

Amigaguiden

1 - 2017 - Utgave 61 - Årgang 16

Vi feirer 25-års jubileum



Intervjuer:
Paula POWERED
Hogne Titlestad:
FriendUP

- 2 Innhold
- 3 ReadMeFirst - Redaksjonelt
- 4 Intervju: Paula Powered
- 13 Trashcan
- 14 Midtside-Amigaen
- 15 Midtsidemaskinen
- 16 Intervju: FriendUP



Amigaguiden ble laget ved bruk av en AmigaOne G4 XE @ 800 MHz og DTP-programmet PageStream under AmigaOS 4.1 FE.

Bladet ble trykket, foldet og stiftet på en Canon C5030i kopimaskin og vi har fått god sponsing fra kontorleverandøren Lindbak (<http://lindbak.no>) avd. Mo i Rana og internettleverandøren Broadnet (<http://broadnet.no>).

Amigaguiden og AmigaMAD (vårt engelske søstermagasin) er utgitt av Norsk amigaforening med hjemmeside <http://amiga.zone>.

Webmasterjobb og teknisk assistanse er gjort av Vidar Karlsen.
Ansvarlig redaktør: Tommy Rølvåg Strand - tommy@garantert.net

Forsidegrafikk: Internet

Forsidebildet i utgave 59 ble tatt av Vidar Karlsen, ved en feil ble han ikke kreditert for dette før nå.

DET er jul igjen. Det er et snart et nytt år igjen! Det gamle er snart forbi.

MEN 2017 var ikke et hvilket som helst år. Nettopp i dette året fyllte Norsk amigaforening 25 år.

MAN kan ikke si at vi har feiret noe særlig, men vi har holdt på med vårt, stadig vekk.

ET av de produktene vi har jobbet med, leser du i nå: Amigaguiden nr. 61.

EN av de kanalene vi opprettholder, er IRC. Du er hjertelig velkommen på IRC-kanal #amigaguiden på EFnet. I en tid da de fleste Amiga IRC-kanaler svømmes over av idlere og har ganske laber aktivitet, så er vi stolte over å fortelle at #amigaguiden er en av de kanalene med rimelig bra aktivitet på.

OG en IRC-klient kan til og med kjøres på en Amiga, hvis ønsket. :)

noen. To personer står imidlertid i en særstilling: Erlend Kristiansen (omen^)^ og Vidar Karlsen (vidar)! Tusen takk spesielt til dere to. Måtte det bli mange flere år med denne hobbyen.

Ja, og tusen takk til de som støtter oss med Grasrotandelen fra Norsk Tipping.

OG TIL SLUTT tusen takk til alle abonnentene, for ikke å glemme alle IRC-brukerne som har vært innom i årenes løp.

Vi vil neppe feire 25-årsjubileumet vårt ut over dette, til det er aktiviteten for liten.

MEN DU kan melde din interesse for å hjelpe! De siste årene har vi gitt ut kun én utgave pr. år. Med LITT hjelp kan dette økes til to eller flere.

Du vet hvor du finner oss (IRC).

Vi har ikke hatt årsmøte de siste 7-8 årene, men for tiden

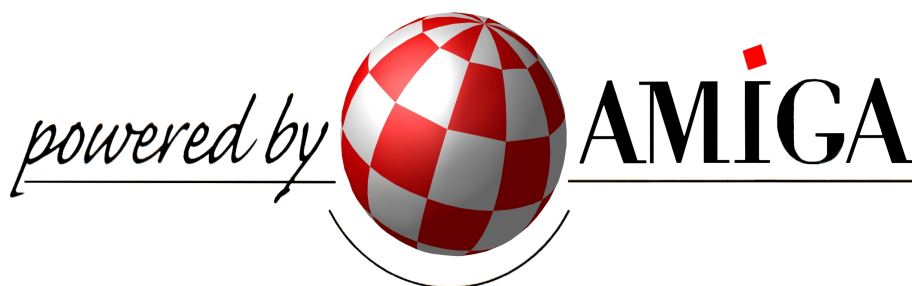
HVORDAN ABONNERE

Vil du abonnere på bladet?

Betal inn kr. 280,- til konto:
4530.13.01689

eller betal med PayPal til:
subscriber@amiga.zone
Merk betalingen med navn og adresse.

Abonnementet gjelder fire utgaver av bladet, uansett over hvor lang tid de utgis over.



Denne spalten pleier jeg alltid å skrive spontant, rett inn i DTP-programmet PageStream, men for første gang finner jeg det litt vanskelig å komme på ord for "papiret".

JÅ, jeg kan jo starte med å takke alle som har vært med i styre og stell i NAF i alle disse 25 årene, men jeg tør ikke nevne noen navn av redsel for å glemme

planlegger kasserer å gjøre et akkumulert årsregnskap slik at årsmøte forhåpentligvis kan avholdes første halvår 2018.

DA GJENSTÅR bare de vanlige slagordene: :) :) :)

LENGE LEVE AMIGA!

Tommy Rølvåg Strand
Redaktør

amiga.zone

Abonnenter
Amigaguiden:
23
AmigaMAD
2

Opplag: 30



Paula POWERED

De spiller punk og bruker Amiga til det.
Les mer om dem ...

Intervju med Paula Powered! Et digital punkmusikkband med ekte kjærlighet til Amiga

Her følger omsider vårt intervju med Paula Powered, et punkmusikkband lokalisert i Frankrike. De gir alt og mere til ved å ha deres Amiga 1200 på scenen, så vi ble interessert i å få noen svar fra dem. Så her er våre spørsmål og svar rundt dette veldig interessante bandet som heter Paula Powered.

