

Weiteres günstigeres Amiga 1200 Gehäuse geplant!

Nachdem die Kickstarterkampagne für ein neues A1200 Gehäuse abgeschlossen wurde und nun nur noch [Sondereditionen verfügbar](#) sind, wagt sich ein weiterer Anbieter in diesen Bereich vor und stellte gestern im eab Forum sein neues A1200 Gehäuse vor.



Das Gehäuse wird folgende Eckpunkte besitzen:

Key Features of the AMIGA CASE

- *Entworfen für klassische Amiga 1200-Hardware*
- *Entworfen für den Thin Mini-ITX Formfaktor, Raspberry PI 1 b + / 2 und Keyrah V2-Tastatur-Adapter*
- *Konzipiert für den Einsatz mit internen und externen Tastaturen*
- *Kann als Stand-Tastatur funktionieren.*
- *Offenes Gehäuse-Design – für die Platzierung mehrerer Systeme*
- *Abnehmbare und austauschbare rückseitige Platten*
- *Einstellbare Platzierung in Höhe des Amiga 1200 Motherboards*
- *Mehr Nutzfläche für Amiga 1200 Besitzer*
- *Zwei 3,5-Zoll-Einschübe für optionale Peripherie*
- *Abdeckungen für die 3,5-Zoll-Einschübe mit USB Öffnungen*
- *Eingelassene Lüftungsschlitze für Amiga 1200 Beschleuniger und Thin Mini-ITX-Mainboard*
- *Hochwertige Kunststoffe mit UV-Stabilisator (nie wieder Gelbfärbung)*
- *Zukunftssicher durch die „offene“ Bauweise.*

Das Gehäuse wird in schwarz und weiß erscheinen und zu einem Preis von 59€ + Versand (bzw. 55€ + Versand für Early Birds der Kampagne) zu haben sein.



Die Kampagne startet am 03.12.2015 auf [Indiegogo.com](https://www.indiegogo.com).

Ein Produktvideo ist bereits jetzt schon auf YouTube verfügbar:

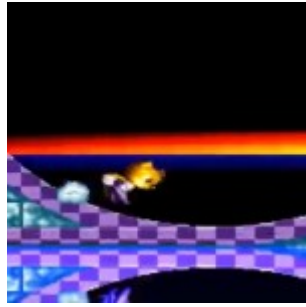
Blaze – Endlich Sonic für den Amiga!

Eins vorweg, das Spiel (besser gesagt die Demo) ist nicht fertig. Die Arbeiten wurden leider 1994 eingestellt.

Das ist insofern schade denn das vorhandene Spiel und die Engine sind wirklich beeindruckend.

Keith Bugeja's unfertiger Sonic Clone „Blaze“ hat zwei spielbare Level und ist auf einem A500 spielbar.

Amiga 1200 Besitzer sollten die CPU Caches deaktivieren.



Blaze könnte der Bruder oder die Schwester von Sonic sein und das Gameplay ist ziemlich identisch mit dem des Sega Igels.

Um einen Vorgeschmack zu bekommen empfehle ich euch dieses YouTube Video:

Wer jetzt Lust auf das Spiel bekommen hat und sehen möchte wie Sonic auf dem Amiga ausgesehen hätte, der folge dem Link zum Aminet und der dort zur Verfügung stehenden ADF Datei [Blaze Download](#)

Für alle die weitere Infos und Hintergründe über das Spiel erfahren wollen, empfehle ich den Thread im englischen [eab Forum](#).

SCSI II to Micro SD Adapter verfügbar

Amigakit.com hat im [englischen eab Forum](#) einen neuen SCSI II zu Micro SD Adapter vorgestellt.

Der SCSI II Micro-SD-Adapter verfügt über einen 50-Pin-SCSI-II-Anschluss.

Der Adapter ermöglicht (wie der Name schon vermuten lässt) den Anschluss einer Micro SD-Karte als Speichergerät an ein SCSI-Interface.

Der Adapter ist ebenfalls kompatibel zum A590-SCSI-Festplattencontroller für den Amiga 500.

Die Lese / Schreibgeschwindigkeit erreicht maximal 2,5 MB / s .

Der Adapter unterstützt nur asynchrone Transfers und hat eine größe von 10 x 5 x 1,5 cm

Der Adapter ist für 65,75€ direkt bei amigakit.com verfügbar

Amiga Shell Befehle

Frage: Was sind SHELL Befehle und welche gibt es?

Mit der Maus lässt sich ein Betriebssystem wie das robuste Amiga OS recht gut steuern. Doch oft ist man mit Kommandozeilenbefehle in der Konsole viel schneller am Ziel. Einziges Problem: Man muss die Befehle kennen.

Zur Übersicht: Alphabetische Auflistung der Amiga DOS Konsolen-Kommandos. Als Befehl gilt jedes Programm, was in der über path definierten Ordnerliste liegt. Üblicherweise werden die Programme aber in den Ordner "C:" auf der Amiga Start-Festplatte verschoben, um als Amiga Shell-Programme benutzbar zu sein.

Amiga Befehl: Beschreibung

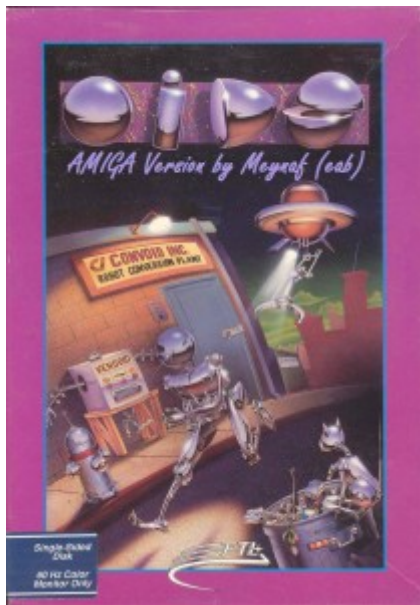
- `addbuffers`: Erweitert den System-Cache für ein Laufwerk
- `adddatatypes`: Erzeugt ein Liste der Data Types
- `alias`: Setzt Verknüpfungen auf andere Dateien
- `ask`: Erzeugt eine ja/nein Abfrage während eines Shell-Skripts
- `assign`: Erstellt Verknüpfungen auf vorhanden Laufwerke und Ordner. So ist C: einAssign auf Sys:C/

