

Amiga - for folk i farta



# amiga

1 - 2009 - 18. ÅRGANG - UTG 55

guiden

- Nyheter
- Scene: Useless of Spaceballs
- AROS / MOS / AmigaOS nyheter

Foto:  
Freefoto.com  
Gjengitt med tillatelse



# NAF AMIGA Multimediateknikkkonkurranse



# 2009

## Vinn premier for over 6000 kroner!

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

Konkurransen heter Amiga Multimedia-konkurranse, og er delt inn i to kategorier: En for tegninger og en for musikk.

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

Alle bidragsyttere må være betalende medlemmer av NAF.

Tegnekonkurransen er delt inn i to underkategorier:

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

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

### Andre regler:

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

Styremedlemmer i NAF og nær familie o.l. kan ikke delta i konkurransen.

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

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

### Premiering:

#### Tegnekonkurranse

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

#### Amiga-assistert grafikkonkurranse

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

#### Musikkonkurranse:

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

I tillegg trekker vi 3 stk. utvidelser av medlemskap i NAF på 1 år, hver verdi kr. 290,- blant alle bidragene.

Frist for innlevering av bidrag:  
31. desember 2009

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

Kåring skjer i mars 2010, og blir annonsert på <http://amiga.no/>

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

Lykke til med leveringen av bidrag!



Nettsteder



AmigaWeb.net  
<http://amigaweb.net>



Amigaworld.net  
<http://amigaworld.net>



Amigans.net  
<http://amigans.net>



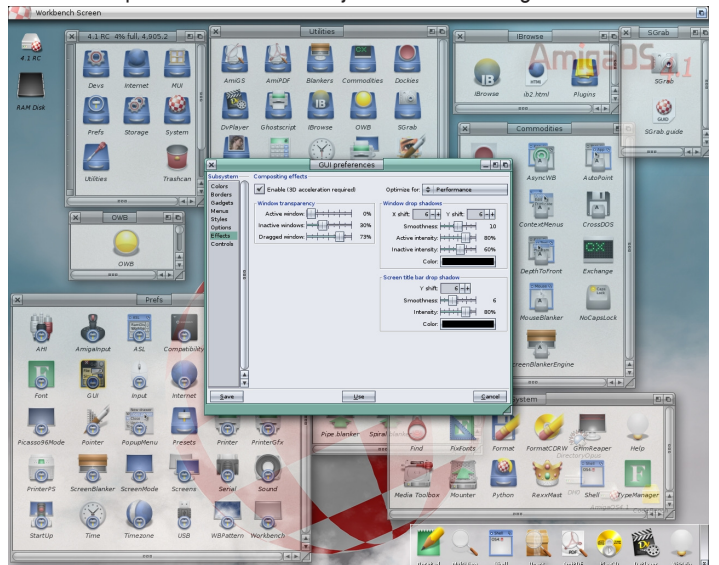
Amiga.org  
<http://amiga.org>



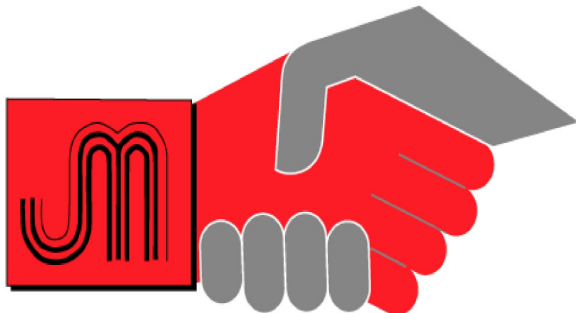
polarboing  
<http://polarboing.com>



Over: «Amiga OS 3.5 includes an html v3 capable web browser called Awebll. It has the very advanced feature of being optional - a feature so advanced that Microsoft has as of yet been unable to completely replicate it.» | Under: Skjermsskudd fra AmigaOS4.1



Amigaguiden ønsker å takke sin sponsor:



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

<http://jm-as.no>

Amigaguiden ønsker å takke:



Radio Reboot  
<http://radioreboot.net>

### Hva er vitsen?

Kan man gå som kjerringa mot strømmen hele tiden? Trives fisken med å svømme motstrøms hele tiden? Kjemper man alltid best mot tapper motstand? Er krokete stier alltid det som gir mest styrke?

Nei.

Man trenger endel medgang av og til, og ikke alltid bare motgang. Jeg tenker selvfølgelig på vårt kjære datasystem som nå om dagen opplever en taus tilværelse uten de store overskriftene.

Hvor er gårdagen med de store øyeblikkene fulle av seier? Hvor er det blitt av glansen av fordums tid, da alle var opptatt av å ha en Amiga, å oppgradere sin Amiga og å bruke sin Amiga?

Hva nytter det med en fugl i hånden, når alle de ti andre på taket sitter og ler av deg og din datamaskin?

De skratter som kråker og ler og fryder seg over din saktmodighet og din tålmodighet, mobber deg

til du får fjeset dratt av vemod, til du nesten tror på det de sier: «Dine drømmer er forgjeves! Gi opp!» Skal man gi opp da? Skal vi alle mann kjøpe oss PC med Windows eller Mac med MacOS eller fikse oss Linux eller BSD med X og gli inn i den grå massen av mainstream databrukere?

Nei!

For det er den grå eminense som er den tapende part i en fremtid som ikke er langt unna. Vi er ikke grå! Vi er fargerike! Vi er regnbuens barn! Husk regnbue-logoen til Amiga! Vi er originale, spesielle og fulle av farger! Vi er Amiga-entusiaster, og stolte av det!

Og det speiles heretter i Amigaguiden, nå med spillernytt fargedesign.

Amiga - fordi vi er fargerike!

Tommy Rølvåg Strand



2

**Multimediakonkurranse 2009**  
- Premier for over 5000 kroner

4

**ReadMeFirst - redaktørens side**

5

**Disk.info - nyheter**

9

**Useless of Spaceballs**  
- *Musikk og data er en ok kombinasjon. I alle fall for Egil Thomas Hansen, aka Useless of Spaceballs*

20

**Annonse AmigaOS 4.1**



## amigaguidens redaksjon

Ansvarlig redaktør  
**Tommy Rølvåg Strand**  
tommy@garantert.net

Moralsk støtte  
**Torstein Gøransson**

Journalist / Webmaster  
**Erlend Kristiansen**  
erlend@minigal.net

Journalist / Webmaster  
**Stian Strøm**  
stianstr@online.no

Kasserer  
**Inge Per Strand**  
kasserer@naf.as

Postansvarlig  
**Torstein Gøransson**

## fakta om amigaguiden

*Forsidedesign:* Tommy R. Strand  
*Innhold:*  
*Design:* Tommy Rølvåg Strand  
*Produsert på:* PageStream @ AmigaOne  
*Maskinvare:*  
AmigaOne G4 XE @ 800 MHz,  
1 GB RAM, ATI Radeon 8500 L  
gfx  
*Skrivere:* HP LaserJet 1200  
HP DeskJet 970 Cxi

*Programvare:*  
Amiga OS 4.0 final version  
PageStream v. 4.1.5.6  
DirectoryOpus v. 4.16  
Digita Organizer v. 2

*Opplag:* 60 stk.

