerd> I was credited with bringing an Animal House atmosphere to the place  
03[23:56] <Bandis> lol  
[23:57] <@CDeth> nice :)  
[23:57] <BilHerd> My record was 11 days without leaving  
[23:57] <BilHerd> Would carry a case of beer in on my shoulder and dare the guards to say something. >:)  
03[23:57] <Bandis> but sometimes that is what is needed when you need to reach deadlines  
[23:57] <mikerm> O\_o  
[23:57] <@CDeth> hehe you just dont hear of ppl doing stuff like that anymore  
[23:58] <BilHerd> We did the C128 in 5 months including 4 custom chips  
[23:58] <mikerm> Yeah, that would promptly get me fired  
[23:59] <BilHerd> I was never worried about getting fired, I was worried about not getting done on time.... one day I realized that the middle managers acted the way they did because THEY were afraid of getting fired  
Session Time: Sat Mar 23 00:00:00 2013  
[00:00] <mikerm> Yeah, that seems to be how it goes these days  
06[00:00] \* Maccer (~Ted@199.168.141.31) Quit (Ping timeout: 252 seconds)  
03[00:00] <Bandis> unless you have some key skill or knowledge  
[00:00] <mikerm> Well, I would say management overall is just worse, but mostly because they are painfully out of touch with the world.  
03[00:01] <Bandis> middle managers are dime a dozen  
[00:02] <Whitesnak> What about a new C64 DTV :)  
03[00:02] <Bandis> :>  
[00:03] <@CDeth> or jeri ellsworths phone #!  
[00:03] <BilHerd> Jeri had a license under the toy company she worked for... so back to teh rights issue if trying to do again.  
[00:03] <@CDeth> ill call her and ask :)  
[00:04] <BilHerd> She told me later I had done the sprite collision logic, I had done something to show her how I would do it and she stuck it in.  
[00:05] <Whitesnak> if rights are an issue china is always willing to help out in that area :)  
[00:05] <mikerm> heh  
[00:05] <BilHerd> Yeah imagine your second concern when doing a prod is how to keep the company you hired to build it from stealing from you.  
06[00:08] \* \Mr\_C\ (mrc@adsl-98-89-20-220.mgm.bellsouth.net) Quit  
03[00:09] <Bandis> Whitesnak what about a A500DTV ? :)  
[00:09] <@CDeth> forget that, a new amiga motherboard with AAA!  
[00:09] <BilHerd> Just run it as an emulator and not tell anyone  
[00:10] <BilHerd> Hey gotta run, was good hanging out with y'all  
03[00:10] <Bandis> nice talking to ya!  
[00:10] <mikerm> Nice to meet you  
[00:10] <@CDeth> nice to meet ya bil, hang out anytime!  
[00:11] <BilHerd> Later guys :)  
06[00:11] \* BilHerd (~bil@static-98-110-70-181.cmdnnj.fios.verizon.net) Quit

*Takk for IRC-logg:  
Bandis, sôta bror ;)*

## IRC-chat: Steven Sollie

### Logg fra IRC-chat med sjef for AmigaOS-koderne.

[00:00:48] <@Kelli217> Here we go...  
[00:01:21] \* +ssollie taps the mic  
[00:01:35] <@Ken> ouch!  
[00:01:48] <@Kelli217> Okay, welcome to the second in a hopefully two-episode series of Q&As with people of note to the Amiga community.  
[00:02:21] <@Kelli217> With us today is Steven Solie. ssollie, give a little opening spiel, then we'll get to questions.  
[00:02:44] <+ssollie> A speech? ok.. ok...  
[00:03:01] <@Kelli217> nothing big, a paragraph or two  
[00:03:02] <+ssollie> I call myself the AmigaOS Development Team Lead  
[00:03:04] \* ddni (b01aafc3@ircip1.mibbit.com) has joined #Team\*AMIGA  
[00:03:25] <+ssollie> that means I herd cats.. I mean try to organize all the professionals working on AmigaOS  
[00:03:47] \* Spectre660 (~mrnobody@209.59.126.35) has joined #Team\*AMIGA  
[00:03:47] \* Belinda (-Belinda@ARennes-651-1-340-33.w2-14.abo.wanadoo.fr) has left #Team\*AMIGA  
[00:03:48] <+ssollie> I usually converse with everyone associated with AmigaOS in one way or another.  
[00:04:05] <+ssollie> My hope is that I can answer some questions which the Amiga community at large have.  
[00:04:32] <+ssollie> so, fire away...  
[00:04:58] \* Belinda (-Belinda@ARennes-651-1-340-33.w2-14.abo.wanadoo.fr) has joined #Team\*AMIGA  
[00:05:42] <@Kelli217> <CDeth> have you been in contact with the developers of ultimateppc, on getting it to work with os4x?  
[00:06:08] <+ssollie> I remember those guys. They emailed me a while back asking if 4.x would run on their hardware.  
[00:06:32] <+ssollie> We have not really chatted since. Perhaps they are waiting on me or I am waiting on them?  
[00:06:45] <+ssollie> In any case, I haven't seen any hardware yet.  
[00:06:49] <+ssollie> next question  
[00:07:10] <@Kelli217> <alef> Hi, Steven. I guess I am off topic; NAF (<http://amiga.no/>) sent 2