- avail: Zeigt den verfügbaren RAM an
- binddrivers: Aktiviert Device-Treiber aus dem Expansion Ordner
- break: Bricht den genannten Prozess ab
- cd: Wechselt den aktuellen Ordner. cd bilder wechselt in den Bilder-Ordner
- changetaskpri: Ändert die Priorität des Shell-Tasks
- conclip: Tauscht Daten zwischen Konsole und Clipboard (Zwischenablage) aus.
- copy: Kopiert Dateien und Ordner
- cpu: zeigt den in den Amiga eingebauten Prozessor (CPU) und schaltet den Cache an oder aus.
- date: Zeigt oder ändert das Amiga-Systemdatum
- delete: löscht Dateien oder Verzeichnisse
- dir: Zeigt den Datei-Inhalt eines Ordners an. Mehr Informationen zeigt der Befehl "list"
- diskchange: Meldet dem Amiga-System einen Diskwechsel
- echo: Gibt eine Zeichenkette aus: echo test
- ed: Startet den Editor ED
- edit: Editiert Text zeilenweise
- else: Alternative Anweisung einer IF-Abfrage in einem Shell-Script
- endcli: Beendet den aktuellen Shell-Prozess und schliesst das Konsolenfenster
- endif: Beendet eine IF-Abfrage in einem Shell-Script
- endshell: Beendet einen Shell-Prozess
- endskip: Beendet einen SKIP-Block in einem Shell-Script
- eval: Vergleicht Integer- oder Boolesche Ausdrücke
- execute: Startet ein Skript mit optional mit übergebenen Argumenten
- failat: Definiert, ab welchem Fehlerwert eine Befehlssequenz abbricht
- fault: Zeigt die Fehlerbeschreibung einer DOS-Fehlernummer an
- filenote: Fügt einen Kommentar an eine Datei an
- get: Holt den Wert einer lokalen Variable
- getenv: Holt den Wert einer globalen Variable

- `iconx`: Startet ein Shell-Script über ein Icon
- `if`: Mit IF-Abfragen lassen sich Entscheidungen in einem Shell-Script definieren
- `info`: Zeigt Informationen über die gemounteten Laufwerke (RAM-Disk, Festplatten, Disketten) an
- `install`: Schreibt oder überprüft einen Disk-Bootblock
- `iprefs`: Zeigt die Systemeinstellungen an
- `join`: Fügt mehrere Dateien in eine neue Datei zusammen
- `lab`: Definiert ein Label für eine Skript-Datei
- `list`: Zeigt eine genau Datei-Übersicht eines Ordners, ähnlich wie der Befehl "ls" unter Linux oder "dir" unter MS-DOS
- `loadresource`: Lädt eine System – Resource in den RAM
- `loadwb`: Startet die Amiga Workbench
- `lock`: Macht ein Laufwerk schreibgeschützt
- `magtape`: Spult SCSI Streamerkassetten vor oder zurück
- `makedir`: Erstellt einen neuen Ordner
- `makelink`: Erzeugt Verknüpfungen zwischen Dateinamen
- `mount`: Macht ein Device verfügbar. CD-Laufwerke müssen z.B. einmal gemountet werden
- `newcli`: Öffnet ein neues Amiga Shell-Fenster
- `newshell`: Öffnet ein neues Amiga Shell-Fenster
- `path`: Kontrolliert die Liste an Verzeichnissen, die von der Shell nach Befehlen durchsucht werden
- `prompt`: Ändert das Aussehen der Eingabeaufforderung des aktuellen Shell-Fensters
- `protect`: Ändert das Protection Bit von Dateien oder Ordnern
- `quit`: Beendet ein Shell-Script
- `relabel`: Benennt das Medium im aktuellen Laufwerk um
- `remrad`: Entfernt die geschützte RAM Disk RAD. Der Inhalt von RAD geht bei einem Neustart nicht verloren
- `rename`: Ändert den Namen von Dateien und Verzeichnissen, kann auch zum Verschieben genutzt werden: `rename C:prog s:prog`
- `requestchoice`: Erlaubt die Benutzung von Standard – Systemabfragefenstern unter dem Amiga DOS

- requestfile: Erlaubt die Benutzung der Standard-Dateiauswahl
 - resident: Zeigt und ändert die Liste der Systembefehle im Speicher
 - run: Startet ein Programm als Hintergrund – Prozess, so dass in der aktuellen Shell weitergearbeitet werden kann
 - search: Durchsucht Dateien nach Textstücken
 - set: Füllt eine lokale Variable
 - setclock: Zeigt oder ändert die Systemuhr des Amigas
 - setdate: Ändert das Datum einer Datei
 - setenv: Füllt eine globale Variable
 - setfont: Ändert den Zeichensatz der Shell
 - setkeyboard: Ändert das Keyboardlayout (deutsch, englisch...) der Shell
 - setpatch: Startet einen Patch für das installierte ROM
 - skip: Springt zu einem Label innerhalb eines Shell-Scripts
 - sort: Sortiert die Zeilen einer Datei alphabetisch
 - stack: Zeigt oder ändert die Stackgröße der Shell
 - status: Listet Informationen über die aktuellen Shell-Prozesse
 - type: Zeigt den Datei-Inhalt an
 - unalias: Entfernt eine Verknüpfung
 - unset: Löscht eine lokale Variable
 - unsetenv: Löscht eine globale Variable
 - version: Zeigt die aktuelle Versionsnummer der gewählten Datei. Ohne Dateiangabe wird die Version des Betriebssystems gezeigt
 - wait: Hält ein Shell-Script oder die Shell für eine bestimmte Zeit an
 - which: Sucht den Commandopfad eines Objekts
 - why: Zeigt die ausführliche Fehlermeldung, mit der der vorherige Befehl abgebrochen wurde
-

Oids – Atari Umsetzung für Classic Amigas



Es war einmal, auf einem ehemals befeindeten Computersystem, genannt "ATARI", erblickte 1987 das Spiel "Oids" das Licht der Welt.

Nun haben wir es meznaf aus dem eab Forum zu verdanken, das dieses schöne Stück Software auch auf dem Amiga erschienen ist.