Utskrift, stifting og falsing av:  
CompuNor, Mo i Rana  
<http://compunor.no/>  
Antall abonnenter pr. dags dato:  
ca. 40

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

© Copyright Amigaguiden 2009

All ettertrykk eller reproduksjon kun etter avtale.



### MorphOS 2.3 sluppet

MorphOS-gutta slår til igjen, og gir ut nok en oppgradering av MorphOS.

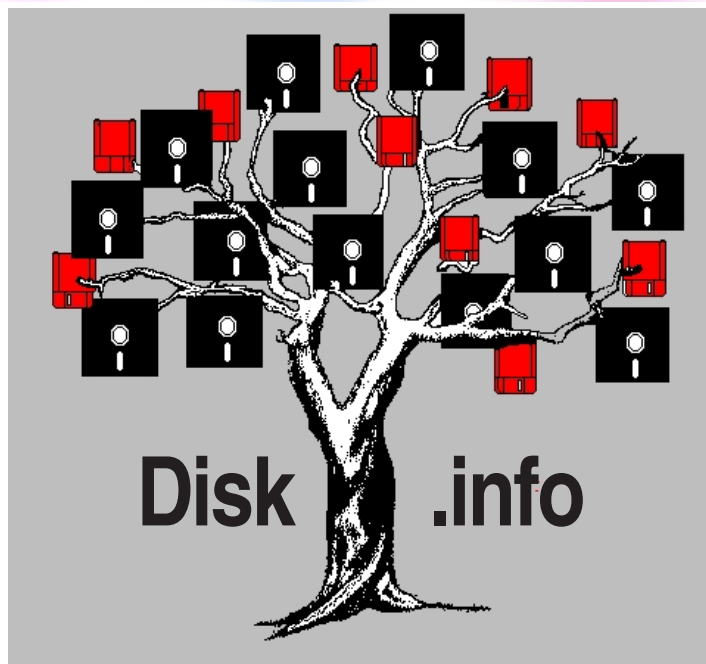
Oppgraderingen er gratis for registrerte brukere av MorphOS 2.x, demoversjon er tilgjengelig for alle andre.

Versjon 2.3 inneholder blant annet følgende forbedringer:

- støtte for Ext2-, Ext3-, NTFS-, SGI-XFS-, MAC-HFS+ og MAC-HFS-partisjoner
- Poseidon oppgradert til v 4.2, som fikser endel USB-problemer
- Optimaliseringer og forbedringer i Layers og Intuition, som blant annet medfører penere (flimmerfri) og kjappere vindubehandling.

Dette er selvsagt bare et bitte lite knippe av forbedringene. Les mer på slippnotatet for MorphOS 3.2, og last ned fra samme sted.

*Kilder:*  
[morphzone.org](http://morphzone.org)  
[polarboing.com](http://polarboing.com)



### OWB 1.3 for MorphOS

Origyn Web Browser for MorphOS er oppdatert til versjon 1.3. Denne oppdateringen introduserer de to viktigste finessen som hittil har manglet: konfigurert MIME-håndtering og en skikkelig nedlastingshåndterer (med resume-støtte). Annet snacks inneholder AdBlock-funksjonalitet og lagring av sesjoner.

Last ned OWB 1.3 for MorphOS her:  
<http://fabportnawak.free.fr/owb/>

*Kilder:*  
[morphzone.org](http://morphzone.org)  
[polarboing.com](http://polarboing.com)

### Test av MorphOS 2.3

Obligement magazine har publisert en test av MorphOS2.3..

Artikkelen på fransk:  
<http://obligement.free.fr/articles/morphos23.php>

Artikkelen på engelsk: (automatisk oversettelse) :  
<http://translate.google.fr/translate&rlm;u=http%3A%2F%2Fobligement.free.fr%2Farticles%2Fmorphos23.php&sl=fr&tl=en&hl=fr&ie=UTF-8>

*Kilde: morphzone.org*

### Utviklingsartikkel omkring det nye MorphOS minnesystemet

Harry "Piru" Sintonen skrev en utviklingsartikkel om det nye minnesystemet i MorphOS som først ble introdusert med MorphOS 2.0. Artikkelen gir et grundig innføring i det generelle design-målet og de tekniske implementasjonene.

Du kan lese artikkelen ved å gå hit i en netleser:  
<http://www.morphos.de/tlsf.html>

*Kilde: morphos.de*



## - MorphOS: Software-News -

### Adventure-Interpreter

ScummVM 1.0.0 rc1

Fabien "Fab" Coeurjoly har publisert en update som er nedlastbar her:

:  
<http://fabportnawak.free.fr/scummvm/> )

av hans MorphOS-port av Adventure-Interpreteren ScummVM.

<http://www.scummvm.org/>

### Ny beta driver

Ny beta driver for Epson-USB-Scanner

Michal "zukow" Zukowski har publisert en ny betaversjon av hans scannerdriver for Epson-enheter for USB og spør etter din tilbakemelding på denne tråden på [morphzone.org](http://morphzone.org).

[http://www.morphzone.org/modules/newbb\\_plus/viewtopic.php?forum=9&topic\\_id=6376&sortname=&sortorder=&sortdays=&viewmode=flat&order=0&start=40](http://www.morphzone.org/modules/newbb_plus/viewtopic.php?forum=9&topic_id=6376&sortname=&sortorder=&sortdays=&viewmode=flat&order=0&start=40)

Direkte download:

EpsonUSB.device (91 KB)  
<http://brain.umcs.lublin.pl/~rzooko/download/EpsonUSB.device>

### MorphOS-Skin: Blue Marine

Blue Marine Skin er et MorphOS-skin av Jambalah.

Direkte download:

BlueMarineSkin.lha (1,2 MB)  
<http://www.meta-morphos.org/download.php?op=mdownload&did=694>



*MorphOS: Software-Nyheter til 01.09.2009*

## AROS Update problems

AROS-Distribution: Update problems with Icaros 1.1.4, Icaros Live-DVD

According to the developers of the AROS-distribution Icaros there are some problems if you want to update to the previously published version 1.1.4 automatically.