Paula Powered på scenen med punkmusikk

1. Hvor kommer dere fra, hvem er dere og hvilke bandmedlemmer er del av Paula Powered?

Paula Powered oppholder seg for tiden i Frankrike, omtrent 100 km fra Lyon. Vi beskriver oss selv som en fransk-britisk-digital trio: Jeg (Sally Ann) er britisk (originalt fra London) og er

vokalist. Sylvain de St Pierre er fransk og tar seg av all programmeringen, arrangementene og gitarene. Vårt digitale medlem heter A12: En Amiga 1200 som gir grunnlaget for vår musikk og som også håndterer bildene som blir projisert under konsertene våre.

2. Hvordan ble Paula Powered skapt?



Sylvain og jeg startet å jobbe sammen i 2007, hovedsaklig på hans franske chanson soloprojekt. I 2009 bestemte vi oss for å skape musikk sammen og startet med å undersøke hvilken musikk vi kunne lage. Ganske kjapt bestemte vi oss for at vi ønsket å mikse min britiske stemme med hans gitar og en elektronisk vibe.

Vi skrev mange demoer og eksperimenterte med lyder og komposisjoner før vi fant hva vi lette etter. Vår første Paula Powered - sang "Hazy Crazy" ble skrevet veldig hurtig under julepausen i 2010: Dette var DEN sangen som hjalp oss til å definere sounden vår og vi har ikke sett oss tilbake siden da! Dengang da hadde vi ikke noe navn engang.

3. Hvilken type musikk lager dere?

Dette er et sånt spørsmål som alltid er vanskelig å svare på! Vi kaller musikken vår Digital Punk (ja, vi fant opp vårt eget "label"!). Slik beskriver vi det: Paula Powered fører 80-tallets retro - sound inn i det 21. århundre med sanger hvor punk, pop og electro er mikset med gamle lydeffekter fra videospill.

Våre musikale inspirasjonskilder er ekstremt mangfoldige og variert og dette kan du høre i vår musikk. Når folk hører vår musikk for første gang er jeg alltid fascinert etter å høre deres reaksjoner: Alle kjenner noe igjen gjennom musikken - en artist, en gruppe, et minne eller en sjanger. Ofte kommer folk til oss etter

show og sier "Vanligvis hører jeg ikke på denne typen musikk ... men <sett inn: hyggelig, positiv tilbakemelding>". Noe som er bra!

4. Hvordan ble Amiga som datamaskin en del av deres musikk, eller var den med dere fra lanseringen av Paula Powered?

Det var helt tilfeldig! Da vi forsket på hvilket utstyr vi trengte, så hadde vi ikke penger til å investere i masse nytt materiell: Vi trengte å bruke det vi hadde tilgjengelig. Sylvain løftet støvcoveret av sin Amiga 500 (tidligere bare brukt til å lage sampler med), fyrte opp OctaMed og startet å komponere. Noen få timer senere så "Hazy Crazy" dagens lys.

Innen noen dager hadde vi tre flere sanger! Bingo! Prikken over i'en som vi hadde strevet med å finne var funnet.

5. Har dere spilt noen konserter? Og i tilfelle, fortell oss hvor dere har vært?

Vi har spilt konserter helt siden begynnelsen av. Vår alle første konsert var for et Amiga-møte kalt "Amigatêries" her i Frankrike. Vi kontaktet organisatoren HunoPPC (eller Amiga's Gudfar som han er kjent som i Frankrike) på starten av 2011 for råd angående vår Amiga. Så snart i beskrev prosjektet vårt, ble han helt

begeistret og inviterte oss til å spille for samlingen hans noen måneder senere. På den tiden hadde vi bare fire "spillbare" sanger, så vi skyndte oss å komponere noen ekstra. Jeg tror vår første konsert varte i omtrent 20 minutter.

Etter 2011 har vi spilt ved noen andre franske demo parties, inkludert: L'Alchimie (TripleA) og VIP (Popsy Team). I år spilte vi på vårt første retrospillmesse noensinne: Nostalgeekend.

Å spille for demoscenen og retrospillmessene er veldig viktig for oss. Publikum har allerede en sans for "sunden" vi produserer

og, viktigst av alt, de to miljøene består av de mest vennlige folk du kan tenke deg!

I 2014 gjorde vi de første små skritt inn i den "virkelige" musikkverdenen, og siden da har vi spilt på en rekke "konvensjonelle" musikkarrangement. Vår første, store konsert var i oktober 2015 da vi spilte for et publikum på 500! Neste år burde vi kanskje spille på steder vi aldri har vært før - selv som besøkende!

6. Har dere planer om flere konserter? Og i tilfelle, vil dere spille utenfor Frankrike?



Paula Powered med sin Amiga 1200 i midten.



PAULA POWERED LEVEL UP



Vi ser konstant etter muligheter for å spille - men det er den jobben ved å være musiker som vi hater aller mest! Faktisk så har 95 % av konsertene vi har gjort enten skjedd fordi noen ringte oss eller som en del av en amatørmusikkonkurranse. Så, hvis noen vil at vi skal spille for dem ... ta kontakt!
Spille utenfor Frankrike? Med

glede!! Det eneste som holder oss igjen er vår helt utdaterte og slagferdige 306 (Peugeot 306 - red.anm.) og et totalt fraværende reisebudsjett. Vi hadde håpet å spille på noen av 30-årsjubileumene for Amiga utenfor Frankrike, men reisekostnadene ble for store både for oss og organisatorene. Men, vi VIL finne en måte!

De GODE nyhetene, for de som har for lang reisevei for å se oss spille, er at vi vil delta på den franske BIM!2016-festivalen: To av våre live gigs vil bli kringkastet (bare lyden) via www.lesondier.com : en uavhengig startopp-plattform som har som mål å bringe ut livekonserter direkte til din PC i sanntid. Faktisk så ble en "live



Paula Powered sin vokalist: Sally Ann

session” som ble kringkastet på Amitopia TV på lørdag (1. oktober) filmet som en del av BIM!'s promotion-kampanje.