emails to both Amiga Inc. and Hyperion about licensing Amiga name for promo products like this: <http://garantert.net/Amiga/promo/AmigaNO-Tshirt.jpg> ...but no answer...Can we get an official license? We want to build a promo product series for sale, but want to do it legally  
[00:07:35] <+ssollie> yeah, that can be tricky I know  
[00:07:57] <+ssollie> both Amiga Inc. and Hyperion have lawyers that must approve things and they are a tad shy sometimes  
[00:08:26] <+ssollie> for Amiga Inc, you should use their contact form on their web site... hopefully that is enough to get their attention  
[00:08:50] <+ssollie> for Hyperion you could try emailing me and I'll forward on the request to Ben Hermans  
[00:09:21] \* RocketScience (~rktsci101@69.157.171.13) has left #Team\*AMIGA  
[00:09:29] <+ssollie> I know Hyperion have granted license but I'm not so sure about Amiga Inc.  
[00:09:38] <+ssollie> licenses that is  
[00:09:45] <+ssollie> next question  
[00:09:48] <@Kelli217> <elijahu> can you comment on which of the major features mentioned back at amiwest 2010 – and recently on the hyperion blog – will make it into AmigaOS 4.2? multi-core support? an OpenGL stack? the long awaited, A-EON-funded, W3D drivers for radeonHD cards, etc.?  
[00:10:08] <+ssollie> If I knew myself I would tell you. :-)  
[00:10:33] <+ssollie> Basically, we work hard on all the features and at some point Hyperion says "ship it" and we figure out which pieces are high enough quality to include.  
[00:10:51] <@Ken> hold up for a few min guys :-)  
[00:10:55] <+ssollie> So I could take a guess at which ones are going to make it but really it is early.  
[00:11:34] <+ssollie> I was just talking to Timothy (a Hyperion director) and they are getting anxious to ship something so that's good news I suppose  
[00:11:40] <+ssollie> next question  
[00:11:43] <@Kelli217> <broadblues> Do you consider yourself an amiga god or merely a saint?  
[00:11:49] <@Kelli217> ;)

[00:12:13] <+ssollie> lol... I seem to remember asking this of myself today. :-)  
[00:12:24] <+ssollie> It's a joke guys. Calm down moo bunny crowd. :-)  
[00:12:27] <+ssollie> next question  
[00:12:52] <@Kelli217> <elijahu> can you comment as to 1) why hyperion has ceased open communication regarding planned features and development milestones reached, and 2) will hyperion reconsider?  
[00:13:16] <+ssollie> There was some discussion about this recently.  
[00:13:46] <+ssollie> Hyperion was posting on AmigaWorld.net about all sorts of things.  
[00:13:56] <+ssollie> As many know, it didn't work out very well... :-)  
[00:14:15] <+ssollie> So it seems the mode of operation will be shut up until it ships again. Sorry, but that is the current policy.  
[00:14:18] <+ssollie> next question  
[00:14:41] <@Kelli217> The next 423 questions come from eliyahu. Wait just a moment while I try to get them ready.  
[00:15:12] <@Kelli217> <elijahu> can you comment on if updated printer drivers via gutenprint, CUPS, or the like will be integrated into AOS4 at some point? in the OS4.2 release?  
[00:15:32] <+ssollie> It is certainly on my radar now.  
[00:15:40] <+ssollie> I would like to see some more investment in printing.  
[00:16:10] <+ssollie> However, we don't really have the devs to handle printing at the moment. It is not a job most devs want to be honest.  
[00:16:26] <+ssollie> Once Gutenprint is up to snuff we will of course want to see that included.  
[00:16:37] <+ssollie> I haven't seen much discussion about CUPS recently.  
[00:16:43] <+ssollie> next question  
[00:16:48] <@Kelli217> <elijahu> can you discuss just how far along development of AOS got to support the netbook project before it was cancelled? when and why was it cancelled?  
[00:17:03] <+ssollie> It boots up to Workbench.  
[00:17:27] <+ssollie> The project has not been cancelled to my knowledge.  
[00:17:39] <+ssollie> It is officially "on hold" last time we chatted about it.  
[00:17:53] <+ssollie> I know A-Eon did some work to try and revive that project and that didn't work out.  
[00:18:00] \* guruman (~user@host132-182-dynamic.20-79-r.retail.telecomitalia.it) has joined #Team\*AMIGA  
[00:18:12] <+ssollie> The main problem seems to be that the manufacturer keeps changing their story (and pricing).  
[00:18:37] <+ssollie> So, if (big if) they come back to Earth we still might see that go forward is my understanding.  
[00:19:18] <+ssollie> It is a real shame the rules were changed after the announcement at AmiWest... I guess that is why Hyperion doesn't



like to say things.

[00:19:25] <+ssolie> next question

[00:19:28] <@Kelli217> <eliyahu> are there any SDK updates planned in the near future? what would be included/updated?

[00:19:51] <+ssolie> I plan to release an updated SDK before the AmiWest show in October to support the programming classes being offered.

[00:20:08] <+ssolie> I was going to do the work myself so I can say that.

[00:20:21] <+ssolie> I just have to finish up a couple of other things first.

[00:20:23] <+ssolie> next question

[00:20:37] <@Kelli217> <eliyahu> how many developers are still actively contributing to AOS4 development? how many active beta testers do you currently have?

[00:21:00] <+ssolie> I don't believe I am allowed to divulge figures on anything.

[00:21:23] <+ssolie> However, I can point out we have had 44 updates since Update 6 and I just added two new developers to the team this week.

[00:21:37] <+ssolie> next question

[00:21:47] <@Kelli217> <eliyahu> will there be any look-and-feel changes in the GUI for OS4.2? what is planned?

[00:22:11] <+ssolie> Yes, our artist friends just love to change that look every major release.

[00:22:30] \* TrevorD (~androirc@2.126.118.25) has joined #Team\*AMIGA

[00:22:31] <+ssolie> I'm not sure myself what they have planned but I'm sure it will look great.

[00:22:34] <+ssolie> next question

[00:22:46] <@Kelli217> Okay, wow, those 423 questions went by fast. Next one up is... <alef> who is the correct source to contact regarding Amiga license? Amiga Inc or Hyperion?

[00:23:08] <+ssolie> That is difficult to answer because it depends on which mark you want to license.

[00:23:20] <+ssolie> If you are talking the Amiga mark then Amiga Inc. is the place to go shopping.

[00:23:35] <+ssolie> If you are looking for AmigaOne or the Boing Ball then Hyperion can help you out.

[00:23:35] \* Alf (~androirc@dab-ell2-h-74-7.dab.02.net) Quit (Leaving: AndroiRC - Android IRC Client ( <http://www.androiRC.com> ))

[00:23:43] <+ssolie> next question

[00:23:57] <@Kelli217> <ddni> do betatesters have warp3d on their x1000?

[00:24:42] <+ssolie> I suppose that is a sneaky way of asking when A-Eon's Warp3D driver will be ready.

[00:24:55] <+ssolie> That would be A-Eon's question to answer.

