

Neues Spiel – Zerosphere Final – Veröffentlicht

Update: Zerosphere inkl Flash Trainer (für unendlich Energie, Blinzeln und Zeit) verfügbar [Zerosphere Trainer Version](#)

Mit Zerosphere Final steht nun die Fehler bereinigte Version des Gewinners der Evoke 2015 zum Download bereit.

Das Spiel ansich ist ein Jump and Run im klassischen Sinne und Design.



Jedoch ist das Gameplay und die Optik durch den Faktor „schielen“ völlig verändert.

Irgendwie wurde die Welt durch den Bösewicht „Odak“ transformiert und die einzige Möglichkeit für Squnity ist es zu schielen um die Welt normal zu sehen.

Was sich verrückt anhört, ist es auch. Aber um sich einen Eindruck zu verschaffen nutzt folgendes Video:

Das Spiel ist ab einem A500 mit 1 MB Ram lauffähig und ist auf einer Diskette untergebracht.

Die adf könnt ihr euch hier Laden: [Klick](#)

Scourge of the Underkind – Neues Spiel / Spieleengine vorgestellt

Wayne Ashworth hat auf youtube ein Video seiner neuen Engine zu seinem geplanten Spiel, mit dem Arbeitstitel, Scourge of the Underkind vorgestellt.

Das Spiel soll später eine Mischung aus Gods, Chaos Engine und Alien Breed werden.

Der Titel des Spiels wird sich wahrscheinlich im Laufe des Prozesses noch ändern teilte Wayne mit.

Das fertige Spiel soll auf einem „nacktem“ Amiga 500 lauffähig sein und ein zweites Video zeigt eine sehr frühe Version des ersten Levels der zu Testzwecken mit Ersatzgrafiken versehen wurde.

Wir halten euch auf dem laufenden ☐

Neue Amiga 600 FPGA Turbokarte – Vampire V2 – vorbestellbar!

Die von Igor Majstorovic designte Vampire V2 Turbokarte mit FPGA Kern (von Gunnar von Boehn) kann ab sofort vorbestellt

werden.

Die Karte hat aktuell die Geschwindigkeit einer 68060 / 80 Mhz Turbokarte. Der Speed der Karte wird abhängig von neuen verfügbaren Cores in Zukunft noch steigen können.

Die Karte besitzt aktuell folgende Eigenschaften:

- 80 MHz (per FPGA Kern)
- 128 MB Ram FastMem,
- Digitaler HDMI-Ausgang,
- SD-Kartenspeicher
- einen 64-Bit-Kern
- volle 32-Bit-Kompatibilität
- Core Aktualisierung direkt per Amiga möglich
- FPU und 16-Bit-Audio in Zukunft geplant

Die Karte wird 150€ kosten und soll zum Anfang 2016 ausgeliefert werden.

Weitere Infos und die Vorbestellung findet ihr auf der Seite von kipper2k <http://www.kipper2k.com/accel600.html>

**Neue Grafikkarte für Zorro II
Amigas (Amiga 2000 – 4000 [T]
) und Amiga 500**

[vorbestellbar!](#)

Matthias alias „Matze“ aus dem [alk](#) Forum hat auf Grundlage des Designs von Georg Braun eine Grafikkarte für alle Zorro II Amigas, sowie für den Amiga 500 entworfen die nun aktuell im [alk](#) Forum vorbestellbar ist (limitiert auf 100 Stück).

Die Karte wird über folgende Features verfügen:

Eckdaten:

- *Grafikkarte für den ZorroII-Slot – einsetzbar in allen Amigas mit Zorro-Slots. Vom A2000 bis zum A4000T. Alle BigBox-Amigas können so in den Genuss hoher Auflösungen und Bildwiederholraten kommen.*
- *RTG-Kompatibler Picasso96-Treiber – Maximale Kompatibilität für viele RTG-Fähige Amiga-Anwendungen.*
- *Integrierter Monitorswitch – Automatische Umschaltung zwischen Amiga und VGA-Signal. Das eingeschleifte Amigasignal wird einfach umgeschaltet: Nur ein Monitorkabel notwendig. Ein spezieller interner Anschluss kann direkt mit aktuellen internen VGA-Flickerfixern für den Denise-Sockel verbunden werden.*
- *Flexible VGA-Anschlußleitung – bei eigenwilligen Bestückungen kann der VGA-Port an ein anderes Slotblech geschraubt werden. So ist Flexibilität beim Einbau gewährleistet.*
- *Cirrus GD5434 Grafikchip mit Hardware Blitter und 2MB*

RAM mit 64Bit-Speicherinterface – ca 25% Schneller als eine Picasso II+ auf einem A2000 mit A2630 Turbokarte.