7. Hvem er målgruppen deres?

Det logiske svaret på dette spørsmålet ville være “geeks”, “Amigans”, “retrospillere” og “chiptuners”. Vi har vært veldig aktive i nettmiljøene assosiert til disse gruppene, så det er helt normalt at vår statistikk viser at majoriteten av vårt publikum er menn, 35+ med over 130 nasjonaliteter representert.

Uansett så har vi nå spilt mange konserter for diverse publikum og vi har funnet ut at musikken vår fenger et stort tverrsnitt av befolkningen.

For eksempel så kom mora til lystemikseren vår til en av våre utendørskonserter, og hun har veldig tradisjonell smak. Hennes reaksjon var: “Jeg likte virkelig konserten. Jeg tror ikke jeg ville ha hørt på dette hjemme, men de har en god porsjon energi!”

Nylig jobbet jeg med tenåringer på en skjønnhetsskole - Jeg var deres prosjekt angående “makeup på scenen”. Under sesjonene våre spilte jeg Paula Powered og alle disse har nå vår sticker i arbeidsbøkene våre og mange har klikket “liker” på Facebook-siden vår.

I bunn og grunn har vi ikke noen spesiell målgruppe i tankene når vi komponerer ... vårt mål er å få musikken vår ut i verden. Så får vi bare vente og se hva som skjer!

8. Hvordan bruker dere Amiga sammen med rock? Hvilke verktøy bruker dere?

A12 er vårt backing-band - han sørger for all



tillaggsinstrumentene vi trenger for å få lyden av et “band”. OctaMed er vårt valg som tracker og vi bruker også DPaint og Scala for å skape og overføre bilder og animasjoner. De enkle, men likevel multi-taskende egenskapene til Amiga gjør dette, for oss, et naturlig valg som instrument. Lydkortet (Paula) spiller en fundamental rolle i vår utforming av lyden.

De siste få årene har vårt valg av Amiga vært en A1200 siden vi trengte MIDI-funksjonen. Måten vi har brukt vår A1200 på har utviklet seg i årenes løp. Til å begynne med sendte vi kun 2 x

mono-kanaler til hovedmiksebordet. Disse to kanalene inkluderte alle “instrumentene” skapt i OctaMed: Trommer, perkusjon, keyboard, sampler osv. For å skape en bedre lyddynamikk brukte vi deretter to A1200 parallelt: Den andre Amiga'en ble satt som slave for den første hoved-Amiga'en og ble effektivt brukt som sampler. Slik kunne vi sende 4 x mono-kanaler til vår lydtekniker.

Likevel begrenset dette enda “punch'en” av vår lyd når den ble spilt på store lydsystemer. Vår lydtekniker ville gjerne ha flere separate kanaler. Så Sylvain gjorde noen undersøkelser og integrerte en AKAI S5000 til vårt oppsett. S5000 fungerer som en sampler som er håndtert av

OctaMed og det betyr at vi nå kan sende 10 “Amiga/AKAI” -kanaler til vårt hovedmiksebord. De følgende lydene er delt inn i egne kanaler: Kick; snare; hi-hat; tom; cymbaler og perkusjon; syntesizere (multi); samples.

Hvorfor? I bunn og grunn fordi dette tillater hovedlydteknikeren til å få mer kontroll over lyden som kommer ut av høyttalerne, for eksempel hvis kick-lyden er for høy, kan den skrues ned uten å påvirke volumet til resten av trommene. Denne konfigurasjonen gir også en kraftigere, mer avrundet og mer

ensartet "live" sound.

For noen år siden la vi til bider og animasjon skapt i DPaint. Disse loades inn i et Scala-script og kjøres via OctaMed med ferdige rexx-kommandoer. På showene våre blir disse bildene projisert bak oss. For tiden ser vi etter metoder til å eksportere det som skjer på skjermen for å skape "Only Amiga" - videoer.

Jeg synger og har valgt å bruke en enkel SM58 mikrofon for å beholde en vokal som lyder "raw". Sylvain bruker to gitarer: En Fender Jaguar og en Gibson SG. Han har en veldig liten 4-watts Vox forsterker som blir fanget opp av to SM57 mikrofoner som tillater gitarlinjen å mikses med Amiga'en og stemmen - alt dette mikser oss sammen til et kombinert univers.

I vårt hjemmestudio bruker vi dette samme oppsettet i tillegg til Locic Pro på vår Mac for å ta opp og mikse alle kanalene.

9. Noen avsluttende ord om hvor dere er om 10 år?

Det som er soleklart, er at vi vil fortsette å lage musikk så lenge vi overhodet kan! Resten avhenger av mange u håndterlige faktorer så som hell!

For å være ærlige, så higer vi ikke etter å bli internasjonale rockestjerner (vi liker det enkle liv), men vi håper at musikk vår til slutt vil bringe oss til land som vi bare kan drømme om å besøke som det er nå!

Vårt overskyggende håp / drøm / motivasjon er å være i stand til å leve alene på bakgrunn av

musikken vår og komme i posisjon til å ansette et team: Teknisk og forretningsmessig. For tiden så gjør vi to praktisk talt alt alene - vel, la oss bare innse at A12 er ikke verken autonom eller i stand til å lede vår kommunikasjonskampanje. Likevel er vi heldige ettersom vi har en talenfull gjeng av vidunderlig og generøse individer som har hjulpet og støttet oss på frivillig basis (alt fra grafikk til videoer, teknisk support, oversettelser osv. osv.).

10. Noe du vil legge til på tampen?

Jeg antar det er her jeg legger ut vårt stuff?!!!