[00:24:57] <+ssolie> next question

[00:25:30] <@Kelli217> <vapor> Now that AmigaOS has sudo open hardware why aren't more drivers being developed for varoius cards etc...? From this user...The NG hardware is not an A500.

[00:26:14] <+ssolie> Hmm... not sure about the

question there.

[00:26:29] <+ssolie> Maybe you mean 3rd party PCI cards and such.

[00:27:03] <+ssolie> Well, don't depend on Hyperion to do all the work. If there is some PCI card out there you like try posting the forums and see if you can get the attention of 3rd party devs.

[00:27:10] <+ssolie> What I can do is help the 3rd party devs.

[00:27:26] <+ssolie> We can provide access to details and even do special fixes if they need them.

[00:27:47] <+ssolie> I am also working on an updated Amiga device example for the wiki all in C.

[00:27:54] <+ssolie> This will help out 3rd party devs as well.

[00:27:59] <+ssolie> next question

[00:28:04] <@Kelli217> <TheKorn> Are you currently using an Amiga for this Q&A session? If so which model?

[00:28:16] <+ssolie> I'm using an iPad at the moment.

[00:28:31] <+ssolie> My Amigas are busy compiling OS code and I have one driving another.

[00:28:50] <+ssolie> I figured if they crashed and burned you would not appreciate the in/out messages.

[00:29:03] <+ssolie> not

[00:29:22] <+ssolie> I have an AmigaOne 500 and an AmigaOne X1000 working together at the moment.

[00:29:26] <+ssolie> next question

[00:29:28] <@Kelli217> <ddni> we all assume 4.2 will come as a package. is this still the case or will auto update deliver it iteratively?

[00:29:56] <+ssolie> The plan is to deliver 4.2 as a package again (e.g. ISO, instruction booklet, etc.)

[00:30:10] <+ssolie> I would also like to see a "download only" option to save a few bucks.

[00:30:20] <+ssolie> I don't know if Hyperion will go for that but I try. :-)

[00:30:23] <+ssolie> next question

[00:30:25] <@Kelli217> <Derfs> can you tell us anything about a workbench replacement?

[00:31:14] <+ssolie> I'm not keen on scrapping code. You lose many man-years of work when you toss code.

[00:31:39] <+ssolie> I'm hoping we can enhance the current Workbench to the point it is more modern.

[00:31:57] <+ssolie> There is a bit of disagreement in the dev team on this but such are these things.

[00:32:07] <+ssolie> At least some work is being done in that direction now.

[00:32:10] <+ssolie> next question

[00:32:12] <@Kelli217> <^ktadd> I've made good use of the programming modules at AmiWest. Any chance of doing a debug module this year?

[00:32:39] <+ssolie> That is actually the focus this

year at AmiWest.

[00:32:56] \* +ssolie goes to look up the url quickly  
[00:33:29] <+ssolie> at <http://wiki.amigaos.net> in the Tutorials section you'll see a quick synopsis of what is planned

[00:33:44] <+ssolie> look under the "AmiWest 2013 Programming Conference Synopsis"

[00:33:49] <+ssolie> next question

[00:33:53] <@Kelli217> <alef> I guess I am off topic; I put myself on the AmigaOne X1000 order list. Any news about delivery and/or production run?

[00:34:18] <+ssolie> That is an A-Eon question but I think I can elaborate a little without being shot. :)

[00:34:30] <+ssolie> The demand for the X1000 continues to be strong.

[00:34:54] <+ssolie> They will keep making more as long as demand is there... I think you have a good chance of getting one.

[00:35:00] <+ssolie> next question

[00:35:02] <@Kelli217> <duga> Will you drop support for any of the hardware supported in 4.1 when you release 4.2?

[00:35:19] <+ssolie> I had the question when I talked to Timothy today...

[00:35:31] <+ssolie> A decision is still pending on what platforms will still be supported.

[00:35:37] <+ssolie> The big question is classic.

[00:36:03] <+ssolie> Sales are still strong so it is difficult to just say "No more platform X" when they give you money. :)

[00:36:24] <+ssolie> So as of right now, everything is still supported. We certainly didn't branch the code base or anything.

[00:36:47] <+ssolie> However, management could decide otherwise. The code will be ready either way.

[00:36:49] <+ssolie> next question

[00:36:51] <@Kelli217> <noXLar> will ahi audio system be updated?

[00:37:17] <+ssolie> I have heard some rumbling from a certain developer regarding AHI recently myself.

[00:37:58] <+ssolie> There is no current focus on replacing/repairing AHI but I suspect that could change.

[00:38:06] <+ssolie> We have been updating the driver recently.

[00:38:10] <+ssolie> drivers even

[00:38:22] <+ssolie> The Envy24HT and HDAudio drivers for example.

[00:38:47] \* SinanGurkan (~SinanGurk@95.8.186.250) has joined #Team\*AMIGA

[00:38:53] <+ssolie> As long as AHI isn't "in the way" we will keep it as is.

[00:38:59] <+ssolie> next question

[00:39:02] <@Kelli217> <broadblues> What can you tell us about Cyrus?

[00:39:14] <+ssolie> He is some Greek architect.