The developers recommend to download the update and to unpack it under a different operating system. Then the ISO-file can be installed without any problems under AROS with the "from ISO"-option of the LiveUpdater.

There is also a bootable "Live"-DVD of the distribution which is called "Icaros Desktop LIVE!" and which does not require any installation on the harddrive but which can be installed additional to an existing Windows-installation on a different partition.

Source: [amiga-news.com](http://amiga-news.com)

## Status update AROS

Date:

2009-05-01

Author:

Simone Bernacchia & Neil Cafferkey

### Latest updates

Since the last update before Christmas, AROS has gained a lot of improvements, both in system components and applications: AROS is getting really close to being suitable for daily usage.

Oliver Brunner recently released version 0.3 of Janus-UAE, the AROS-specific version of UAE required by phase 1 of the UAE Integration Bounty. Now AROS can open AmigaOS applications in their own AROS screen or window. Oliver is currently working on integrating menus.

But the most important news is that AROS has finally got its own

modern web browser! Thanks to the hard work of Stanislaw Szymczyk, OWB is available for AROS, delivering full CSS and Javascript compatibility, tabbed browsing and a download manager. OWB is at version 0.9.3 Beta, and in order to run correctly requires recent versions of muimaster.library, arosc.library and codesets.library. OWB can be downloaded at its own page at sand-labs. Stanislaw has also finished work on allowing the compilation of multiple versions of AROS using a single copy of the source tree.

Pavel "Sonic" Fedin is still working on the Windows Hosted version of AROS and, in the course of this work, is also trying to solve several problems in the way AROS talks to the hardware, in order to abstract it; this led to his modifying components that require an abstraction layer in order to work in hosted AROS versions, such as file systems and hardware; this includes a packet handling method for SFS. Also, Pavel, together with Jens Langner, is trying to cross-compile the most up-to-date versions of the mcc.BetterString and mcc.TextEditor MUI classes so that they will be taken straight from the mainstream source instead of being included in the AROS source tree.

Matthias "Mazze" Rustler has released an alpha version of the Ignition spreadsheet application. At the moment data cannot be saved but it is still a good occasion to have a look at this application, underestimated on AmigaOS but quite powerful and well realised. There are just a couple of major glitches: the application is only partially translated from German; in order to be used in English the file ignition\_english.prefs has to be renamed to ignition.prefs.

Nik "Kalamatee" Andrews is improving Wanderer: in recent months his work delivered better

stability, he added a status bar to windows, and he experimented with a directory tree in the left-hand side of windows. In the future, besides the introduction of the much awaited list view, he plans to make Wanderer more modular, so that various components can be added or subtracted at will and implemented also with third-party modules.

The well known VmwAROS distribution has changed name to Icaros Desktop; version 1.1 (updated recently to 1.1.1) delivers updated system files and better stability. Almost all applications were recompiled in order to use the most recent muimaster.library build - finally getting rid of the old switchmuimaster application. As usual, Icaros is available as both a Live DVD and a virtual environment (VE). The VE version has been installed on top of Windows XP on a netbook, running at a reasonable speed with full audio and wireless networking support. More info here.

Michal Schulz still continues to work on his Efika port and, in parallel, on the USB mass storage bounty. In December AROS was able to mount USB sticks and boot from an external CD-ROM drive. Progress on the Efika port brought a more robust kernel, a detailed debug report and a feature quite similar to Grim Reaper on AmigaOS 4 that prevents the machine from freezing in case of a crash.

Neil Cafferkey has been working on improving the compatibility of the ATA driver, so that it works with a greater variety of PCs and drives. These changes were not ready in time for Icaros 1.1.1, but they will probably be included in the next release.

Some changes also occurred in the way AROS boots: it is now possible to install 32-bit and 64-

bit versions of AROS side-by-side on the same computer. As a result of this, all bootable AROS partitions are required to have a file called AROS.boot containing the architecture type of the AROS system files on that partition. If you want to upgrade the kernel on a system installed prior to March 20, you need to manually copy this file to the root of your system partition, or create it yourself (e.g. run the command "Echo pc-i386 TO DH0:AROS.boot" for a 32-bit system).

And, last but not least, the coming of Steve "ClusterUK" Jones: a Siamese System developer in the past, he now comes back to Amigaland proposing his AROS box for sale. The iMica is an Intel Atom-based small desktop system with Icaros Desktop pre-installed. iMica currently offers one of the best AROS experiences on real hardware, due to the inclusion of a Creative Labs SoundBlaster card with EMU10k chipset that is supported by AROS, and an RTL8168 Network card, supported by Kalamatee's new driver.

Kilde: [aros.sourceforge.net](http://aros.sourceforge.net)



*Vi beklager at nyhetene om AROS er på engelsk, men vi har gjort det valget på grunn av stor arbeidsmengde med bladet fordelt på få personer.*

*Om du vil ha det anderledes, vennligst meld din interesse for hjelp på epost: [tommy@garantert.net](mailto:tommy@garantert.net)*



### Ny SDK till OS4.x

Hyperion meddelar idag att de har släppt en ny SDK (software development kit) till OS4.x. I den nya SDKn finns uppdaterade .so-filer och fixar för SAM440.

[http://www.hyperion-entertainment.biz/index.php?option=com\\_registration&view=files&parent=30&Itemid=63](http://www.hyperion-entertainment.biz/index.php?option=com_registration&view=files&parent=30&Itemid=63)

*Kilde:  
safiiir.amigaos.se*

### Amiga Seeding the Success Campaign from DiscreetFX

The Amiga computer represents a lot of firsts in the computer industry but it also represents many missed opportunities. Since the death of Commodore in 1994 the Amiga has descended into dark times. They

say you learn most from your failures and not your successes and this is most certainly the case when it comes to Amiga. And yet some good things have happened as well.

The Amiga market has branched off into some healthy competition with the arrival of MorphOS, AROS & Amiga OS 4.1. The Amiga emulation scene is alive and well with Amiga Forever 2009 from Cloanto. And lets not forget the hard work of the developers of Minimig, Natami & CloneA. Amiga developers have transcended the need of one company controlling the destiny of Amiga and have forged ahead in interesting ways.

It's this Amiga spirit that DiscreetFX loves and we want to nurture. So from time to time we will donate \$100 to great Amiga developers. No, this is not a ton of money but it is a gesture that will encourage positive feelings and development in the Amiga community of families. If a developer or even a user does something outstanding that pushes forward the Amiga,

MorphOS, AROS or Amiga OS 4.1 brand we will send them this little reward. If this program is well received then donation amounts may increase.