Takket være en generøs supporter (alt vil bli avslørt veldig snart), så har vi sikret finansiell støtte til å slippe vår aller første selvproduserte CD! Så vi holder akkurat på å legge til den endelige touch'en til de 5 sporene og grafikken og håper på å ha den ferdig i midten av November (Red. anm.: Jeg tipper det her er snakk om 2016).

Hvert av sporene har / vil ha et tilhørende videospor - inkludert en Shoot !t live session filmet for BIM!

Vår første EP "Type Anything to Start" er tilgjengelig via vår side på [bandcamp.com](http://bandcamp.com/paulapowered.bandcamp.com)

For å bli oppdatert på hva vi holder på med, så finner dere oss her:

www.facebook.com/paulapowered

www.youtube.com/channel/UCOs4Hxh2nLchbyuygTYaLkQ

twitter.com/PAULAPOWERCED

Takk for at vi ble intervjuet og vi ser fram til å gjøre mer wicked stuff med dere!!!

Med fredelig, kjærlige og store klemmer
Sally Ann

*Engelsk originaltekst:
Michal Bergseth*

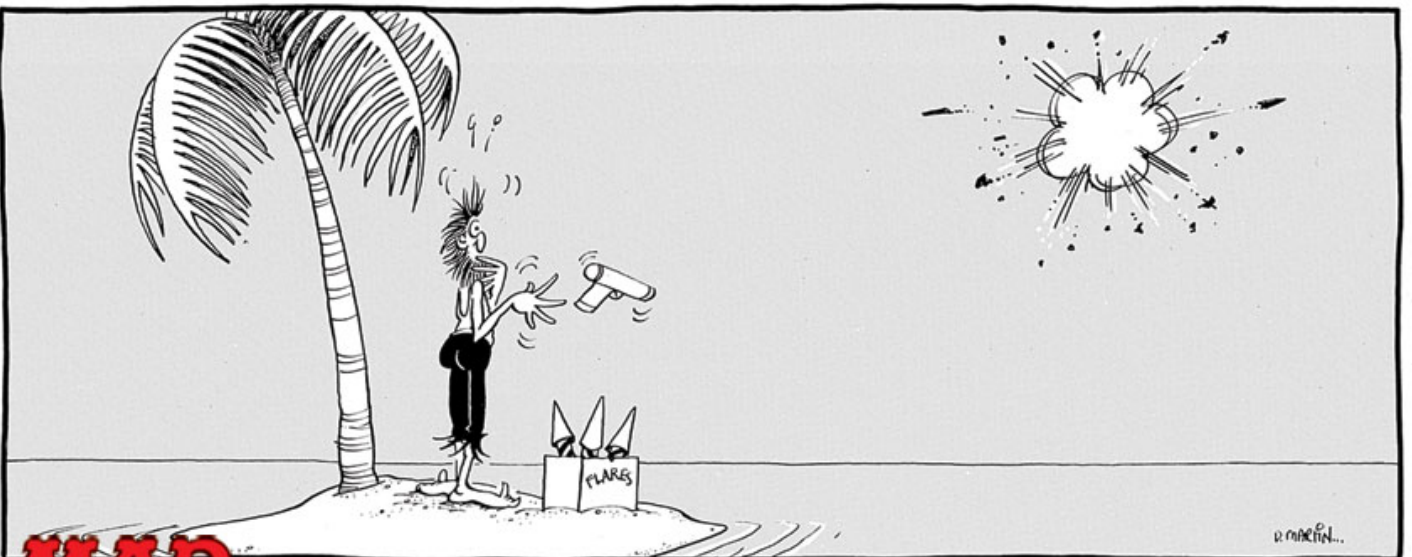
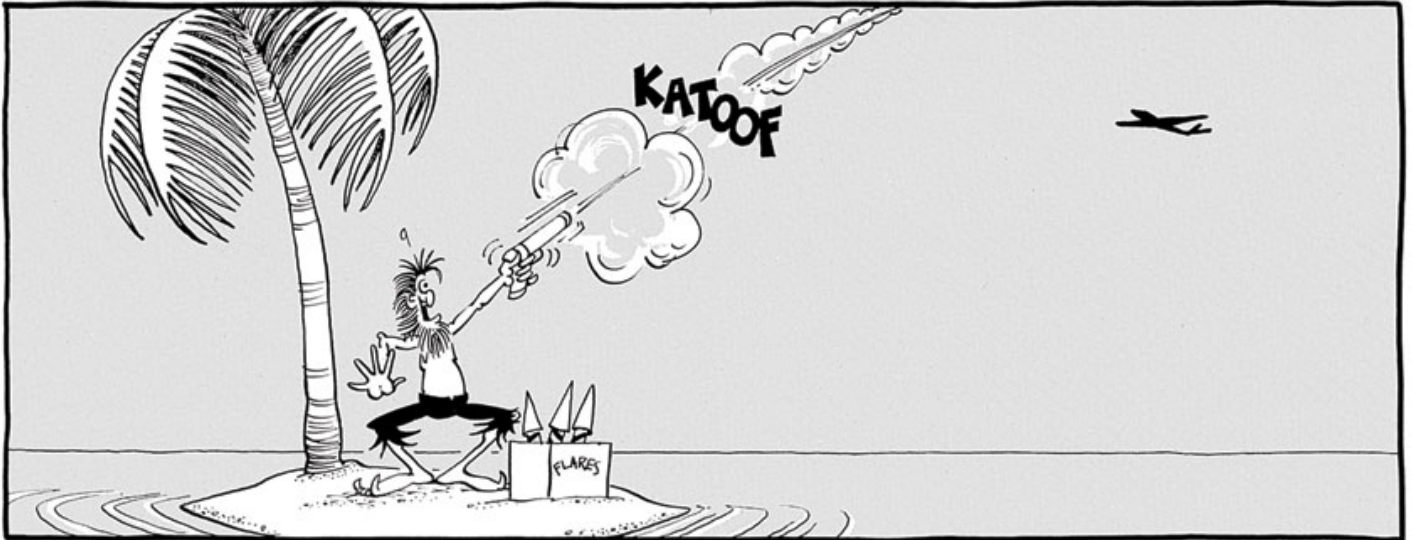
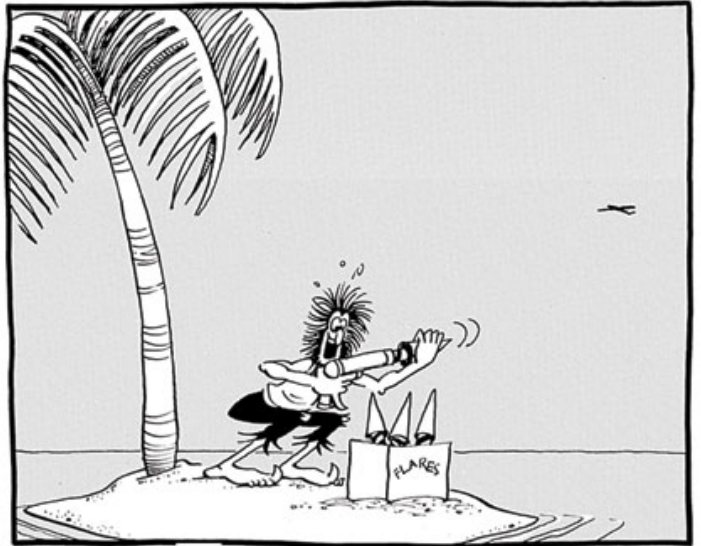
*Norsk oversettelse
Tommy Rølvåg Strand*