Bruce Webster, Nancy Holder und Wayne Holder von FTL Games –

Foto von Michael Newton www.saorsamedia.com

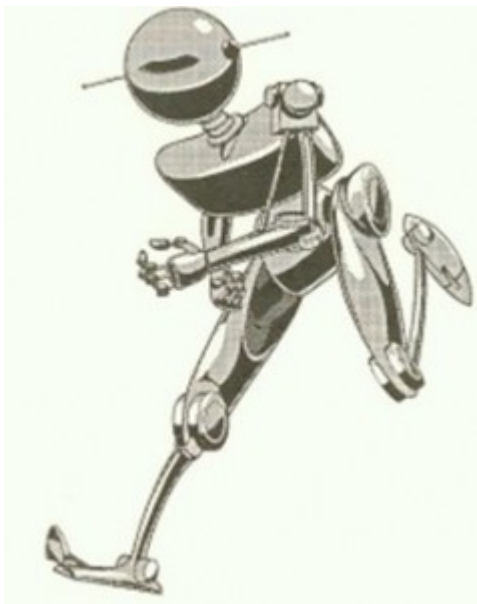
Programmiert wurde das Spiel von dem kleinem Softwareunternehmen [FTL](#). Dieses kleine Team machte sich später unter anderem für "Chaos Strikes Back" und der "Dungeon Master" Serie einen Namen.

Aber nun zurück zu Oids! Oids trat seinerzeit in große Fußstapfen. Spiele wie Thrust oder Gravitar nutzten bereits vor Oids ein ähnliches Spielprinzip.

War Oids nur ein weiterer Klon?

Nicht wirklich, wie uns die Geschichte lehrte, Oids ist anders, Oids ist Oids.

I Robot...No...I Oid!



Die Oids sind kleine Androiden, hergestellt aus Metall und ohne Herz.

Sie wurden von den Biocretes hergestellt um die niedersten Aufgaben zu erfüllen.

Die Oids werden gezwungen unentwegt zu arbeiten, und defekte oder kaputte Oids werden direkt eingeschmolzen um neue Oids herzustellen.

Die Oids besitzen zwar keine Herz, aber eine Seele (wer hätte das für möglich gehalten), und sie sind ein friedliches liebenswertes Volk welches zum glücklich sein nur eine Kanne Öl benötigt.

Da die Oids sich nicht selbst helfen können, ist es also an uns (Mitglied eines intergalaktischen Bundes "Rettet die Oids", unseren Hintern in einen V-Fighter zu bewegen, und den böartigen Biocretes einzuheizen, mit der Mission die Oids zu befreien.

Three... Two... One... Launch

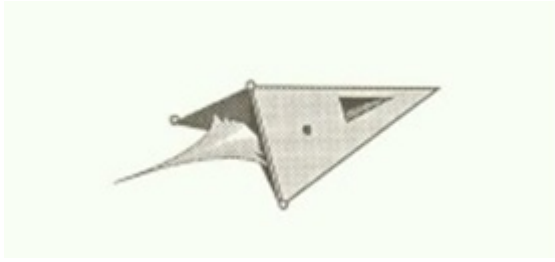
Die Biocretes sind in vielen Galaxien verstreut und auf unzähligen Planeten. Also warten wir nicht lange und begeben uns direkt zu dem ersten Planeten in der Galaxie Novoids. Diese Galaxie ist besonders geeignet um sich mit der Spielmechanik auseinanderzusetzen und ein Gefühl für den V-Fighter zu bekommen.

Dort angekommen, werden wir vom Mutterschiff abgekoppelt, und sind nun auf uns allein gestellt.

Left Right, Right Left, Shields On, Shields Off...

Die Steuerung des V-Fighters ist eines der grössten Reize des Spiels.

Den Fighter kann man mit dem Joystick oder Keyboard um 360° drehen. Mit dem Schub beschleunigt und bremst man den V-Fighter dann.



Dabei ist die Besonderheit die Trägheit und die Anziehungskraft des Planeten. Die Trägheit sorgt dafür das wir nur langsam auf Höchstgeschwindigkeit kommen, und auch ebenso langsam abbremesen

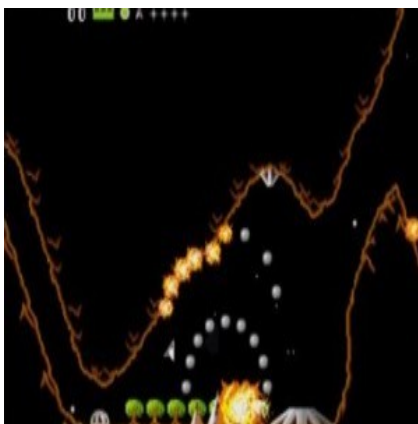
können. Man muss als ständig zwischen Schub und Gegenschub wechseln und durch die Ausrichtung des Raumschiffes die Position beeinflussen.

Um das zu können benötigt man einiges an Übung, und diese ist auch nötig um die späteren Missionen zu überstehen.

Die planetare Anziehung sorgt dafür das wir nicht eine Sekunde arbeitslos werden, denn ohne Antrieb und Gegenschub würden wir unweigerlich an den Felsen des Planeten zerklüften.

Die Steuerung ist dabei aber immer stets fair und intuitiv.

I am a Biocrete, You will be assimilated!



Die Oids zu befreien ist durch die Steuerung und zum Teil engen Felsspalten schon knifflig genug, aber die Biocretes geben uns noch zusätzlich freundliche Grüsse in Form von Raketen, Gravitationsfeldern und anderen Abwehrmaßnahmen auf den Weg um uns das Leben ein wenig zu erschweren.

Vielen Geschossen kann man ausweichen, sie durch gute

Flugmanöver in die Felsen leiten, oder mit seinem Schutzschild abwehren.

Dieser Schutzschild ist aber leider vergänglich. Er kann jederzeit aktiviert und deaktiviert werden. Sollte er einmal komplett erschöpft sein, kann man ihn durch drücken der SPACE Taste wieder auffüllen. Das allerdings geht auf Kosten des Treibstoffes, den man wiederum auftanken kann.

Ihr könnt euren Widersachern natürlich auch ordentlich einheizen, dafür stehen euch zwei Waffenarten zur Verfügung.

Zum einen die Nuclear Pellet Guns und zum anderen die mächtigen Nova Bomben.

Die Pellet Guns sind gut gegen so ziemlich alles. Ihr könnt damit ungeschützte Verteidigungsanlagen zerlegen, herannahende Raketen zerschossen und wenn ihr Pech habt, auch Oids ins Jenseits befördern.

Die Nova Bomben sind vor allem für gegnerische Anlagen mit Schutzschilden nötig, und ihr Einsatz sollte gut überlegt sein, da ihr davon nur eine begrenzte Anzahl an Bord habt.