Today's winner is Nova Design in the USA. Nova Design has worked tirelessly and created the killer product ImageFX Studio. Congratulations Nova Design! Please support this great developer, we already have by sending them \$100 via Paypal. They are not alone and it takes many to change the world. But it is our sincere hope that the Amiga scene can grow again. Thanks again Nova Design for all your hard work and your the winner for August 2009. Who will the next winner be? Feel free to participate in the process and let us know via e-mail who you think deserves to win. They can be MorphOS, Amiga OS, OS 4.1, AROS users or

developers. That does not matter, what does matter is that they worked hard and pushed the community forward in a positive way.

Please order ImageFX Studio from this Link

<http://www.novadesign.com>

Best regards  
DiscreetFX Team  
*Kilde: amiga.org*

*Vi beklager engelsk tekst; for å bidra med oversettelser i fremtiden: send epost til: [tommy@garantert.net](mailto:tommy@garantert.net)*



### NAF får grasrotandel

Norsk amigaforening er nå godkjent som verdig mottaker av grasrotandelen.

Brønnøysundregistrene har nå tatt opp Norsk amigaforening i Frivillighetsregisteret og anerkjent foreningen som verdig mottaker av grasrotandelen fra Norsk Tipping.

For å oppnå det måtte NAF tilpasse statuttene noe,

oppdaterte statutter blir lagt opp så snart det passer for webmaster.

Sjekk grasrotandelen for Norsk amigaforening.

Om DU vil støtte NAF med DIN grasrotandel, så merk deg vårt organisasjonsnummer: 985 256 373

Vi feirer dette med en Guru Meditation. ;)

### NAF dropper registreringskrav

Norsk amigaforenings medlemsblad Amigaguiden blir tilsendt alle betalende medlemmer i papirformat. Inntil nylig har vi også sluppet bladet i PDF-format til alle som registrerer seg på nettsiden som medlemmer. Ideen med dette var å få registrert medlemmer av foreningen samt brukere av nettstedet.

Likevel vil en slik registrering selvfølgelig senke antall nedlastinger og lesere av PDF-utgaven. Derfor dropper nå NAF kravet om registrering. Hvem

som helst kan nå laste ned Amigaguiden gratis og uforpliktende uten registrering.

Det bør bemerkes at den gratis PDF-utgaven slippes flere uker etter papirutgaven, samt at årsmøtet for NAF våren 2009 vedtok å senke prisen for fullt abonnement fra 340 til 290 kr pr år.





### Pianeta Amiga 2009

Messen dere alle har ventet på kommer! Den 26. september, på «Palaesposizioni» i Empoli, nær Fiorentina, Italia, så vil den 13. utgaven av Amigamessen med lengst tradisjoner i Italia finne sted.

Messen er åpen for kommersielle utstillere, brukergrupper og også for enkeltbrukere.

Hvis du vil delta som utstillere, kontakt oss på [info@pianetaamiga.it](mailto:info@pianetaamiga.it) for å reservere en plass for deg.

Bekreftede kommersielle utstillere så langt:

ACube Systems Srl  
AmigaKit  
Bitplane

Ikke gå glipp av denne muligheten til å møte dine amigavenner og noen av utviklerne som jobber hardt for å utvikle amigaplattformen.

Offisielt nettsted:  
<http://www.pianetaamiga.it/>  
Kilde: [amigaworld.net](http://amigaworld.net)



### SAM Flex Paketerbudande

Ett unikt paketerbudande från HAST-Enterprises. Vi vill få igång Amigaförsäljningen i Sverige och erbjuder då ett kraftfullt Amigapakett, färdigbyggd och installerat med OS4.1. Mer info under Läs mer.

Dubbelt så mycket minne, alltså en extra 512 MB (värde 479:-) som totalt ger 1 GB minne. Dessutom ingår spelet "Exodus, The Last War" på cd (värde 79:-). Ingår gör även tangentbord och mus. (värde 179:-).

Dessutom betalar ni ingen frakt om betalning sker i förväg till vårt plusgiro.

Direktlänk:  
<http://hast-enterprises.se/shop/index.php?shop&297&82>

### PAKETERBJUDANDE

Pris: 10629:- ink moms.  
(Red. anm.: Svenske kronor og svensk moms)

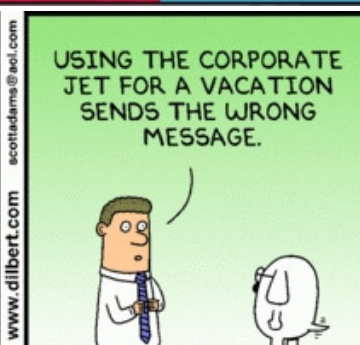
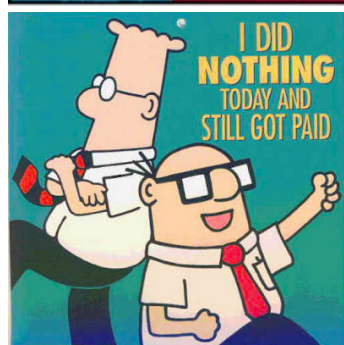
Specar: Chassi: 7KJCBS  
Compucase 300w  
Grafikkort: 9250PCI  
OS: 4.1 SAM  
Optiskt: Samsung DVD-brännare 22x  
SATA Hårddisk: WD 1TB 3.5" 7200varv 32MB cache SATA ( 3 partitioner. 20 GB DH0.; 1 GB SWAP, Resten för DH1: )  
Moderkort: SAM 440 FLEX CPU hastighet: 733 MHz  
Minne: 512 MB DDR-400 DIMM 100-pin  
( Erbjudande +512MB = 1GB )

Kilde: [safir.amigaos.se](http://safir.amigaos.se)

### Intervju av Wayne Hunt

Wayne Hunt skaparen bakom Amiga.org har deltagit i en öppenhetlig intervju om hur han började forma sitt forum och varför han beslutade att sälja det i höst. Du får läsa en hel del om turerna kring hans personliga kontakter med diverse företag inom amigabranschen.

[http://obligement.free.fr/articles\\_traduction/itwhunt\\_en.php](http://obligement.free.fr/articles_traduction/itwhunt_en.php)  
Kilde: [safir.amigaos.se](http://safir.amigaos.se)





## Om demoscenen

Vi sitter nå i Useless sitt kjellerstudio i Halden, og vi har nettopp pløyd gjennom ca. tre Spaceballsdemoer, og et par andre demoer til eksterne demogrupper, mesteparten plukket fra EyeCandy Demo Cdn. Ja, nå har vi et kvarter å snakke om Spaceballs. Vi kunne jo selvfølgelig ha sittet en hel kveld.