Trykket med tillatelse

amiga.zone



ONE DAY ON A DESERT ISLAND





AMIGA MINICOMPUTER



AMIGA MINICOMPUTER



FriendUP

Hogne Titlestad er sjefsdesigner bak et nytt, webbasert OS. Les mer her ...

Hvem er du? (Ting som navn, yrke, bosted, personlig status, om du har Volvo eller ikke, kjæledyr, hobbyer (i tillegg til data) osv. osv.

Hei! Mitt navn er Hogne Titlestad, Sjefsarkitekt i Friend Software Corporation. Bor utenfor Stavanger her i Rogaland. Gift, ikke barn. Bruker hele min

tilgjengelige tid på denne planeten til å jobbe med FriendUP!

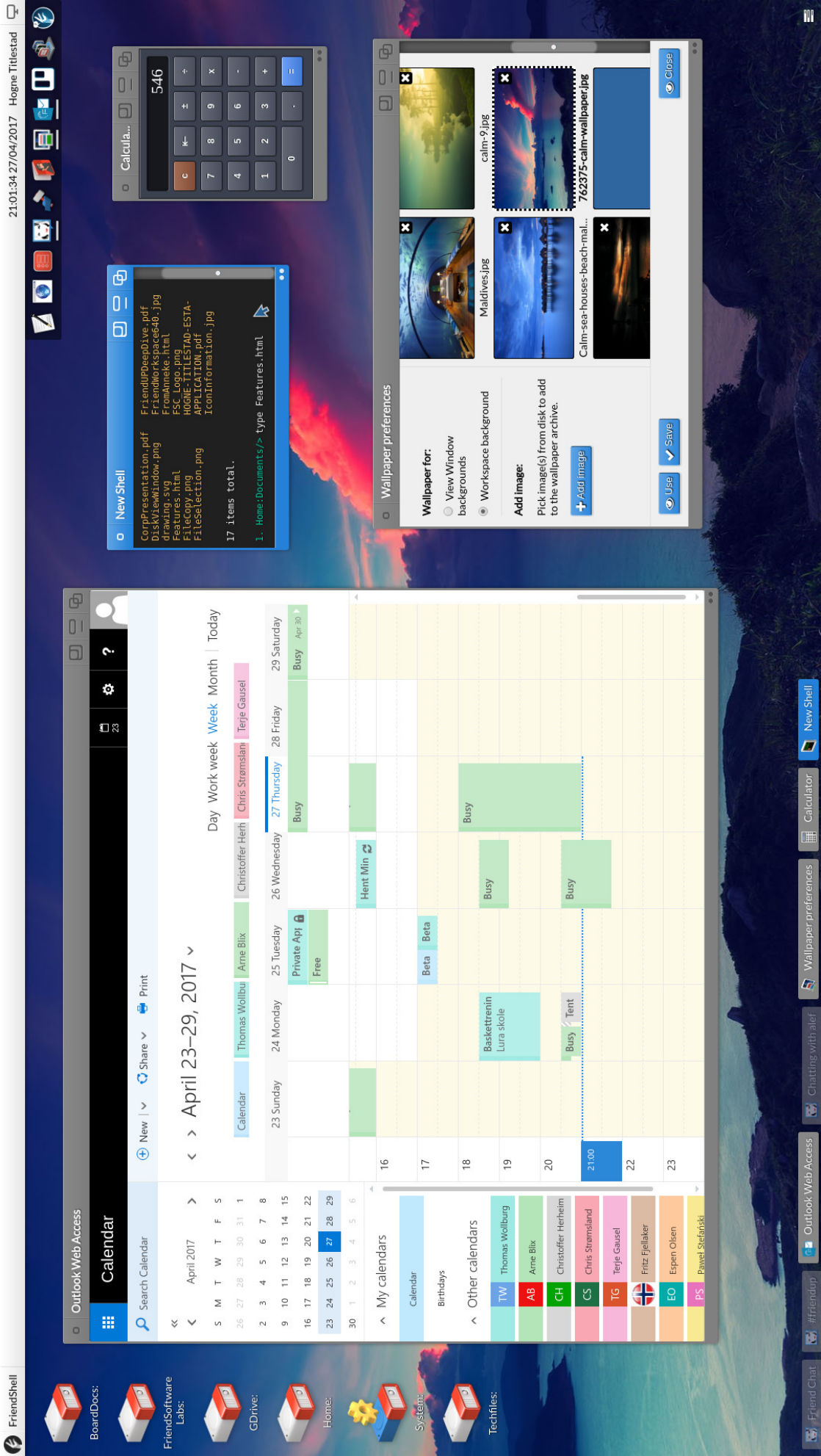
Fortell om ditt første møte med data?