Save the Oids!



Mit diesen Waffen ausgestattet, zerlegt ihr nun nach und nach den Planeten in seine Einzelteile, zerschiesst die Fabriken, landet auf geraden ebenen Flächen und sammelt die Oids ein.

Sollte euer Raumschiff die maximalen Oids an Bord haben (8 Stück) erscheint das Mutterschiff und ihr könnt die Oids dort in Sicherheit bringen.

Oids können aber auch im Kugelhagel oder durch detonierende

Gebäude oder Nova Bomben sterben, was zu vermeiden ist.

Thats all?

Wenn ihr jeden Planeten befreit, und jeden Oid gerettet habt, ist noch lange nicht Schluss!



Denn das Spiel hat einen beiliegenden Editor an Bord. Mit diesem Editor könnt ihr eigenen Galaxien, mit eigenen Planeten entwerfen und anschliessend spielen. Das geht so leicht von der Hand das man innerhalb weniger Minuten die ersten brauchbaren Ergebnisse vorweisen kann.

Fazit:

Wie ihr seht ist Oids, auch wenn es optisch einfach gehalten ist, wirklich komplex und vor allem herausfordernd. Selbst die einfachsten Level gilt es erstmal zu meistern. Oids hat einen hohen Suchtfaktor und Wiederspiel-wert, man hat einfach das Verlangen diesen Planeten zu Meistern um sich dann am nächsten Planeten erneut zu messen.

Oids für den AMIGA kommt keine 27 Jahre zu spät, Oids ist auch heute noch ein Meilenstein und für jeden AMIGA Spiel Fan, ein MUSS.

Positiv:

- – extrem Umfangreich

- – langer Spielspaß
- – Herausfordernd
- – Level Editor

Negativ:

- – Sound und Grafik durchschnittlich
- – zum Teil sehr schwer
- – Hardware Anforderung im Verhältnis zu hoch mindestens 68020 Prozessor

Verfügbarkeit:

[Download](#) (direkt von meynaf's Seite)

Alternativ als adf zum direktem Booten [Oids \(3rd release\) \(ST conversion by Meynaf\) \[Unofficial adf\]](#)

Ultimate Gloom „Zombie Edition“ im Aminet veröffentlicht

Zu den besten 3D Shootern für den Amiga zählte sicher die Gloom Reihe. Da aktuell „Zombies“ voll im Trend liegen und hipp sind gibt es nun passend „Ultimate Gloom – Zombie Edition“ im Aminet zum freien Download.

Es handelt sich dabei um ein ISO Abbild welches auf CD gebrannt wird.

Die Datei ist ca. 21 MByte gross, was im Zeitalter von 50k DSL Leitungen nach 3 Sekunden gedownloadet ist. ☐ (ja damals war das echt riesig und mit einem 56k Modem dauerte es schon eine Weile die Daten zu laden)



Über Gloom braucht man denke ich nicht viele Worte zu verlieren, wer das Spiel aber trotz allem nicht kennt, der sei mein [„alter“ Test](#) ans Herz gelegt.

Der Umfang und die Anforderungen seht ihr hier im Detail:

Zusätzliche Features

- 50 riesige neue Level verteilt über 7 Ebenen
- 21 neue Combat-Level mit **Zombies**
- 10 neue, furchterregene Zombie-Gegner
- Alle neuen Grafiken und Sounds
- Läuft schneller mit noch mehr Farben
- Mehr Blut als jemals zuvor!
- Neue Routinen für ,020-, ,030-, ,040- **und** ,060-CPU's
- Verbesserte Modem- und Nullmodem-Routinen
- Intro mit kompletter Sprachausgabe

Systemanforderungen

- mindestens 2MB RAM
- CDROM-Laufwerk
- Festplatte
- CPU 68030/50MHz oder besser empfohlen
- AGA empfohlen
- optional Graffiti-Videokarte

Den Download findet ihr unter folgendem

Link: <http://aminet.net/package/game/shoot/UltimateGloomISO>

Memory Spiel „MEMO“ für Classic Amigas

Auf der Seite bohthegame.com findet ihr das Spiel MEMO für Classic Amigas.

Das Spiel ist (wie der Titel schon vermuten lässt) ein Memory Spiel welches mit vielen Bildern alter Spielhelden daherkommt.



Die Anforderungen sind sehr human, und das gezeigte sieht wirklich sehr gut aus.

- **Classic Amiga**
- **MC68020** CPU
- **ECS** chipset
- **PAL** video output
- ~740 kb of CHIP RAM
- ~30 kb of other RAM
- ~700 kb of disk space
- **AmigaOS 2.04 (V37)**

Zu finden ist das ganze unter folgendem Link im Aminet: [Klick](#)

Neue Amiga 1200 „Sonderedition“ Gehäuse vorbestellbar

Nachdem eine ins Leben gerufene [Kickstarterkampagne](#) erfolgreich finanziert wurde, werden nun unter der Internetseite <http://preorder.a1200.net/index.php> die verbliebenen Sondereditionen angeboten.

Folgende Cases stehen zur Vorbestellung bereit:



Die Preise für diese Gehäuse sind allerdings etwas preisintensiver und bewegen sich zwischen 179€ und 199€ zuzüglich Versand.

Auf den ersten Blick sicherlich etwas erschreckend, aber ihr erhaltet dafür auch einmalig limitierte Version eines brandneues Amiga 1200 Gehäuses.

Neues Classic Amiga Spiel angekündigt – Tiger Claw

Im a1k Forum hat der User LazyCow das Spiel „Tiger Claw“ für klassische Amigas angekündigt.

Dabei handelt es sich um ein Kung Fu (Jump and Run) Spiel in der ihr die Aufgabe habt die vier magischen Schriftrollen einzusammeln.

Neben dem klassischen Single Player, können sich im „Versus Modus“ bis zu 4 Spieler gegeneinander antreten.

Das Spiel ist 2014 als C64 Version erschienen und nun soll eine Amiga Version folgen.

Einen kleinen Vorgeschmack durch die C64 Version könnt ihr euch mit diesem YouTube Video holen.

Über 80 Tools und Software die jeder Classic Amiga User kennen sollte

Über 80 Tools und Software die jeder Classic Amiga User kennen sollte.