[00:39:17] <+ssolie> long dead

[00:39:28] <+ssolie> or do you mean the new

boards?  
[00:39:30] <+ssolie> :)  
[00:39:41] <+ssolie> Again, an A-Eon question but I can speak a little to it.  
[00:40:03] <+ssolie> We have a Freescale P5020 on those guys.  
[00:40:22] <+ssolie> The hope is to have beta systems running by AmiWest timeframe.  
[00:40:42] <+ssolie> but you never know with brand new hardware... it takes a little while to hammer out the issues  
[00:41:06] <+ssolie> The cost should be between a Sam460ex and an X1000 I believe but A-Eon needs to confirm that one.  
[00:41:21] \* ktadd (~Kevin@c-76-102-24-227.hsd1.ca.comcast.net) has joined #Team\*AMIGA  
[00:41:34] <+ssolie> I am really excited about Cyrus myself. that is one great board..  
[00:41:58] <+ssolie> A-Eon will be blogging/new releasing about it soon I expect.  
[00:42:02] <+ssolie> next question  
[00:42:04] <@Kelli217> <ddni> any comments on Hollywood being made available for sale again? Is its approach to coding valued by core devs?<ddni> any comments on Hollywood being made available for sale again? Is its approach to coding valued by core devs?  
[00:42:16] <@Kelli217> OOps, double paste...  
[00:42:24] <+ssolie> I just found about Hollywood this morning.  
[00:42:53] <+ssolie> I certainly value Hollywood and I have a copy.  
[00:43:17] <+ssolie> I also know some really hate Hollywood for some reason.  
[00:43:34] <+ssolie> I suppose it is the whole idea of a layer on top of the OS or something.  
[00:43:59] <+ssolie> I'm not sure what the other core developers think about Hollywood but I've never heard anything negative from them.  
[00:44:11] <+ssolie> It is great product overall. Highly recommended.  
[00:44:13] <+ssolie> next question  
[00:44:13] \* ktadd (~Kevin@c-76-102-24-227.hsd1.ca.comcast.net) Quit (Connection reset by peer)  
[00:44:13] \* ^ktadd is now known as ktadd  
[00:44:15] <@Kelli217> <ddni> Current support for hyperions game back catalogue is patchy in os4. Will this improve? shogo heretic2 etc  
[00:44:35] <+ssolie> This may be surprising but I don't really speak for Hyperion directly.  
[00:45:01] <+ssolie> So I don't know what they have planned for their catalog really.  
[00:45:09] <+ssolie> I keep focused on AmigaOS as much as possible.  
[00:45:27] <+ssolie> We will keep adding better support for their games of course as necessary.  
[00:45:33] <+ssolie> next question  
[00:45:35] <@Kelli217> <Derfs> do you see contribs for AmigaOS 4.2 using Qt? what do you think of alfkil's work?  
[00:46:06] \* @JimS

(JimS@ACA2FE7C.ipt.aol.com) Quit (Ping timeout)  
[00:46:09] <+ssolie> I fully support the Qt effort.  
[00:46:20] <+ssolie> Hyperion have said as much as well.  
[00:46:44] <+ssolie> It is really great work and I have worked with Alfkil directly to help him out.  
[00:47:04] <+ssolie> Alfkil tends to find bugs in the deepest places in the OS... he's good.  
[00:47:23] <+ssolie> At one point we discussed using Qt as a GUI replacement even.  
[00:47:28] \* JimS (JimS@ACA2FE7C.ipt.aol.com) has joined #Team\*AMIGA  
[00:47:28] \* ChanServ sets mode: +o JimS  
[00:47:34] <+ssolie> That may or may not happen but shows you the importance of that effort.  
[00:47:37] <+ssolie> next question  
[00:47:40] <@Kelli217> <tekmage> the P5020 is the e5500 core, will the e500MC or e6500 be supported as well?  
[00:48:00] \* SinanGurkan (~SinanGurk@95.8.186.250) Quit (Ping timeout)  
[00:48:11] <+ssolie> Hmm... that's a lot of number and letter combinations there.  
[00:48:27] <+ssolie> In other words, I don't really know the details and can't answer at this time.  
[00:48:32] <+ssolie> next question  
[00:48:44] <@Kelli217> <vapor> Should the AmigaOS community align itself with any particular Linux distro in a co-operative manner? Your opinion?  
[00:48:58] \* guruman (~user@host132-182-dynamic.20-79-r.retail.telecomitalia.it) Quit (Leaving: I love jahc)  
[00:49:14] <+ssolie> I suspect this has something to do with last week's special guest.  
[00:49:37] <+ssolie> I think the AmigaOS community can do whatever it wants to do.  
[00:50:06] \* SinanGurkan (~SinanGurk@95.8.186.250) has joined #Team\*AMIGA  
[00:50:07] <+ssolie> I can only help to try and build the best AmigaOS we can and give the users something to use and enjoy.  
[00:50:36] <+ssolie> If you guys want to go cooperate with the "OS4" Linux distribution that is your business  
[00:50:49] <+ssolie> Personally, I don't have time to be distracted.  
[00:50:51] <+ssolie> next question  
[00:50:57] <@Kelli217> ALL: No more question submissions, please... we want to wrap things up soon.  
[00:51:10] <@Kelli217> <noXLar> will Dockies be updated with the upcoming AOS 4.2?  
[00:51:31] <+ssolie> I haven't looked into Dockies in a while to be honest.  
[00:51:43] <+ssolie> Yes, we should at least fix some more bugs in that area.  
[00:51:49] <+ssolie> Thanks for the reminder. :)  
[00:51:51] <+ssolie> next question  
[00:52:05] <@Kelli217> <ddni> amicygnix. manna from heaven or devil spawn?

[00:52:48] <+ssolie> I have personally donated to AmiCynix several times. The value of X-Windows should not be overlooked.  
[00:52:50] <+ssolie> next question  
[00:53:04] <@Kelli217> <duga> Any news on Spotify support in OS 4.1 (own client or the web player that's relying on Flash support)?  
[00:53:21] <+ssolie> I have not had a status report from the Spotify guys in a while.  
[00:53:48] <+ssolie> I suspect they are busy with other platforms but I don't know.  
[00:53:52] <+ssolie> next question  
[00:53:55] <+ssolie> question  
[00:54:22] <@Kelli217> Actually, I cleared my question queue a tiny bit early. Any final comments or summaries?  
[00:54:33] <+ssolie> I tried to type fast. :)  
[00:54:39] <@Kelli217> :)  
[00:55:14] <+ssolie> Sorry I don't have all the direct answers...  
[00:56:08] <@Kelli217> Well, instead of answers, any heartfelt pleas for understanding and compassion? :)  
[00:56:28] <+ssolie> well... could you guys please stop fighting on amigaworld.net ?  
[00:56:34] <+ssolie> it is really getting out of hand... come on.  
[00:56:58] <@Kelli217> Ah, one last question and a thank you  
[00:57:01] <+ssolie> I couldn't believe the amount of bickering in the Silicon Dreams/VCF topic  
[00:57:20] <@JimS> If Amigans didn't fight, they wouldn't be Amigans. ;-D  
[00:57:35] <@Kelli217> <noXLar> would the network stack be updated to modern standard?  
[00:57:59] <+ssolie> Depends what you consider to be modern of course... I assume IPv6  
[00:58:13] <+ssolie> I don't see much point in updating the stack to just support IPv4  
[00:58:35] <+ssolie> I do want to add better wireless support.  
[00:58:48] <+ssolie> beyond that, we need a new IPv6 stack and that project is a ways off  
[00:58:51] <+ssolie> next question  
[00:58:54] <@Kelli217> And finally, this thank you: <alef> I gotta say I think we all appreciate the work of Steven Solie and all the rest of the coders. We wish you all luck in your hard work towards a better future for the NG Amiga.  
[00:59:49] <+ssolie> back to asha chat?  
[00:59:58] <@Kelli217> yep.  
[00:59:58] <@Valiant> Agreed, thank you for taking time from your busy schedule to update us  
[01:00:09] <+ssolie> thanks Kelli217 !!!  
[01:00:12] <@Ken> thanks ssolie :-D  
[01:00:25] <@JimS> Yep, thanks for visiting us  
[01:00:31] <@Kelli217> We now return you to your regularly scheduled craziness.  
[01:00:47] \* Kelli217 sets mode: -m