Den første gangen jeg så en datamaskin må ha vært hos en nabo som hadde Commodore

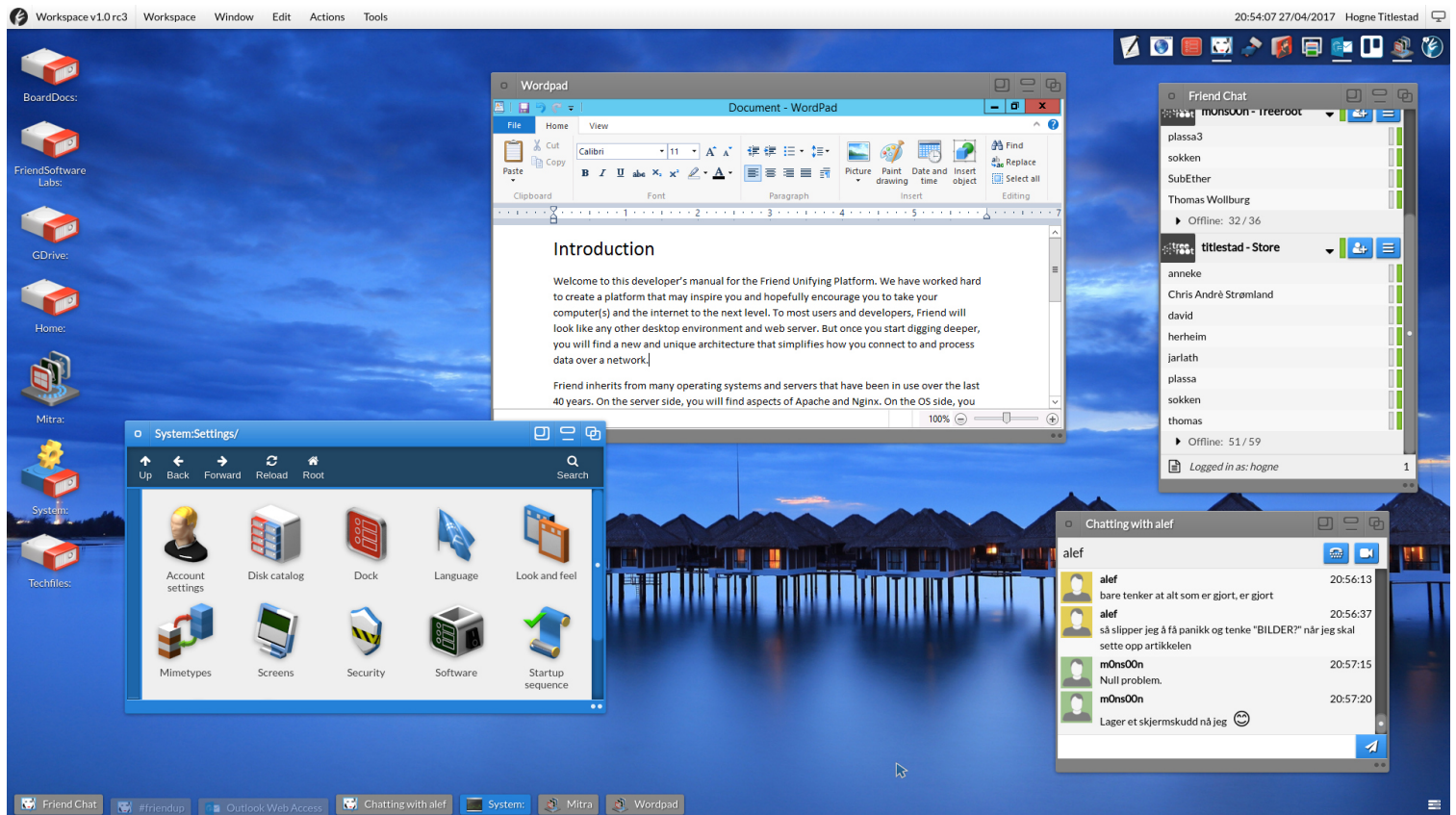
64. Ett av spillene var Blue Max. Beach head. Det var noe magisk over det. Som å se en annen verden inne i TV'en.

Fortell om ditt første møte med Amiga?

Etter at jeg hadde hatt C64 ønsket jeg meg en C128. Vi var jo ofte i Commodore butikken i



FriendOS



Stavanger. Dette var rundt 1989, og Amiga'en var begynt å bli HOT!

Jeg var allerede indoktrinert med en C= Basic kommandolinje. Jeg forsto ikke helt hva jeg så på skjermen - Amiga 500'en som sto i butikken var virkelig som fra fremtiden. Det var flere demoer på utstilling. Arkade-maskinaktige spill og effekter... C128 ble fort glemt.

Etter dette tok det ikke lang tid før min eldre bror greide å grine seg til en Amiga. Og da var jo min egen skjebne forseglest i samme øyeblikk.