Hi,

das Hauptproblem beim Amiga ist, die richtige Software für die richtige Anwendung zu finden. Diesen Umstand will ich nun ein wenig ändern und eine Sammlung an Software-Links erstellen die wirklich nützlich und/oder wichtig sind. Die hier vorgestellten Programme habe ich entweder selber schon genutzt oder gutes von dem Programm gehört.

Solltet ihr auch noch Ideen bzw. Vorschläge dazu haben, einfach in den Kommentaren posten oder per Mail.

Betriebssystem:

[Amikit for Real Amigas](#) (Re-Konfiguriertes Betriebssystem mit modernen Features (Original Workbench ist Voraussetzung)) Das Beliebte Betriebssystem für den PC nun zurück portiert auf den Amiga

[AmigaSYS](#) (Re-Konfiguriertes Betriebssystem mit modernen Features (Original Workbench ist Voraussetzung))

[BetterWB](#) (Re-Konfiguriertes Betriebssystem mit modernen Features (Original Workbench ist Voraussetzung))

[Classic Workbench](#) (Re-Konfiguriertes Betriebssystem mit modernen Features (Original Workbench ist Voraussetzung))

Workbench 3.1 (das Standard Betriebssystem des Amiga)

[Workbench 3.9](#) (letzte Version des Betriebssystems für alle Amiga ohne PPC)

Workbench 4.0 (aktuelle Workbench Version für PowerPC Classic Amigas [erhältlich bei diversen Amiga Händlern])

System:

[Anais](#) (USB Stack für Classic Systeme ohne Turbokarte)

[ADFBlitzer](#) (einfaches und gutes Programm zum ADF schreiben und lesen)

[BlitzBlank](#) (sehr guter umfangreicher Screensaver)

[BlazeWCP](#) (beschleunigt den Bildaufbau extrem bei einigen Spielen)

[Diskimage.m68k](#) (virtuelle Laufwerke mounten zb. ADF,DMS,ISO,CUE uvm)

[DupeFinder](#) (Suchprogramm für doppelte Dateien auf dem Amiga)

[EjectCD](#) (CD Auswurf auf Knopfdruck)

[fblit](#) (Kopiert Chipram Dateien in das schnelle Fastram)

[Facts](#) (synchronisiert die Uhrzeit des Amiga mit den Internet per NTP)

[IDEFix97](#) (IDE Treiber für CD-Roms, Festplatten, CD32 Emulator uvm.)

[IconBeFast](#) (Beschleunigter Aufbau der Workbench Icons)

[Lha 2.15](#) (das Standard PackFormat für den Amiga, MUSS man haben)

[MUI3.8](#) (MagicUserInterface-Vorraussetzung für viele Programme)

[Meridian](#) (öffnet Programme oder Aktionen durch Mausgesten)

[MagicMenu](#) (die Workbench Arbeitsleiste auf der rechten Maustaste (sehr gut)

[MReset](#) (Resten auf Knopfdruck)

[NoClick](#) (beendet das Klicken des Laufwerks im Workbench Betrieb)

[Poseidon](#) (USB Stack für Classic Amigas ab 68030 Prozessor)

[packmaster128](#) (entpacken und packen mit bequemer Benutzeroberfläche)

[Reset](#) (Amiga Reseten auf Knopfdruck)

[SRename](#) (viele Dateien auf einmal umbenennen)

[StopMenü](#) (konfigurierbare Taskbar für den Amiga)

[Sufferer](#) (viele Dateien auf einmal umbenennen)

[SnoopDos](#) (umfangreicher Systemmonitor, kann Systemaktivitäten aufzeichnen)

[Simplefind](#) (Dateien auf dem Amiga suchen)

[SGrab](#) (Bildschirmabdruck als Datei speichern)

[tsgui](#) (ADFs und HDFs schreiben und lesen)

[ToolsDeamon](#) (Programme in das Pulldownmenü der Workbench

einfügen)

[WildClick](#) (beendet das Klicken des Laufwerks im Workbench Betrieb)

Spiele/Games:

[AG-Launch](#) (WHDLoad Spiele ohne Startup Sequence starten, mit Amiga Guide)

[HRTMon](#) (Software ActionReplay für A1200,A3000,A4000)

[ScummVM_AGA](#) (Spielen aller LucasArts Spiele (auch PC) am Amiga)

[ScummVM_ECS](#) (Spielen aller LucasArts Spiele (auch PC) am Amiga)

[Sheep](#) (ein Schaaf läuft über den Workbench Bildschirm *fun*)

[WHDLoad](#) (das ultimative Tool für alle Classic Spiele, ein MUSS)

Office

AmiWriter (Textverarbeitung)

[AmiAtlas 6](#) (aktuelle Version des Routenplaners mit stetigen Updates)

Art Effect 4 (Bildbearbeitung)

[Anno](#) (Terminkalender für den Amiga)

CygnusED (sehr guter aktueller Texteditor für Amiga)

[CDCat](#) (Katalogisierungsprogramm für CDs,Disketten etc.)

FinalWriter (Textverarbeitung)

fxPaint (Bildbearbeitung am Amiga)

[iBatch](#) (moderner Bildorganisator mit ständigen Updates)

[Language Teacher](#) 1.8 (Vokabeltrainer)

[MathTeacher](#) (Mathe Trainer für Amiga)

MapleV r3 (komplexes Algebra Programm für den Amiga)

Pagestream (Bildbearbeitung)

[Perfect Paint](#) (24bit Bildbearbeitung)

[PPaint 7.1c](#) (Cloantos Malprogramm für den Amiga)

Photogenics (Bildbearbeitung am Amiga)

Picture Manager (organisieren von Bildern)
TurboCalc (Tabellenkalkulation)
Wordworth (Textverarbeitung)
[XiPaint](#) (Malprogramm für Amigas mit Grafikkarte)
[YAM](#) (E-Mail Programm für den Amiga)

Internet

[AWeb](#) (Internet Browser für Classic Amiga)
[Genesis](#) (TCP/IP Stack für Internet Verbindung Voraussetzung)
[IBrowse](#) (populärster Internet Browser für Classic Amigas)
[MiamiDX](#) (TCP/IP Stack für Internet Verbindung Voraussetzung)
[Roadshow](#) Neuer kommerzieller TCP/IP Stack von APC&TCP