[23:02:04] \* TrevorDick (~TrevorD@222-153-147-228.jetstream.xtra.co.nz) has joined #Team\*AMIGA  
[23:02:31] <@Valiant> Welcome, Trevor  
[23:02:35] <@Kelli217> There he is! Trevor, please say a few rods, and then we'll start in with the questions.  
[23:03:02] <@JimS> welcom  
[23:03:13] <@Kelli217> words, not rods  
[23:03:27] \* Kelli217 sets mode: +v TrevorDick  
[23:03:30] <+TrevorDick> I thought I would have to cancel because of the earthquakes ..so if I suddenly disappear  
[23:04:24] <+TrevorDick> OK I'm already to go - first question please  
[23:04:32] <@Kelli217> Sorry, I was a bit slow giving you voice...  
[23:04:48] <@Kelli217> Okay, first question: <bike> Can you tell us what the expected price is for the AmigaOne x2000 aka Cyrus?  
[23:05:40] <+TrevorDick> Good question..it is so early in the development cycle to provide an answer.  
[23:05:47] \* afk|Cat (afkCat@s529db083.adsl.online.nl) has joined #Team\*AMIGA  
[23:05:54] \* afk|Cat is now known as SceneCat  
[23:05:57] <+TrevorDick> If you followed the Nemo development you will know what I mean.  
[23:06:31] \* rwo (~rwo@95.154.21.8) has joined #Team\*AMIGA  
[23:06:39] <+TrevorDick> Although we hope the 2Ghx model will come in under the A1-X1000 pricing, there is no guarantee  
[23:06:43] <+TrevorDick> next question  
[23:06:59] <@Kelli217> <bike> Can you tell us about the differences between the freescale 5020 and 5040 cpu? And in what kind of a process was that cpu chosen over others?  
[23:07:32] <+TrevorDick> bothe Freescale CPUs from the same stable  
[23:07:58] <+TrevorDick> 5020 Freescale have comitted to a long term 10 year support  
[23:08:26] <+TrevorDick> Price & performance a consideration  
[23:08:33] \* amigakit (~amigakit@80.229.113.254) has joined #Team\*AMIGA  
[23:09:28] <+TrevorDick> 5020 dual core, 5040 quad core but price and real availability still an unknown  
[23:09:37] <+TrevorDick> next question  
[23:09:45] \* Ddni (b01aafc3@ircip1.mibbit.com) Quit (Leaving: http://www.mibbit.com ajax IRC Client)  
[23:09:59] \* imagodespira (~imagodesp@46.115.102.180) has joined #Team\*AMIGA  
[23:10:06] <@Kelli217> Ok, everybody hold off on your questions, we have a serious backlog already. The next question is...  
[23:10:11] \* Ddni (b01aafc3@ircip1.mibbit.com) has joined #Team\*AMIGA

## IRC-chat: Trevor Dickinson

### Logg fra IRC-chat med AmigaOne X1000-utvikleren.

[23:10:22] <@Kelli217> <bike> Will it be a complete system as the x1000 or available as a DIY, motherboard only?  
[23:11:06] <+TrevorDick> As I said very early in the development cycle.. I prefer complete systems, Matthew prefers both boards and systems.  
[23:11:11] <+TrevorDick> Next question  
[23:11:37] <@Kelli217> <bike> What are the requirements to enter the beta program?  
[23:12:04] <+TrevorDick> Again too early ... do I sound like a broken record?  
[23:12:08] <+TrevorDick> next question  
[23:12:13] <@Kelli217> <bike> Anything more you can tell us that is not already known about the project, differences in the xena/xmos for instance. What does the fpga do?  
[23:12:49] <+TrevorDick> All I can say is it will have a Xena/Xorro combination.  
[23:12:52] <+TrevorDick> Next question  
[23:13:46] <@Kelli217> Combined question: <bike> What is the current state of AmigaOS4.2 with regards to supporting the X2000? <vox> Do you expect AmigaOS 4.2 and OpenOffice and Timberwolf ports to be done by the time Cyrus will be available?  
[23:14:26] \* imagodespira (~imagodesp@46.115.102.180) Quit (Connection reset by peer)  
[23:14:30] <+TrevorDick> Your questions should be really directed to Hyperion with regards to AmigaOS 4.2  
[23:15:10] <+TrevorDick> We want 4.2 for the AmigaONE X1000 - it is currently be used to develop the code. :-)  
[23:15:18] \* Damocles (~FootM@adsl-65-9-225-21.mia.bellsouth.net) Quit (Leaving: ChatZilla 0.9.90.1-2013070921 [Firefox 22.0/20130618035212])  
[23:16:04] <+TrevorDick> I presume you mean Libre Office? That is an A-EON funded project and timescales depend on the developers main OS4 workload  
[23:16:22] <+TrevorDick> Timberwolf is not one of our projects at the moment  
[23:16:25] <+TrevorDick> next question  
[23:16:53] <@Kelli217> Humorous question: <bike> On the Cyrus board theres the text " - BOOT SD REMOVE AT THE RISK OF DEATH " -