Har du drevet med noen organisert virksomhet rundt Amiga? Demogrupper eller lignende? Fortell i så fall?

Mitt engasjement i demo scenen startet ganske sent. Jeg deltok vel ikke før i 1998, da som

grafiker. Etter hvert ble jeg mer involvert og begynte å sende inn arbeider til demo parties. Nå begynner det jo å bli en del år siden jeg ble med i demo gruppen Resistance, hvor jeg i all hovedsak har ytt som grafiker på retro plattformer.

Ellers så deltok jeg på noen initiativer med nyhetssider og slikt for Amiga verdenen. Skrev for Amiga Globe en gang i tiden og hadde min egen blogg som het AmiUpdate.

Hvilke amigamaskiner har du i dag? Hvis noen?

I dag har jeg A1000 og en ekspandert A1200. Det dekker mitt behov innen piksellering og kjøring av demo produksjoner en kald vinternatt.

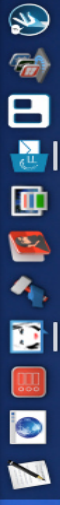
Hva er FriendUP OS?

FriendUP står for Friend Unifying

Platform. Det er et meta operativ system. Målet er å levere et helt nytt OS som er skapt for internettet og sky-teknologi. I tillegg videreutvikles konsepter og løsninger i Friend som vi kjenner fra Tripos og AmigaOS. Disse teknologiene var forut for sin tid, og er som designet for "cloud computing" og internett basert data prosessering.

Friend lar brukere anvende alt fra Windows til Linux programvare side om side med HTML5 programvare. I tillegg sys dette sammen med DOS drivere (for Dropbox, Google drive, FTP, etc), drag & drop, responsiv vindusstyring som fungerer på mobil og desktop, samt mange andre integrasjonsteknologier slik at du ikke lenger legger merke til hvilke OS programmene kjøres fra.

Du ender opp med et fullt grafisk skrivebord som benytter seg av



SaucerSquad - Fusion HTML5 Game



ABDUCT THE LIVING DESTROY THE REST
[DRAG] MOVE VIEW
[LEFT-CLICK/TOUCH] SELECT SAUCER
[LEFT-CLICK/TOUCH] SELECT TARGET

TIME BEFORE DEPARTURE
15596

TARGETS REMAINING
30

dataressurser som er tilgjengelige via internettet. Slik blir du uavhengig maskinvare, operativ systemer og arkitektur begrensninger.

Systemet kan også installeres på lokal server hjemme i kjelleren. Du trenger ikke å bruke "skyen". Men i vår tid er det der markedet er. Så selskapet bak Friend vil jo selvfølgelig bygge fantastiske kommersielle skyløsninger.

Hvordan startet FriendUP OS?

Friend startet egentlig med gode gamle AROS. Jeg kom vel til AROS prosjektet rundt 2002. Og så tok det noen år før jeg ble skikkelig involvert. I 2003 var jeg meget aktiv på et eget AROS prosjekt (Lunapaint). Men i 2007 begynte jeg å skjønne at AROS aldri ville komme videre.

Jeg og noen andre AROS utviklere startet så Anubis prosjektet. Dette skulle flytte AROS kodebasen over på en Linux kernel. Og så skulle minnerutinene skrives på ny slik at Anubis kunne nyte godt av minnebeskyttelse. Og alt det andre Linux har som Amiga OS og AROS aldri fikk.

Men vi fikk aldri sendt inn våre bidrag til Anubis' kodedatabase. Det endte med diskusjoner. Det var på denne tiden jeg forsto hvor vanskelig det er å dra et open source prosjekt inn i enighetens lys.

Noen år gikk, og jeg hadde stiftet mitt eget selskap sammen med noen partnere. Her drev vi med software utvikling. Jeg fikk et spennende prosjekt fra en kunde. Jeg børstet så av noe av min egen Anubis kode og

implementerte en tidlig prototype av en Workbench i HTML5. Kunden ble så imponert at han la penger på bordet. Og så ble Friend Software Labs til. Og resten er også historie.

Hvem utvikler FriendUP?

FriendUP utvikles av Friend Software Labs (FSL), som er et datterselskap av Friend Software Corporation. FSL består på utviklersiden av meg, Thomas Wollburg (NOR), Espen Olsen (NOR), Chris André Strømland (NOR), Pawel Stefanski (PL), Francois Lionet (FR) og Paul Lassa (USA). I tillegg har vi en rekke med konsulenter som bidrar på noen biter her og der. Som du ser på listen, så har vi (men ikke bare i utvikler teamet) flere som har sterk Amiga forankring, både fra Commodore og fra selskaper som deltok i markedet. Kombinert med bred erfaring innen helt andre fagområder enn Amiga, så er teamet ganske unikt posisjonert til å komme opp med spennende ideer. Samtidig er det erfaring tilgjengelig slik at vi kan passe inn i de markedene vi må operere i for å få dette til.

Hva mener du at potensialet er for FriendUP?

Vi har jo ambisjoner. Det er det ikke tvil om. Men vi er også ganske realistiske. Vi ønsker å tjene penger så fort som mulig slik at vi kan stå på egne ben. Men det er jo innlysende at når open source versjonen er ute sammen med rikelig av dokumentasjon, så blir dette systemet en global tilstedeværelse. Vi har allerede flere som er klar til å ta ballen

over hele verden. Målet er å bli det Linux er for servere for brukere av skytjenester. Skyoperativ systemet som kjører på alt og over alt. Erstatt Apache med Friend Core. Og mye mer..

Med andre ord så forventer vi å være et sterkt, Norsk IT selskap innen de neste par kvartaler. Og så forbereder vi oss på å bli et globalt selskap innen et par år.