Musik

[AmigaAMP](#) (sehr guter MusikPlayer, angelehnt an "WinAMP" vom PC)
[AmigaAMP3.18](#) (Topaktuelle Version unterstützt auch die Prisma MegaMix)
[AMplifier](#) (sehr guter MPEG Audio Player)
[Amipodder](#) (Freeware Podcast Client für Classic Amigas)
[DigiBooster 3 Pro](#) (Musik Produzieren am Amiga wird stetig weiterentwickelt)
[Diamond GUI](#) (sehr gute GUI für MPEGA)
[playOGG](#) (ebenfalls sehr guter Player für OGG Vorbis, MP3, AC3, SID, SAP uvm)

Brennprogramm

[Frying Pan](#) (CD Brennprogramm für den Amiga)
[MakeCD 3.2](#) (CD Brennprogramm für den Amiga)

DatenDiskettenFestplatte

[DirOpus 4.16](#) (sehr guter Dateimanager)
[Directory Opus 5.5](#) (sehr guter Dateimanager)
Diavolo Backup 2000 (Datensicherung per Mausklick)
[NewFilemaster 3.2](#) (sehr guter Dateimanager)

[X-Copy X-Mas Edition 93](#) (Programm zum kopieren von Disketten)

Netzwerk

[Ncomm 3.06](#) (kleines Netzwerkprogramm für Amiga)

[RC-FTPd](#) (FTP Server für Amiga)

[Term 4.8](#) (umfangreiches Netzwerkprogramm für Amiga)

[TwinVNC](#) (Fernwartungstool –[AmigaFuture Artikel](#)– dazu)

Systeminformationen

[AIBB 6.5](#) (Standart Amiga Benchmark Programm)

[SysInfo 3.24](#) (gibt sehr Detaillierte Systeminformationen)

[SysInfo 4.0](#) (neue Version nach 19 Jahren! Unter anderem sind die Produkte von Individual Computers (ACA) eingepflegt)

[SnoopDos](#) (SystemMonitor)

[WhichAmiga](#) (zeigt die Konfiguration des Amiga)

Antiviren

[VirusZ III](#) (gutes Antivirenprogramm für den Amiga)

[Virus Checker II](#) (Virenprogramm mit Hintergrundüberwachung)

[VT](#) (besonders hohe Virenerkennung)

Patches/Treiber

[3c589](#) (Treiber für 3Com Etherlink III PCMCIA Netzwerkkarten)

[CFD](#) (Treiber um Compact FLash Karten im PCMCIA Slot zu benutzen)

[Datatypes Library45.4](#) (datatypes.library in Version 45.4)

[FFS 43.20](#) (FastFileSystem in Version 43.20)

[HighGFX Treiber](#) (Treiber für AGA und ECS für Auflösungen bis zu 1024 x 768)

[IconLib_46.4](#) (beschleunigt die Glow Icons enorm, Voraussetzung, WB3.1 + SetPatch und wb.lib v44+ for GlowIcons)

[Installer 43.3](#) (ganz wichtiges Update des Installers)

[prism2](#) (Treiber für viele PCMCIA WLAN Karten)

[SetPatch43.6b](#) (SetPatch Command in Version 43.6b)

[SCSI IDE 43.24](#) (scsi.device in Version 43.24)

Sollten euch diese Links gefallen haben und / oder ihr habt weitere interessante Links bzw. Softwarevorschläge hinterlasst einfach ein Kommentar.

Amiga 500/600/1200 Netzteil Umbau / Reparatur für Anfänger – Schritt für Schritt Tutorial / Anleitung

Amiga 500/600/1200 Netzteil Umbau / Reparatur für Anfänger – Schritt für Schritt Tutorial / Anleitung

—

Es gibt zwei Hauptprobleme bei Classic Amigas. Problem Nr.1 sind die auslaufenden Elkos und Problem Nr.2 sind zu schwache, kaputte oder teildefekte Netzteile (PSU's) für unser Freundin.

Problem Nr.2 wollen wir uns heute widmen.

Im folgenden findet ihr eine Schritt für Schritt Anleitung mit vielen Bildern.

Die Nutzung dieser Anleitung geschieht auf eigene Gefahr. Bitte setzt dieses Tutorial nur um wenn ihr euch grundlegend mit Elektronik auskennt.

Dabei werden aktuell erhältliche Komponenten benutzt, welche ich unter dem Artikel verlinke.

Wir bauen in diesem Tutorial in das Gehäuse eines alten defekten Commodore AmigaNetzteils, ein aktuelles Pico PSU (NT) ein.

Wichtig: Bitte macht den Umbau mit äußerster Vorsicht, und nie mit eingestecktem Stromstecker arbeiten.

“Erdet” euch vorher und zwischendurch (zum Beispiel am Heizkörperrohr)

Was wird benötigt:

Folgende **Werkzeuge** werden benötigt:

- scharfes Messer (zum abisolieren der Kabelenden)
- Schere oder kleine Zange (zum abschneiden der Kabel)
- Stromprüfer (zum Aufschrauben des alten Netzteils)

Folgende **Materialien** werden benötigt:

- Netzteil: [VLT60-3000 Ebay Link](#)
- Lüsterklemmen: [Ebay Link](#)
- Schrumpfschaluch (zur Not: Isolierband / Panzertape)
- Multimeter (nicht zwingend, aber empfohlen) (falls nicht vorhanden) zb. [DT-830B \(Ebay Link\)](#)

Gesamtkosten ca. 20€

Solch ein Netzteil von Commodore wird modernisiert.



So sieht es nach dem Abschrauben des Deckels aus.



Hier folgen Detailaufnahmen des alten Netzteils

Gut zu erkennen, in unserem Fall sind die Kabel des Netzteils wie folgt belegt:

Rotes Kabel = +5 Volt Leitung

Schwarzes Kabel = GND (also Masse)

Braunes Kabel = +12 Volt Leitung

Weisses Kabel = -12 Volt Leitung

Gelbes Kabel = Masse Kabel

Wichtig: Bevor ihr die Kabel abschneidet vom alten Netzteil, schreibt euch die Belegung unbedingt auf, da eure Kabel ggf. andere Farben haben können!!!



Sollte bei euch die Beschriftung fehlen, könnt ihr anhand folgender Grafik (danke an milfos) die Kabel mit Hilfe des Multimeters selbst bestimmen.



Hier seht ihr den Anschluss des Stromführenden Kabels am alten Netzteil.