Thomas: Ikke sant. Eller en uke?  
Thomas: Vel, da tror jeg at jeg hadde blitt litt svar skyldig til tider, men jeg får gjøre mitt beste. Det var moro å gå gjennom noen gamle demoer igjen. Man har liksom ikke den tida til dette nå som man hadde før...

*Ja, i dag skriver vi 28. august 2007, og det er en stund siden siste demoen fra Spaceballs?*

- Ja, veldig lenge siden, og det spørs nok om det kommer noen flere og.

*Du er pessimist?*

- Nah, jeg er ikke pessimist, jeg er realist. Men hvorfor ikke gi seg når man er på topp, liksom?

*Når kom siste demoen?*

Thomas sukker og prøver å huske...

*Tøft spørsmål?*

- Ja, det var et tøft spørsmål, men siste demoen var i alle fall «We wear dark helmets». Det er i alle fall en to, tre år siden (intervjuet ble gjort i 2007 – red. anm.). Tida flyr. Jeg har ikke telling.

*Har du telling på antall demoer, Thomas?*

- Med demoer og introer og hurragegründt så tror jeg at vi var vel oppe i en 25-30, tenker jeg. Rundt der en plass. Mye av det er introer, da. Men det er mye jobb bak introer og så

Tett på:

## Useless of Spaceballs

Hans virkelige navn er Egil Thomas Hansen, men i denne sammenhengen er fødenavnet «Useless» :P



Tekst:  
Tommy Rølvåg Strand



*Hvilken rolle spiller du i Spaceballs?*

- Jeg er musiker, det er i alle fall det jeg kaller meg.

*Hvordan startet alt dette?*

- Året er 1987, og jeg og Paul aka LoneStarr og et par andre kompiser bestemte oss for at nå skulle vi lage demoer, fordi det var tøft. Så vi startet noe som hette ACT – Amiga Crack Team. Ingen av oss kunne noe særlig, jeg selv hadde tittet litt på en soundtracker som jeg hadde fått med når jeg kjøpte Amiga'en min. Ellers så kunne Paul litt BASIC i fra sin Commodore 64, men ikke noe videre utover det. Og det var vårt utgangspunkt. Litt BASIC og litt ProTracker, og så fant vi en eller annen som kunne tegne noe i Dpaint. Dette prosjektet kokte egentlig bort i kål, og jeg og en annen kar fant ut av vi skulle gå vår egen vei, så Paul & Co satt igjen og ble Spaceballs til syvende og sist.

I mellomtiden hadde jeg begynt å spille i band. Så fikk vi inn en ny gitarist i bandet, Thomas Andersen, og han var da kjent som Yoghurt i Spaceballs. Så før en gig på puben Oscars i Fredrikstad, så står jeg og Andersen ved siden av hverandre og gjør vårt fornødne, så spør Thomas meg Thomas :)

følgende: «Så du skal ikke ta og bli med i Spaceballs da?» Vi hadde tatt et par knertr og sånn så svaret ble: «Jo, det gjør jeg!», og da hadde sikkert ikke jeg tatt i en tracker på sikkert 10 år. Så jeg sa: «Men jeg kan ikke bidra med noe, jeg husker jo ingenting», men svaret var «det gjør'kke no', det er nok av sånne ubrukelige folk der rundtomkring», sier Andersen for moro. «Javel», sier jeg. «Men da blir jeg med! Men da skal handlet mitt være Useless. For jeg husker jo ingenting.» Og slik ble det. Jeg ble Useless of Spaceballs.

For å beskrive rommet vi sitter i, så er det alt annet enn «useless», og det tør jeg påstå, at hovedpersonen her heller ikke er «useless». Ved en vegg her er tre synther oppstilt i et stativ, her er minst syv gitarer her inne opphengt på en av veggene, et par store, svære skrivere, en stor Marshall-forsterker, og til venstre er et databord med minst to datamaskiner og et stort antall bokser både her og både der, og bak meg her har vi en prosjektor og lerret, samt en utrolig flott DVD-samling, og da selvfølgelig muligheter til å spille blant annet MindCandy DVDn.

- Ja, jeg skulle gjerne tilbrakt mere tid her nede enn jeg har mulighet til, men jeg har ei lita



Egil Thomas Hansen

datter og en vidunderlig kone som tar litt tid. Misforstå meg rett; men jeg ofrer heller tid til dattera mi heller enn å sitte her.

*Mer om Spaceballs?*

- Tja, vi er da en gjeng møkkahuer, alle mann :) Neida, men det som er så sjarmerende med Spaceballs, er at det er ikke noe press på noen som helst. Liksom hos andre grupper så kan det være sånn at det er et krav om å gi ut så og så mange låter i løpet av et år for å være med. Sånn har det aldri vært i Spaceballs.

*Likevel så oppnådde dere en viss status og dere hadde en viss medgang? Fortell om suksessen i Spaceballs?*

- Spaceballs var en kjempesuksess. På begynnelsen av 90-tallet herjet Spaceballs demoscenen med Paul aka LoneStarr og Sverre aka Major Asshole som blant andre laget Nine Fingers, State of the Art, Spasmolytic, kall det gjerne Spaceballs sine klassiske demos, samt Supermonster, Scrimm, We wear dark helmets, Smurf – som er et alternativt prosjekt fra Remi (som ble intervjuet tidligere i Amigaguiden). Spaceballs var kort sagt på en kjempe opptur, saker og ting rullet som de skulle,

og guttene i Spaceballs kunne plukke så godt som hvem de ville til å være med i gruppa. Man kunne invitere dyktige folk fra hele verden til å være med i Spaceballs, og folk takket ja, fordi det var status å være med i Spaceballs. Louie, Danny, ja, masse kjente folk var med i Spaceballs.

*Hvem er de «opprinnelige Spaceballs», da? Mange av dere er fra Halden? Men dere har også mange folk fra utlandet?*

- Det er ikke så mange folk lenger fra utlandet, men noen er det. Jo, vi har Hardfire, han er fransk. Vi har XOZ, han er også en franskmann. Jeg håper Remi, at hvis du leser dette noen gang (i fall du enda er med i Spaceballs, haha, jeg er ikke oppdatert på noe for tiden...: ) ), at du tilgir meg for min utvitenhet. => Men Spaceballs er uansett ikke bare nordmenn. Jeg har ikke truffet alle Spaceballs-medlemmer irl (In Real Life), men alle de originale Spaceballsgutta har jeg truffet, fordi de var alle fra mitt årskull på skolen, vi var skolekompiser alle sammen. Her vi sitter oppe på Grimsrudhøgda, så bodde Paul liksom en kilometer den veien, Andre aka Defender bodde rett borti gata her osv. Gamle Spaceballs er rett og slett en vennegjeng. Alle er fra Os skole.