Uten å sammenlikne oss i detalj, så har vi jo muligheten til å bygge opp et RedHat type selskap for Friend plattformen. Og det utforsker vi med dypt alvor. Men slikt tar tid.

Vil alle tjenestene (appene osv) bli tilgjengelig i opensource-versjonen slik at man kan hoste sin egen fullverdige FriendUP?

Ja, det skal være gratis å "komme inn" i FriendUP. Den nedlastbare open source versjonen vil være fullstendig. Det vil være noen lisensmessige restriksjoner der det gir mening, og det vil selvsagt være noen tjenester som ikke kan åpnes i denne fasen. Men i utgangspunktet blir Friend like åpent som Linux.

Kommer det en browser-app i FriendUP?

I dag kjører vi Firefox i Friend. Gjennom Windows integrasjon. Men spørsmålet henter til et behov. Native på PC? Og i den grad jeg kan snakke om disse mulighetene, så vil vi nok integrere med Linux software slik at vi får flere valg. Du vil ikke mangle noe i Friend. Det er jo også litt av poenget.

Hva med kontorpakke?

Regneark for eksempel?

Igjen, Friend snakker Windows språket. Så du kan få Microsoft Office 2016. Eller Google Docs. Eller Libreoffice. Om noen ønsker å utvikle nye programmer for plattformen får vi jo bare se. Men det kommer til å ta flere år. Det er derfor vi har utviklet integrasjonsteknologi for andre plattformer.

Hvilke andre apper er på vei?

Utenom en røys med HTML5 baserte spill, så jobber vi med en del partnerskap i selskapet. Men det er for tidlig å annonsere noe her. Det er viktig å understreke at det vil ta tid å posisjonere Friend for den alminnelige "consumer". I de nærmeste to årene vil nok kun de mest interesserte sluttbrukerne installere systemet for å bruke det i stedet for Windows eller Mac. Men gi oss et år til, så har vi nok mer å snakke om.

Har FriendUP noen likheter med AmigaOS? I så fall, hvilke?

Friend likner veldig på Tripos og Amiga OS når en ser på behandlingen av filsystemer, biblioteker og kommunikasjon mellom applikasjoner. I tillegg så er det visse grafiske likheter. Vi har latt oss inspirere kraftig av GUI løsningen til Amiga OS. De fleste som er glad i Workbench vil nok like vårt Workspace.

Kom med et anslag over antall amigabrukere i Norge? Evt. Sverige, Danmark og Finland i tillegg? Om så kvalifisert gjetning?

Her har jeg ikke peiling. Kvalifisert gjetning måtte vel

være en 5-800 stykker. På Solskogen er det vel en 50-60 stykker hvert år. Hvis vi regner med at 10% av de som er interesserte i Amiga i disse dager oppsøker et demo party, så kan kanskje anslaget være korrekt. Men det er umulig for meg å vite. Tror 70 av våre beta testere er fra Norge. Og her er vel kanskje 50% Amiga entusiaster.

Har du noe anslag over totalt antall klassiske amigamaskiner solgt på verdensbasis? (Dvs. antall potensielle, fremtidige brukere av amigasystemet.

Nei igjen, jeg har aldri vært involvert i virksomhet der disse tallene var viktige. Men vi snakker jo flere millioner.

Hva mener du at potensialet er for Amiga og dets tilleggssystemer?

Det viktigste av alt er at Amiga community får orden på operativ systemet. Amiga maskinvaren var heftig feiret på Amiga 30 treffene rundt omkring i verden. Men Amiga OS ble ikke nevnt med ett eneste ord. Og det er egentlig meget rart. RJ Michal var angivelig med å bruke over fire år med utvikling på Amiga OS 1.0 siden starten i 1982. Og teamet han var en del av var ikke lite. Men selv om det var her han brukte mye av sine evner, så ble det ikke tatt opp i programmet på Amiga 30.

Jeg tror at Tripos og AmigaOS kan utfordre mye av de løsningene som har kommet til markedet med Unix og Linux. Og jeg tror det kan gjøres mye bedre for brukere i denne verden enn det /usr/bin og /etc/init.d kan tilby oss av brukervennlighet.

Hvilken erfaring har du med NG Amiga?

Her har jeg meget lite erfaring. Jeg brukte min Amiga 4000/060 eksklusivt inntil 2001. Så ble jeg en (bitter) Linux geek. Men jeg var alltid med venner som hadde både AmigaOne og Pegasos. Og i dag kjenner jeg jo Trevor Dickinson (som er investor i Friend). Så jeg er ikke helt grønn, sånn tilknytningsmessig.

Hvilke håp har du for Amiga/NG Amiga i fremtiden?

Jeg håper at community'et greier å samles slik Unix organisasjoner har samlet BSD, Linux, QNX og andre systemer i én familie. Slik kan vi utvikle en rik fremtid der alle kan kombinere sin kompetanse og gjøre Amiga's innovasjoner nyttige i markedet igjen. IEEE for ASYS, og ikke bare UNIX?

Noen "famous last words"?

Det er på tide at IT-profesjonelle og seriøse Amiga brukere kan forenes i prosjekter som utvider horisonten forbi hobby virksomhet og nostalgi. For meg selv er Amiga OS og mye av det fantastiske som ble utviklet på 80- og 90-tallet noe som aldri kan tillates å forgå slik som BetaMax gjorde. Det ville ha vært en stor ulykke. Mitt bidrag er Friend. Her er en oppfordring til alle som står på sidelinjen. Finn en spade - det er bare å være med å bygge. Og et nytt community er endelig i ferd med å forme seg!

Tekst:

Tommy Rølvåg Strand









BROAD|NET

<http://broadnet.no/>

The logo consists of a solid blue square with the word "LINDBAK" written in white, uppercase, sans-serif font in the center.

LINDBAK

<http://lindbak.no/>