Hier ist wieder wichtig sich ebenfalls die Kabel zu merken:

Braunes Kabel = Spannungsführend

(Der Buchstabe "L" bezeichnet dabei den Außenleiter, welcher spannungsführend ist)

Blaues Kabel = Neutraleiter

Der Buchstabe "N" bezeichnet dagegen den Neutraleiter, welcher ohne Spannung ist und auf gleichem Potenzial mit dem Schutzleiter liegt.

Grün Gelbes Kabel = Schutzleiter

(ich nenn es immer Masse oder Erdung)



Hier seht ihr jetzt noch mal das Micro Netzteil welches eingebaut werden soll



Der breiteste Stecker der auf dem neuem Netzteil steckt wird nun vom Netzteil gezogen, und entsprechend lang abgeschnitten.

Die Belegung des Netzteils ist wie folgt:

Schwarz = +12 Volt

Blau = -12 Volt

2 Weisse Kabel = Masse


2 Rote Kabel = +5 Volt

*Wichtig: Die Kabel können bei euch andere Farben haben!!!
Aber die Belegung ist bei diesen Netzteilen immer Identisch.
Das bedeutet das Pin1 +12 Volt, Pin 2 -12Volt, Pin 3&4 =Masse,
und Pin 5&6 +5 Volt sind.*



Hier nochmal deutlich Beschriftet für euch



Nun geht es ums eingemachte 

Wir wissen das:

Rotes Kabel (Amigaseitig) = +5Volt waren

&

2 Rote Kabel am Netzteilanschluss auch +5Volt sind.

Nun verbinden wir die beiden +5 Volt Leitungen mit der +5Volt Leitung des Amiga Kabels.

Ich habe das mittels Lüsterklemmen gelöst.



So arbeiten wir uns durch die einzelnen Kabel durch bis alle verbunden sind.

Bei mir ist es wie folgt:

Braun (Amiga) an Schwarz (PSU) = +12 Volt

Weiss (Amiga) an Blau (PSU) = -12 Volt

Schwarz (Amiga) an 2 x Weiss (PSU) = Masse

Rot (Amiga) an 2 x Rot (PSU) = +5 Volt

Gelbes Kabel (Amiga) an Masse Anschluss (Stecker am Netzteil)

[nicht auf dem Bild, aber weiter unten)



Nun schneiden wir das andere Kabel so ab das es wie folgt aussieht



Hier seht ihr nun wie das Gelbe Kabel (Amiga) an das Gelb Grüne Kabel (Netzteil Stecker angeklemmt wurde)

Weiterhin wurde der Schutzleiter (Gelb Grünes Kabel vom Stromkabel per Schraube und Mutter (vom alten Netzteil) an dem neuem Netzteil befestigt.



Nun kommen wir schon in die Endphase des Umbaus.

Vom abgeschnittenen alten Schalter müssen wir nun das Kabel welches am untersten Ende vom Schalter ist mit dem Braunen Kabel verbinden.

Den zweiten Anschluss am alten Schalter verbinden wir mit dem Braunen Kabel des Netzteil Steckers.

Den Blauen Kabel (Amiga) verbinden wir mit dem Blauen Kabel des Netzteil Steckers.

Also:

Braun (Amiga) an untersten Kabel _schwarz_ (Schalter) = (Außenleiter 220Volt)

_schwarzes_Kabel (Schalter) an Braunes Kabel (Netzteilstecker)

Blaues Kabel (Amiga) an Blaues Kabel (Netzteilstecker) (Neutralleiter)

Zur Erklärung, der Schalter unterbricht die Spannungsführende

Leitung womit es möglich ist das Netzteil wie gewohnt, Ein und Aus zu schalten.



Nun hatte ich ein Problem.

Da es ein Schaltnetzteil ist, wurde mir trotz eingeschaltetem Zustand keine Werte am Multimeter angezeigt.

Ich musste mir also selbst vertrauen und einen "Test Amiga" nutzen. Denn nur wenn ein Verbraucher am Netzteil hängt führt dieses die Spannung zur Steckverbindung.

Als Multimeter kam folgendes Modell mit folgender Schalterstellung zum Einsatz:



Nun der Test ob der Amiga anläuft:



Siehe da, alles richtig gemacht. Der Amiga 600 läuft ohne Probleme an.

Auch der voll aufgerüstete Amiga 1200 läuft problemlos:



Das SCSI Laufwerk funktioniert natürlich auch.



Nun, da ein Endverbraucher am Netzteil hängt, können wir die

Spannungen prüfen:

Hier seht ihr wie ihr den Multimeter richtig verbindet.

Das Schwarze Kabel muss an die Masse des Netzteils.

Mit dem Roten Kabel könnt ihr dann die Steckerleiste durchgehen und Messen.



Pin 1 = +12,3 Volt



Pin 2 = -11,6 Volt



Pin 5 = +5Volt



Pin 6 natürlich auch +5 Volt

Pin 3+4 zeigen natürlich 0 an (weil Masseanschluss)



Wichtig bevor ihr alles zusammen baut, die einzelnen Lüsterklemmen noch unbedingt isolieren.

Ich habe (da nichts anderes zur Hand) graues Panzertape dafür genommen.

So sieht das ganze im Netzteilgehäuse des Commodore Amiga dann aus.

Ich hätte die Kabel noch kürzen können, aber das wusste ich am Anfang nicht, von daher habe ich sie lieber etwas länger gelassen.



Der Deckel passt. Und euer defektes Netzteil hat nun viel mehr Power als jedes andere Desktop Commodore Netzteil zuvor.

Wenn ich richtig gemessen habe, habe ich nun auf der 5Volt Leitung um die 10 Ampere. (vorher 2,5 Ampere)



Ich hoffe es war soweit verständlich und hilft uns allen dabei das Hobby AMIGA noch lange weiter betreiben zu können.

Dune 2 Modifikation für Amiga – Spice Obsession Mod

Update 31.10.2016

[Version 0.6 veröffentlicht](#)

Update 06.01.2016

[Version 05_a veröffentlicht](#)

Update 02.01.2016

**Willkommen zum Spice Obsession Mod (SOM) 0.5 für
Dune 2 Amiga!**

Der Hintergrund:

Unruhige Zeiten sind angebrochen.

Die Melange, das Spice, hat viele Generationen das Gleichgewicht der Mächte im Universum bewahrt.

Paul Atreidis hat lange auf Dune geherrscht und wurde durch

seinen Sohn Leto II Atreidis abgelöst.

Die Spicelieferungen wurde die Leto steuerte, werden nun aber zunehmend knapper.