*Hehe, men da må vi jo få takke den tids rektor ved Os skole for et flott utgangspunkt da. =)*

- Hehe, ja det kom mye godt ut fra Os skole i sin tid. Uansett, mye av Spaceballsmiljøet sprang også ut fra Commodore 64 – miljøet, i alle fall var Commodore 64 populært blant alle ungene. Os skole er en barneskole, bare så det er sagt. Så det var veldig mye Commodore 64 på samtlige av oss før Amiga'en kom. Jeg husker Paul aka LoneStarr var den første av oss kompiser som fikk seg en Amiga, og jeg husker jeg så Amiga Karate (tror jeg det

var). Jeg trodde ikke det var sant, jeg, trodde ikke sånt var mulig. Ekte lyd, vet du, blant annet, og nesten ordentlig bilde. Det var heftige ting. Hva mere kan man si? Tja, Spaceballs rulet veldig! Helt inntil saker og ting dabbet litt av av ulike årsaker.

*Du fortalte meg noe som skjedde på TG (The Gathering) et år?*

- Det var en eller annen demo vi hadde, som var ganske uannonsert. Det pleide være endel lobbyvirksomhet, skjønner du, for å reklamere på denne

*Klarte dere å beholde litt ydmykhet i Spaceballs, eller var det sånn at dere etterhvert forventet å vinne og bli gjenkjent på gata, liksom?*

- Nei, jeg for min del har aldri sett på meg selv som «Useless of Spaceballs», jeg er Thomas, Remi vet jeg ser på seg selv som Remi, det er bare oss gutta liksom. Når du er inne på det temaet, så kan det sies at hele demoscenen til tider er et eneste stort skuespill. Man har et image som man gjerne vil like å holde, både med nick og med

alt det som skjer på det området. Jeg er musiker fremfor alt. Remi aka Slummy står for mesteparten av kodingen i Spaceballs, og jeg har ingenting med det å gjøre.

*Du fortalte at en av koderne i Spaceballs gjorde en prestasjon med sin koding som ble oppfattet på høyeste hold av ingeniørene i Commodore? Fortell?*

- Ja, det var Paul aka LoneStar, som brøt en barriere. Det han presterte, fikk de høye herrer i Commodore til å si at «dette lar seg bare ikke gjøre på en Amiga!» Thomas Andersen aka Yoghurt har i sitt hus et diplom jeg har sett en eller annen gang, og der står det fra Commodore til Spaceballs: «For innovativ bruk av Commodore Amiga». Nå husker jeg ikke om det var Nine Fingers eller State of the Art, og heller ikke om akkurat hva det var som var så spesielt med denne 3D-hurramegrunden og som var så fantastisk (nei, Remi, jeg vil fortsatt ikke lære meg noe koding => ) ), men det var noe der som fikk Commodore til å utbryte «Jøss, dette skal ikke gå an!» Men sånn er det med koding. Det innebærer å utnytte hver minste bit og byte og ressurs på en maskin, i alle fall var det mye det demokoding handlet om i sin tid. Så all kreditt til koderne!

*Er det noe du vil si til dine «eks-banditter» i Spaceballs eller til folk i andre demogrupper?*

- Tja: «Morn gutter, kom tilbake til Halden =>», og Vision fra Death Strike 90: «Ta kontakt!» =>

*Til slutt: Hvordan var kontakten mellom demogruppene? Var det mye konkurranse?*

-: Tja, sånn tidlig 1990, sent 1980, var det endel mobbing og krangling og småerting mellom gruppene. Vi i Spaceballs har alltid litt moro med Epidhrena da, og vice versa. Enkelte demoer har faktisk vært offentlige mobbearenaer, men ment på en



måten for eksempel: «Bare pass dere! I år har Epidhrena DEN råde demoen på gang!» Og dette året hadde vi i Spaceballs ikke sagt noe om vår demo, vi hadde gått ganske stille i dørene. Og så ble da «Bidrag nr. xx» over anlegget, og så kom Spaceballslogoen med et smell. Og salen drønnet plutselig med et samstemmig sus fra mange av tilskuerne og deltakerne, og for oss var dette stort. Og da fikk man en følelse av at det var godt å bli husket for det vi engang var.

væremåte. Det var faktisk til tider litt pinlig, for man fikk sånn navnelapp vet du på arrangementer. Og der sto det handlet ditt, og hvilken gruppe du var med i. Og man kunne høre folk hviske når man sto i kioskkøen og slikt: «Oi, han der er fra Spaceballs!» Og jeg er jo bare en normal mann, jeg puster og spiser og sitter på toalettet som alle andre, så det er bare det at vi lager demoer som gjør at vi er spesielle for folk til syvende og sist. Angående koding, så er det gresk for meg,





hyggelig måte. Mobbingen er faktisk meget gemyttlig, og man kan kalle det litt «sunn konkurranse blant venner». Man kjenner hverandre, og hvis man drar på Solskogen, så vet man hvem de fleste er uansett tilhørighet til gruppe.

#### Fortell litt om Solskogen?

- Solskogen er et demoparty som avholdes i Ås kommune, litt sør for Oslo, og var til å begynne med en ren Amiga-greie. Men man slipper inn med en PC og laptop, og man slipper også inn med en ølboks i handa. For dette handler like mye om sosialt samvær, man griller og hygger seg, og for et par år siden hadde vi for eksempel noe som het «løpe med saks»-konkurranse. Du vet, man har alltid hørt av

mamma at «du skal aldri løpe med saks», så da kjøpte vi sånne små, blå plastiksakser, så hadde vi en «løpe med saks»-konkurranse. Bare for moro, vet du. =) Og Solskogen har også en democompo, men det er ikke der fokus ligger. Det sosiale står over alt, og man har ikke fokus på hvilket nick man har og hvilken gruppe man er i.

*Thomas? Jeg sitter og krysser fingrene litt nå og håper å få det svaret jeg vil høre! Er demoscenen på Amiga død?*

- Det er ikke jeg den rette til å spørre om. Men jeg tror ikke det. Det var faktisk en combined democompo på forrige Assembly, lurer jeg på. Det vil si at både Amigademo og PCdemo deltok i samme kategori. Og den demoen

som vant var faktisk en Amigademo. Jeg tror du alltid vil ha en Amiga demoscene. Amigademos er mye mer effektiv enn en tilsvarende PCdemo. Du klarer ikke presse en PCdemo ned i 4 KB.