Will this be used a sales pitch?  
[23:17:02] <+TrevorDick> :-)  
[23:17:55] <+TrevorDick> It was actually quite funny...the engineers placed that on the board but the Varisys director's did not know until they showed us the board a week or so ago.  
[23:18:24] <+TrevorDick> I thought it was funny ...I'm not sure Adam and Paul were that amused?  
[23:18:27] <+TrevorDick> Next question  
[23:18:29] <@Kelli217> <vox> New board will set limit up to 16GB DDR3 RAM (X1000 has 8GB limit?) Do you expect AmigaOS to be able to use this kind of possibility?  
[23:19:05] <+TrevorDick> Again a question for Hyperion & AmigaOS 4 developers.. but I certainly hope so.  
[23:19:09] <+TrevorDick> Next question  
[23:19:31] <@Kelli217> Hmm... the next question in my queue is related to that, so I'll skip it... just a moment  
[23:20:00] <@Kelli217> <vox> Is Cyrus Freescale CPU new ISA previously announced to be supported in AmigaOS 4.2?  
[23:20:20] <+TrevorDick> As with the Nemo board there are a few Easter eggs on the Cyrus Plus board BTW  
[23:20:31] <+TrevorDick> yes  
[23:20:35] <+TrevorDick> Next question  
[23:20:40] <@Kelli217> <vox> e) Will there be more modern XMOS chip onboard (they have recently announced their quad cores, kind of) and what kind of uses do you expect? Will it ever be possible to add more programmable, DSP like, FPGA or similar chips via XORRO?  
[23:21:30] \* Boot\_WB (Boot\_WB@adsl-77-86-63-180.karoo.kcom.com) has joined #Team\*AMIGA  
[23:21:37] <+TrevorDick> All good questions. We are now turning our focus to Xena and Xorro issues. Expect some news in the near future... but not 2 more weeks :-)  
[23:21:38] \* Boot\_WB (Boot\_WB@adsl-77-86-63-180.karoo.kcom.com) Quit (Connection reset by peer)  
[23:21:49] <+TrevorDick> next question  
[23:22:17] <@Kelli217> <vox> Since its expected that X2000/4000 will be available longer then X1000 (primarily the CPU choice of PA Semi in past) will we have longer and better PR campaign of "return of AmigaOne



top model", and everything that looks like started back in 2010, but not done well enough  
[23:23:19] <+TrevorDick> Ah.... if you are asking will we be marketing to the wider Computer world no  
[23:23:23] <+TrevorDick> next question  
[23:23:27] <@Kelli217> <vox> Now with a great driver, can we have onboard 7.1 sound as standard?  
[23:23:49] <+TrevorDick> Depends on the hardware.  
[23:23:53] <+TrevorDick> Next question  
[23:25:19] \* ToAks (-user@56.79-160-91.customer.lyse.net) Quit (Connection reset by peer)  
[23:25:21] <@Kelli217> eliyahu TrevorDick: glad to hear everyone in your family in NZ is safe. could you comment on the current state of the contracted W3D drivers? have the friedens already supplied you and/or other testers with initial builds already?  
[23:25:59] <+TrevorDick> Thanks. We had hoped that we would have had a demo running at the Silicon Dreams show.  
[23:26:11] \* ToAks (-user@56.79-160-91.customer.lyse.net) has joined #Team\*AMIGA  
[23:26:50] <+TrevorDick> Of course this is not an official Hyperion development but a A-EON paid development with the developer. It has proved more difficult than first anticipated.  
[23:27:06] \* ktadd (-Kevin@c-76-102-24-227.hsd1.ca.comcast.net) has joined #Team\*AMIGA  
[23:27:23] <+TrevorDick> However, it has helped the Gallium development ..so I suppose that's a bonus for AmigaOS4.2.  
[23:27:48] <+TrevorDick> Again, the developer works on this in his spare time when he is not on OS4 work.  
[23:27:57] <+TrevorDick> Next question  
[23:27:58] <@Kelli217> <Derfs> so how is the plan for an AmigaOS Laptop coming along!  
[23:28:01] \* Guest (-Guest@99-13-233-123.light-speed.ipsin.sbcbglobal.net) has joined #Team\*AMIGA  
[23:28:25] <+TrevorDick> Interesting question! ;-)  
[23:28:43] <+TrevorDick> Discussions are ongoing... Watch this space.  
[23:28:47] <+TrevorDick> Next question  
[23:28:55] <@Kelli217> This is probably a Hyperion-focused question, but: <vox> Will Cyrus be fully supported (all onboard components, 3D graphic, 2 or 4 cores) by AmigaOS 4.2?  
[23:28:56] \* AmigaSociety (-amigasoci@174.33.229.112) has joined #Team\*AMIGA  
[23:29:38] <+TrevorDick> Yes, you are right it is a developer question..but I would certainly hope so.  
[23:29:43] <+TrevorDick> Next question  
[23:29:50] <@Kelli217> <eliyahu> on the subject of libreoffice, can you share what quality requirements the port would have to meet prior to release, such as performance metrics, use of