Jedoch benötigt die mächtige Raumgilde mit deren Navigatoren, die durch Verträge zu völliger Neutralität verpflichtet sind, das Spice um am Leben zu bleiben,

Das Imperium hingegen kann ohne die Navigatoren der Raumgilde und ihren riesigen Raumschiffen (Highlinern) keinen Handel betreiben kann.

Die Situation auf Dune hat sich aber seit Monaten dramatisch verändert, sodass Leto gezwungen ist die Spicelieferungen rationieren zu müssen.

Die Raumgilde (angeführt durch Edric), durch die Spiceengpässe in die Enge getrieben und durch ihre Sucht nach dem Spice hat nun Ihren Vertrag zu völliger Neutralität verletzt und ist hoch aufgerüstet auf Dune eingefallen. Den Corin und den Harkonnen versprach man große Anteile an Dune, sollten sie Leto und seine Atreiden zu Fall bringen.

Hintergrund der Spicerationierung ist eine bisher nicht vollständige erklärbare Erkrankung oder Mutation der Sandwürmer. Das Spice wirkt anders als zuvor.

Die Aufgabe Letos ist nun, das Spice zu analysieren und feststellen wie das veränderte Spice wirkt und wie es wieder nutzbar gemacht werden kann.

So kommt es nun zu dem durch die Sucht nach Spice getriebenen großem Krieg auf Arrakis.

Umfang:

Die Mod (Version 0.5) besteht aktuell aus 4 Missionen unterschiedlichstem Umfangs. Ihr werdet merken das, im Gegensatz zum Original, der Schwierigkeitsgrad schneller ansteigt.

Was ist neu:

- Intro und Missionstexte sind völlig neu
- Einheiten und Gebäudetypen mit neuem Namen
- neue Typenbeschreibungen und angezeigte Hinweise
- zum Teil neue Missionsziele die es so noch nicht gab
- Mehr Einheiten
- mehr Sandwürmer (ShaiHulud)
- mehr tückische Fallen
- zum Teil steuerbare Sandwürmer
- festgelegter Missionsablauf
- die Ordos (welche es im richtigem Dune Universum nicht gab, und von Westwood erfunden waren) wurden ersetzt durch die realen Corrino (im Spiel Corin) welche im Dune Universum für 81 Generationen den Kaiser des Imperiums stellten.
- der Imperator wurde durch die Raungilde ersetzt

Was noch fehlt:

- 5 weitere fordernde Karten und Missionen müssen gestaltet werden
- Texte bei Niederlagen noch nicht angepasst
- Mentatshilfen müssen zum Teil noch überarbeitet werden
- Texte bei Missionswahl noch nicht vollständig geändert
- Überarbeitung der Einheiten und Gebäudetypen
- Komplette neue Ränge nach Missionsende
- falls doch noch irgendwie möglich, einige geänderte Bilder
- ein eigenes Icon für die Mod
- und einiges mehr was sich im Laufe der Entwicklung so ergibt

Was ich mir wünsche:

Feedback zu den Missionen! Ganz wichtig da ich so eingereifen, umgestalten und die weiteren Missionen evtl. besser designen kann.

Weiterhin Bug Reports:

- Meldet alles was euch so auffällt, (Schreibfehler, Grafikfehler, vergessene Texte, oder Texte aus dem original

Dune etc...) Damit wäre mir am meisten geholfen.

Bugs können per Mail an rogerg@gmx.li gesendet werden.

Auf www.amiga68k.de in den Kommentaren oder auf alk.org in folgendem Thread

_____Einträge aus 2015_____

DUNE 2

Spice Obsession Mod

Kein Spiel hat die Echtzeitstrategie so geprägt wie Dune 2.

Dune 2 gilt als Vater der Echtzeitstrategie Spiele und als direkter Vorgänger zu der Command & Conquer Reihe.

Fans und Amiga Spieler von DUNE 2 kennen die vorhandenen Level auswendig.

Jede Karte wurde erkundet, jeder Feind wurde ausgespäht.

Doch damit wird bald Schluss sein.

Spice Obsession Mod für Dune 2

Für Commodore Amiga.

- Das Spice muss fließen –
- neue Missionsziele –
- neue Kampagne –
- mehr Gegner –
- neue Karten –

LucasArts - Patches – Verdeutsch eure deutschen Adventure

„Verdeutsch eure deutschen Amiga Adventure“ hört sich ziemlich schräg an, ist es aber nicht ☐

Auf der unten verlinkten Seite findet ihr ein Patch Archiv für die guten alten, unübertroffenen Lucas Arts Adventures.

Mit diesen Patches macht ihr aus den bereits in deutsch erschienenen Adventure RICHTIG deutsche Spiele, denn viele Texte und Grafiken wurden damals von Lucas Arts nicht auf deutsch übersetzt. Ebenso werden Rechtschreibfehler korrigiert.

Hier ein Zitat von der Page:

Ich habe es mir mit ein paar freien Mitarbeitern zur Aufgabe gemacht, möglichst viele der alten LucasArts – Klassiker komplett einzudeutschen. Mit “komplett” meine ich Text, Grafik und auch die Rechtschreibung.

Es gibt viele Sachen, die damals dem strengen Zeitplan der Übersetzung zum Opfer gefallen sind und deshalb nur halbherzig, oder einfach überhaupt nicht übersetzt wurden.

Ich möchte das korrigieren, weil diese genialen Spiele eine würdige deutsche Version einfach verdient haben!

So wird zu Beispiel aus:

“Indiana Jones and the Fate of Atlantis” -> “Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis”

Aus “Newspaper” -> “Zeitung”

Aus “Taxi” -> “Taxi” (kleiner Scherz^^) usw...

Ich denke ihr versteht worauf die Patches hinaus laufen. Die Games werden also wirklich KOMPLETT Deutsch.

Besonders schön wirken die Patches natürlich bei den überarbeiteten Grafiken im Programm.

Folgende Spiele werden unterstützt:

- *Indiana Jones and the Last Crusade*
- *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*
- *The Secret of Monkey Island*
- *Monkey Island 2*
- *Loom*
- *Maniac Mansion*
- *ZacMcKracken*
- + 2 *Star Wars Jedi Knight Spiele (PC Only)*

Da die Amiga Versionen nicht angepasst worden sind, bleibt nur der Umweg über die PC Versionen und ScummVM, aber glaubt mir das ist es wert.

Hier geht es zu den Lucas Arts Patches : [Klick](#)