*Gi leserne til slutt en liten oversikt over demosteder på nett? Fort og gæli?*

- Tja, spaceballs.no, pouet.net, demoscene.no.

*Et par IRC-kanaler med det samme vi er igang?*

#scene.no på Efnets, #amigascne på IRCnet, begge er ganske store. Så har du også #trax på Efnets om du trenger noe musikk, der henger trackerne.

#### Om Amiga

- For meg er Amiga og Commodore 64 hele barndommen og i alle fall de tidlige tenåra.

Amiga er en datamaskin? Ikke for meg! Åh? For meg var Amiga en livsstil. Amiga var en livsstil for mange fra man var rundt 11-12 år gammel og oppover. Og det som er moro er at folk nikker gjenkjennende til Amiga-tilhørighet selv lenge etter. Jeg snakket med en gitarist borte i Statene om gitarstæsje osv, og aner ikke hvordan jeg kom inn på Amiga. Men da jeg likevel gjorde det, så ble han i fyr og flamme, han husket at han hadde en Amiga 500, og husket til og med hvilken poengsum han hadde på hvilken level på Giana Sisters. Har du hatt en Amiga datamaskin





en gang, så har du vært innom en livsstil.

Den gang da ble de som hadde datamaskin og fortalte om det i skolegården nesten ledd av i forhold til i dag, da alle bare har datamaskin for at det er kult, liksom. Den gang da var å ha en datamaskin en hobby du hadde.

*Men hva er en Amiga, Thomas?*

Rett etter ordboka er Amiga Commadore sin suksessoppfølger til Commodore 64, disse to maskinene er Commodore sine to største hiter: Commodore 64 og Commodore Amiga. Det er et helt eget datasystem.

*Fortell litt om Amiga sine hardwarespesifikasjoner?*

- Classic Amiga, som er de eneste Amigaer jeg har vært borti, har kraft tilsvarende en kalkulator i dag de er utstyrte med Motorola sin 680x0 CPU.

*Har du enda en Amiga?*

- Jeg har en Amiga 1000, en Amiga 500, en Amiga 600, en Amiga 1200 og en Amiga 4000.

*Hvorfor har så mange flere Amigaer, jeg forstår det slik av det jeg leser på nettet...?*  
Ingen pr 2007 samler på PCer fordi det er PCer. Men når det gjelder Amiga blir man litt entusiast, man blir litt «addicted to Amiga». Men det er kanskje slik at man drømte om en Amiga 4000 da man var ung, men hadde bare råd til en Amiga 500 og kanskje en Amiga 1200. Når man da blir voksen oppfyller man guttedrømmen sin og kjøper en skikkelig Amiga, for da har man råd til den. Jeg kom over min Amiga 4000 i Trondheim som voksen, og da kjøpte jeg den.

*Hvor mange amigamaskiner tror du det er solgt verden over?*

- Jeg aner ikke, men Commodore 64 ble for eksempel solgt i et

utrolig antall på mange millioner, og har fremdeles en hardcore scene som er aktiv. Creators med blant andre Proteque, aka Gjoran Sæther, var/er en dyktig, norsk C64-gruppe.

*Beskrive brukererfaringen på Amiga i forhold til PC på den tiden?*

- Tja, den tids PC var jo gjerne DOS, en tekstkonsoll og bip-bip-lyder. Super-Nintendo låter jo som Mozart i forhold. Og i denne tiden kom Amiga med fullfarge skjerm, 4 separate lydkanaler, to for hver høyttaler venstre/høyre, 4096 farger på skjermen samtidig og til 20 % av prisen av en PC. Man fikk jo plutselig en skjerm med virkelige bilder, bevegelige figurer med sprites og bobs, det er til å miste pusten når man tenker etter til den tiden, hvor stort det var, det som skjedde. ALLE måtte jo ha seg en sånn datamaskin.

For å oppsummere; Enten det var 64 eller Amiga – Commodore var min barndom, og jeg er veldig glad for at jeg fikk lov til å være med på det.

Til avslutning litt om maskinwarespesifikasjoner: Amiga 500 hadde en sånn ca. 7,14 Mhz Motorola 68000 CPU, så kom Amiga 1200 litt senere med en Motorola 68020 CPU, og så kom 68030 og 68040. Den gang da sendte vi floppydisker til hverandre i posten som brevpost, internett var ikke i bruk da. Swappingmiljøet var så stort at den uka da du fikk mye post i form av disketter, så kunne du få flere søppelsekker med floppydisker om du hadde bygd deg litt opp. Folk kopierte av hverandre. Snailmail lenge level!

### Om musikk

*Vi skal snakke verken om Spaceballs eller om Amiga, men om en annen ting som opptar deg veldig: Musikk.*

- Jeg er veldig interessert i musikk, både å lage det og høre på det.  
I Spaceballs laget du musikk i Protracker.

*Men det er jo skikkelig musikk du virkelig liker å drive med?*

- Som utøvende musiker liker jeg mere å spille et instrument, kan du si. Jeg har spilt gitar i endel år.

*Ja, her jeg sitter kan jeg telle 7 gitarer, hvorav 5 elektriske og 2 akustiske.*

Du glemte Fender Stratocaster...

*Auau..*

Ja, det er godingen, den må du ikke glemme. Du har 2 sånne storheter i gitarhistorien. Den ene

er Fender Stratocaster, den andre er Gibson Les Paul. Vokalisten vår, som også spiller gitar i bandet, han har en Gibson. Og da snakker vi om gruppa som heter Hoffmann. Du finner musikk fra bandet på nrk.no/urort

Jeg klarer ikke spille på en Gibson, Fenderen ser helt anderledes ut og har en helt annen følelse over seg. Jeg klarer å spille på en Fender med å legge håndflata på den, men hver gang jeg spiller slik på en Gibson, så ender jeg opp med å skru ned lyden. Helt håpløst.

Det er som med en Amiga og en Mac, enten så fikser du det ene eller så fikser du bare det andre, men sjelden begge.