native UI gadgets, etc.? any new progress to report?  
[23:30:18] \* bimini (-bimini@86-43-206-33-dynamic.b-ras1.wtd.waterford.eircom.net) has joined #Team\*AMIGA  
[23:30:48] \* Runern (-Runern@ti0057a380-dhcp1220.bb.online.no) Quit (Leaving: HydraIRC -> <http://www.hydrairc.com> <- Nine out of ten I3t h4x0rz prefer it)  
[23:31:09] <+TrevorDick> Fo me it would have to be stable and reliable....otherwise it would not be of much use. We get a weekly update from the developer ... he is squashing bugs!  
[23:31:13] <+TrevorDick> next question  
[23:31:15] <@Kelli217> <eliyahu> there have been a great many claims made by roberto dohnert, purveyor of the os/4 openlinux distro, one of which was that he was dealing with you on possible resale opportunities, porting his distro to the X1000, etc. could you comment on what, if any, dealings you have had with mr. dohnert and what plans, if any, you have made with him?  
[23:31:32] \* Runern (-WATCHMAN@ti0057a380-dhcp1220.bb.online.no) has joined #Team\*AMIGA  
[23:32:10] <+TrevorDick> Yes I have been in contact with Roberto. My interest is simply a custom built easy to install Linux distro for the AmigaONE X1000.  
[23:32:30] <+TrevorDick> I spotted and bloed about the OS4 Linux last year.  
[23:33:51] <+TrevorDick> However, since we first spoke.. our own team of AmigaONE X1000 specialists have now created a very simple Live DVD install for the A1-X1000 which is as easy as installing Linux to a PC.  
[23:34:09] <+TrevorDick> The latest improvement even sets up the Boot menu.  
[23:34:16] <+TrevorDick> Next question  
[23:34:18] <@Kelli217> <Derfs> do all your future plans involve mid to high end hardware, or are you looking at other hardware projects like accelerators, fpga etc?  
[23:34:59] <+TrevorDick> Good question. We are looking at other developments for both the next-gen and classic markets...both hardware and software..  
[23:35:07] \* chris1234 (-chris1234@b.clients.kiwiirc.com) Quit (Leaving: <http://www.kiwiirc.com/> - A hand crafted IRC client)  
[23:35:22] <+TrevorDick> actually it more than looking we are working on several projects at the moment. :-)  
[23:35:26] <+TrevorDick> next question  
[23:35:34] <@Kelli217> <eliyahu> does A-EON plan at any time to introduce a smaller-factor motherboard, such as the original cyrus layout?  
[23:37:00] <+TrevorDick> We are keeping our options open ,, unfortunately the smaller factor board did not really reduce the cost of manufacture very much ..especially when you factor in NRE  
[23:37:22] <+TrevorDick> So we decided to

concentrate on the larger board for the timebeing.  
[23:37:32] <+TrevorDick> What the future brings..... ?  
[23:37:35] <+TrevorDick> Next question  
[23:37:37] <@Kelli217> <eliyahu> does A-EON plan on partnering with acube systems at some point on joint hardware production?  
[23:38:24] <+TrevorDick> We are currently in discussions with ACube about potential future collaboration.  
[23:38:27] <+TrevorDick> Next question  
[23:38:44] <@Kelli217> EVERYONE: We have MORE than enough questions to complete the hour. Please, no more questions. <eliyahu> does A-EON plan on being at amiwest this year, and do you plan to demo cyrus and/or development builds of AOS running on it?  
[23:39:34] <+TrevorDick> Yes we will be at AmiWest and I hope Matthew ill be bring AmigaONE X1000 systems to sell.  
[23:39:54] <+TrevorDick> We will also bring along the prototype Cyrus boards for a look and see.  
[23:39:57] <+TrevorDick> Next question  
[23:39:58] <@Kelli217> <eliyahu> lastly, a personal question: has your experiences over the past few years bringing the X1000 to market, and continuing to invest in the amiga platform changed your view of the amiga community? would you say you still enjoy the amiga as a hobby more, less, or about the same as you once did?  
[23:40:15] <+TrevorDick> Difficult question to answer.  
[23:40:58] <+TrevorDick> I enjoy meeting and talking to fellow Amiga enthusiasts whatever the colour of their OS  
[23:41:33] <+TrevorDick> I learned to grow a thicker skin and not to react to all the comments  
[23:41:43] <+TrevorDick> do I still enjoy it?  
[23:41:45] <+TrevorDick> Yes  
[23:41:51] <+TrevorDick> Next question  
[23:41:51] <@Kelli217> <Derfs> can you tell us a bit more details about Cyrus - how many PCIe, PCI, USB, 10Gb ethernet?  
how fast the PCIe slots are? sound provided by external card?  
[23:42:41] <+TrevorDick> The Cyrus specs will change as we go through the prototype stages and revisions.  
[23:43:21] <+TrevorDick> We took a concious decision a while back to provide sound with a PCI or PCIe card.  
[23:43:32] <+TrevorDick> Next question  
[23:43:35] <@Kelli217> <PaulS> can you give an indication of how many boards/machines are out there already?  
[23:44:01] <+TrevorDick> I've recently answered this question in another interview.  
[23:44:20] <+TrevorDick> For the A1-X1000 more than 200, less than 2000  
[23:44:21] \* RocketScience (-rktsci101@69.157.171.13) has joined #Team\*AMIGA

[23:46:41] <+TrevorDick> next question  
[23:46:42] \* ToAks (~user@56.79-160-91.customer.lyse.net) Quit (Ping timeout)  
[23:46:44] <@Kelli217> <stinger> Between hardware makers and OS developers (A-EON/Hyperion), who's responsible for hardware drivers?  
[23:47:39] <+TrevorDick> With the A1-X1000 originally it was Hyperion. However, the hardware manufacturers are now taking on this responsibility.  
[23:47:42] <+TrevorDick> Next question  
[23:47:46] <@Kelli217> <Ddni> Warp3D what stage are we at? Gallium 3D what stage are we at?  
[23:48:38] <+TrevorDick> Gallium 3D ...Hyperion questions.. warp3D works under debug mode but slow....debugging continuing.  
[23:48:42] <+TrevorDick> Next question  
[23:48:50] <@Kelli217> Here's a more light-hearted question: <Ddni> do you actually like the B52s music?  
[23:49:11] <+TrevorDick> ah.....can I say no...runs and hides  
[23:49:15] <+TrevorDick> next question  
[23:49:16] <@Kelli217> <Ddni> ssolie answered a lot of questions by saying That is an Aeon issue ask them, you have answered a few stating That is a Hyperion question ask them. Is the relationship so tense that you wont comment on each others projects?  
[23:50:14] <+TrevorDick> I have a good relationship with Steven Solie. Hyperion have a policy of not releasing information until a product or update is ready.  
[23:50:50] <+TrevorDick> BTW I am staying with Steven when I visit Cananda for AmiJam in September.  
[23:50:54] <+TrevorDick> Next question  
[23:50:55] <@Kelli217> <pjsX1K> Any plans to support gfx card video decoders with the new RadeonHD drivers?  
[23:51:46] <+TrevorDick> One step at a time... lets get under OS4 first...already works fine on the A1-X1000 under linux.  
[23:51:49] <+TrevorDick> next question  
[23:52:08] <+TrevorDick> lets get 3D under OS4 first  
[23:52:14] <@Kelli217> Combined question: <PaulS> Will the PA Semi processors be phased out, and did you needed to switch to freescale because of PA Semi availability or price? <vox> AmiKit commented that if there is demand more X1000 batches will be made until Cyrus is ready. Since it will take 1-2 years to have Cyrus ready and fully supported, does A-EON considers this?  
[23:53:07] <+TrevorDick> PA Semi availability and price. There is no shortage of PA Semi CPU ..if you are willing to pay the price.  
[23:53:21] \* zzd10h (~zzd10h@37.161.214.217) has joined #Team\*AMIGA  
[23:53:58] <+TrevorDick> The original project was based on a \$500 CPU. We have paid anything