*Du har vært innom Hoffmann, der ble det aldri platekontrakt.*



*Men så har du et spennende prosjekt på gang?*

- Ja, jeg har et prosjekt på gang sammen med min venn Gea, Geir Arne Hansen, fra Sarpsborg, han er opprinnelig fra Halden og også eks Spaceballs-medlem. Hans handle var Loverbee of Spaceballs. Vi har et sånt lite elektronika-prosjekt på gang som vi har kalt for Supercraft, du finner musikk fra Supercraft også på [nrk.no/urort](http://nrk.no/urort)

Navnet Supercraft kommer fra en arbeidskollega til Gea som er sånn supersynth-fanatiker, han sa «så kult at dere har startet sånn synth-band. Da må dere jo hete Supercraft.» Og, vel, vi tenkte «hvorfor ikke?» :)

Det som er fint er at vi komponerer musikken hjemme, og vi produserer og spiller inn musikken hjemme: Vi er ikke avhengige av noe studio for å spille inn noe som helst.

*Ja, da kan du vel nyte godt av datakunnskapene dine?*

- Ja, men når man kommer til musikk, så er Mac helt uovervinnelig, enten man liker det eller ei. Mac er et ordentlig knall system når det gjelder lyd. For de som er interessert i det, så har jeg kjøpt meg en iMac med en 2 GHz PowerPC CPU, 1.5 GB RAM og en 150 GB SATA HDD og der kjører vi Logic. Før var det iMagic som laget Logic, men så kjøpte likegodt Apple hele iMagic, så nå er det faktisk Apple som står for utviklingen av Logic, som er et utrolig stødig program på en stødig platform som faktisk Mac OSX er. Så vi sitter nå her hos meg og spiller inn på Macen. Ellers av programvare bruker vi mye Reason for å lage mesteparten av kroppen på sangene, og vi har også brukt Renoise, faktisk en trackerklon, til enkelte tromme-loops. Og tracking lært vi jo oss på Amiga en gang i tiden. :D

*Hvordan begynte det hele da?*

- Jo, jeg og noen amigavenner fant ut at vi skulle spille i band. Jeg hadde spilt litt orgel fra da jeg var liten, en annen kompis fant ut at han skulle spille gitar, selv om han ikke visste omtrent hvordan en gitar så ut så skulle han lære det, og så satte vi jo der en gjeng og lærte oss å spille. Vi ble faktisk et band som spilte sammen i 8 år, musikkstilen vi spilte var progressiv rock. Vi spilte Pink Floyd og sånt, og skrev egne låter...

Vi ble hyret til å spille på skoleballet i vår første opptreden, og da skjedde noe moro. Jeg endte opp med å rigge opp alt utstyret, og noen hadde vært borti stemmeskruene til ene gitaren vår, så den ble stemt i fizzdur majestizz. Da vi skulle spille, hadde vi ingen monitorer og slikt, alt var vendt mot salen, så vi hørte ikke gitarene eller musikken så godt. Men vi så at folk ble så rare i trynet, og da vi hørte godt etter, hørte vi at kompgitaren vår hørtes helt for jævlig ut. Men vi fikset det. Vi overlevde. :P

Bandet hette Texaco Stovner. :P

*Hvorfor det navnet?*

- Jo, det er en bensinstasjon som heter det. Men navnet er tatt fra et radioprogram på P3 med privatdetektiv Texaco Stovner med hans makker Fina Lambertseter.

På slutten av tiden med Texaco Stovner som også forøvrig besto av Tomas Yoghurt Andersen, så tok Det Norske Forsvaret knekken på bandmedlemmene, det ble en liten tørkeperiode i forhold til musikk, og jeg tok opp igjen litt Amiga-tracking osv., inntil en arbeidskollega av meg kom og spurte «jeg hørte du spiller gitar?» Det var Lars Erik Nordgård, vokalisten i Hoffmann. Så begynte Lars Erik og jeg med litt sånn trackerkomp som laget

takt, og vi visste til å begynne med ikke hva vi skulle bli, om vi skulle bli en sånn pub-duo-tomannsting eller hva da. Det var den spede begynnelsen på Hoffmann.

Lars Erik visste av en som spilte bass, og han var student, så han hadde tilgang til et øvingslokale på studentersamfunnet i Halden, og så ballet det bare på seg. Og han bassisten visste av en trommis, og så var vi i gang. Med tid og stunder byttet vi jo endel på bandmedlemmer, men de 3 siste årene hadde vi en herremann som heter Lars Andresen på trommer, og han driver Sound on Sound lydstudio i Sarpsborg, og det var ingen bakdel akkurat. Vi fikk øve i et profesjonelt lydstudio, men det var likevel en bakdel med det også, for vi spilte oss ihjel. Vi ble perfeksjonister, for vi tapet jo alt.

*Ja, det kan man høre på sangene til Hoffmann, det er jo skikkelig proft, faktisk ferdigprodusert vare. Men angående Hoffmann, gav dere ut noen CD, eller var det mest spillejobber?*

- Vi lagde ferdig 4-5 låter for å presentere oss selv, blant annet med låtene «Rigmor» og «Turbofart». Men dette er jo fra 2003, og vi holdt jo på helt til i fjor, så dette er gamle greier. (Dette intervjuet ble gjort i 2007.)

*Men Thomas, nå er det en halv time til toget mitt går nordover til Mo i Rana. For de siste 2 minuttene: Hva skjedde i forhold til økonomi? Alt du har nevnet ang. Spaceballs, Amiga, Hoffmann og musikk, er jo bare utgifter. Hva fikk dere inn? Hvordan gikk det rundt?*

Vi fikk jo betalt på spillejobbene for Hoffmann, og i flere år var vi en rimelig kjent gruppe i Halden som fylte spillelokaler i byen. Men det er klart, om man regner alle timene vi sto og øvde i øvingslokalet og regner

timesbetaling, så havner vi vel på ca. 0,05 øre pr time. ;P

Men så skal det sies at dette var/er jo for moro. Heller drive på med dette en kveld enn å se på TV, liksom...

*Si hei til folk i musikkmiljøet?*

- Hei! Sjekk ut Supercraft på urørt, på Reverb Nation, og sjekk også ut Hoffmann. Norsk rock ruler! Syng på norsk! Det er så koselig! Keep on rockin', all my friends!

*Noen linker?*

[Nrk.no/urort!](http://nrk.no/urort)  
Der er fremtiden i norsk musikk!  
Rising stars!  
[Ogmyspace.com/supercraft!!!](http://Ogmyspace.com/supercraft!!!)

Takk for intervjuet, Egil Thomas Hansen!

*Intervjuet er også tilgjengelig i mp3-format i tre deler, som du finner på [garantert.net/useless](http://garantert.net/useless)*

Amigaguiden









# AmigaOS 4.1

*Remember when computing was fun?*

Download full page advertisement

**OS4.1 for AmigaOne: € 105**

**OS4.1 OEM for Sam440ep: € 99**

*All prices excluding local taxes  
and shipping costs*

- 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...*