from \$600 to \$1000 each since Apple closed the manufacture.  
[23:55:14] <+TrevorDick> We (AmigaKit and myself) jointly subsidised the CPU price increase and did not pass these on to the customer.  
[23:55:51] <+TrevorDick> Yes we will build more Nemo boards id the demand continues and the CPU price is OK  
[23:55:55] <+TrevorDick> Next question  
[23:55:57] <@Kelli217> <Derfs> do you have any future plans working with Hans de Ruitter after he did such a good job on the 2D drivers  
[23:56:05] <+TrevorDick> I hope so  
[23:56:57] <+TrevorDick> HObviously he is trying to build his own software business...but I am in fairly regular contact since we only live 40 mins apart.  
[23:57:01] <+TrevorDick> Next question  
[23:57:03] <@Kelli217> <Derfs> your business seems to be aimed for Hardware, with a few software projects on the side, but all for AmigaOS. Are there any plans for anything a-eon does to include MorphOS or AROS support?  
[23:57:31] <+TrevorDick> I want to support all Amiga flavours.  
[23:57:35] <+TrevorDick> Next question  
[23:58:07] <@Kelli217> <Ddni> Are there still loaner systems available for new developers?  
[23:58:16] \* CDeath (~Amiga@cpe-76-188-104-130.neo.res.rr.com) Quit (Ping timeout)  
[23:58:43] <+TrevorDick> There are a couple of loaners systems currently available (a Sam440 & an A1-XE)  
[23:58:47] <+TrevorDick> Next question  
[23:58:56] <@Kelli217> Combined: <AmigaSociety> Ask Trevor... When will Linux for X1000 DVD be done for download? <Rigo> Isn't there enough Linux distros for the X000 already? It's supposed to be an AmigaOS machine remember :)  
[23:59:01] \* zzd10h (~zzd10h@37.161.214.217) Quit (Client exited)  
[23:59:08] <+TrevorDick> :-)  
[23:59:46] <+TrevorDick> The Live DVD will be available shortly ...just making a couple of tweaks.  
[00:00:10] <+TrevorDick> Yes there are enough Linux distribution on the A1-X1000  
[00:00:17] <+TrevorDick> Next question  
[00:00:18] <@Kelli217> Last one, another combo: <mbrantley> only ask my question if not already asked... Does driver development already done on Nemo in any way make driver development for Cyrus project shorter or easier? <vitux> the company that acquired Varysis, help the

rapid development and delivery of Cyrus?  
[00:00:42] \* zzd10h (~zzd10h@37.161.214.217) has joined #Team\*AMIGA  
[00:01:33] <+TrevorDick> Driver development .. for onboard drivers it helps because it gives the developer more experience. For plugin cards ..it means the OS4 drivers are done.  
[00:02:00] <+TrevorDick> The company that bought Varysis ?  
[00:02:04] \* @Ken (~Ken@c-24-4-45-28.hsd1.ca.comcast.net) Quit (Connection reset by peer)  
[00:02:29] <+TrevorDick> Not sure if that will affect their technical operation at all?  
[00:02:34] <+TrevorDick> One last question  
[00:02:52] <+TrevorDick> Next question and last one before I go  
[00:03:12] <@Kelli217> I don't have any remaining in my queue. You can go if you need to.  
[00:03:20] <@Valiant> Thanks for taking from your valuable time to be with us today, Trevor  
[00:03:22] <+TrevorDick> OK thanks  
[00:03:37] <@JimS> Indeed... thanks for visiting  
[00:03:39] \* zzd10h (~zzd10h@37.161.214.217) Quit (Client exited)  
[00:03:47] <+TrevorDick> OK got to run



# **Amigaguiden er tilbake!**





AMIGA OS 4.0

AMIGA®  
OS  
4.0

Don't call me  
Classic

Amiga OS 4 is coming to your Amiga 3000 or 4000 equipped with Cyberstorm PPC expansion board! After five years of development the biggest upgrade to the Amiga Operating System is available also for "classic" Amigas. You will have modern hardware support, an updated interface, completely rewritten Exec kernel, an internet access suite, new applications and viewers and many other improvements. Please check [www.acube-systems.com/compatibility](http://www.acube-systems.com/compatibility) to see all the supported hardware.

developed by:

HYPERION  
entertainment

packaging developed and produced by:



ACube Systems Srl  
[www.acube-systems.com](http://www.acube-systems.com)

AMIGA  
[www.amigaos4.com](http://www.amigaos4.com)

AmigaOS 4.0 © 2006-2007 Hyperion Entertainment VOF, developed under license from Amiga, Inc.  
"Amiga" and the Amiga logo are registered trademarks of Amiga, Inc.



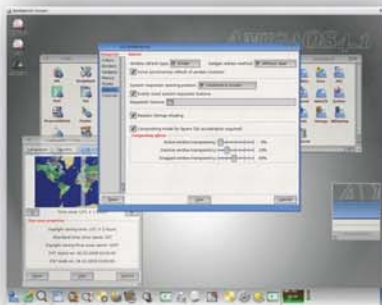
# AmigaOS 4.1

*Remember when computing was fun?*



## Features:

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



produced by:

**HYPERION**  
entertainment

[www.hyperion-entertainment.biz](http://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](http://www.acube-systems.biz)