- *Auflösungen: 24Bit bis max. 800×600 bei 65Hz, 16 Bit bis max. 1024×768 bei 75Hz, 8Bit bis max. 1280×1024 bei 60Hz. Weitere Auflösungen siehe Tabelle*

	640x480	800x600	1024x768	1156x864	1280x720 (HD-Ready)	1280x1024
8Bit	260Hz	120Hz	100Hz	85Hz	85Hz	60Hz
16Bit	200Hz	75Hz	75Hz	70Hz	70Hz	-
24Bit	100Hz	65Hz	-	-	-	-

- *Spezielle Version für den Anschluss über den A500-Erweiterungsport – Die erste RTG-Grafikkarte für den A500!*



Die Anforderungen an das System werden folgende sein:

Minimale Systemanforderungen: 68020-CPU, 4MB FastRam, maximal 6MB FastRam im ZorroII-Adressraum belegt, Kickstart3.1, Festplatte

Empfohlene Systemanforderung: 68030@25Mhz mit 8MB Ram, Kickstart 3.1, Festplatte

Die Zorro 2 (II) Version der Grafikkarte ist aktuell in der Vorbestellphase für 229,-€ zuzüglich Versand vorbestellbar.

Die Amiga 500 Version der Grafikkarte ist (aufgrund eines aufwendigeren Stecksytem) für 249,-€ zuzüglich Versand vorbestellbar.

Der **Lieferumfang** der Karte beinhaltet folgendes:

Karte (getestet!), VGA-Anschlußplatine, Kabel und Anleitung, Treiber stehen als Download zur Verfügung

Die Auslieferung wird im Februar 2016 erfolgen.

Die Karten werden über die [KryoFlux GmbH](#) verkauft und werde nach der Vorbestellphase (Limitierung von 100 Stück) auch später dort im [Shop](#) angeboten werden.

Zum aktuellen Vorbestellthread im a1k Forum gelangt ihr über folgenden Link (Registrierung im a1k Forum notwendig): [Vorbestellung „Die etwas andere Grafikkarte – Amiga 2000, 3000, 4000 \(t\), GBA und Amiga 500.](#)

Shapeshifter (Macintosh Betriebssystem, Spiele und Anwendungen auf dem Amiga) Tutorial – Teil 1

Der Amiga war seinerzeit eine starke Maschine mit ausgeklügelter Hardware. Interessanterweise unterschied sich die Hardware in einigen Teilen nicht von der eines Apple Macintosh.

Dieser Umstand wurde sich zu Nutze gemacht um das Mac OS auf dem Amiga zu starten.

Warum sollte man dies tun werden sich einige fragen, nun die Antwort ist relativ simpel, viele Anwendungen (Photoshop...) oder Spiele (zb. Civilization 2, Die Siedler 2, Star Wars Rebel Assault uvm.) haben es nicht auf den Amiga geschafft, sind aber dank Emulation sehr gut auf dem Amiga spielbar.

Als Beispiel hier ein älteres Video von mir mit Civilization 2 auf meinem Amiga 1200 unter Shapeshifter:

Das bekannteste und am weitesten Entwickelte Programm war Shapeshifter. Dieses wird hier nun im ersten Teil des Tutorials Schritt für Schritt erklärt.

How-To, Shapeshifter erster Start

Wer noch nie mit Emulatoren zu tun hatte, wird sich etwas schwer tun, gleich die richtigen Einstellungen vorzunehmen. Damit Euch das Gleiche nicht auch passiert wie mir damals, habe ich dieses kleine HowTo gemacht, das keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es soll nur eine kleine Hilfestellung für den schnelleren Einstieg sein.

Shapeshifters Dokumentation ist zwar sehr gut und ich würde

auch empfehlen diese ausgiebig zu studieren, doch hatte ich an der einen oder anderen Stelle trotzdem so meine Probleme. Am Anfang ohne viele Kenntnisse über das Mac Betriebssystem ist es eben schwer. Ich beziehe mich also im folgenden auch immer wieder auf die Shapeshifter Dokumentation.

Laut Doku unterstützt Shapeshifter MacOS 7.1 – 8.1, allerdings habe ich 8.1 nie wirklich zum Laufen bekommen, auf Fusion 3.2 dagegen schon. Nichts desto trotz ist Shapeshifter neben Fusion wenn nicht der beste Mac Emulator auf dem Amiga. Basilisk, der Nachfolger von Shapeshifter ist bis Version 0.9 für den 68 k Amiga erhältlich, meines Erachtens ein Rückschritt. Shapeshifter läuft bei Weitem stabiler und schneller. Die PC Version von Basilisk ist dagegen erheblich weiter entwickelt und sehr gut zu nennen. Die letzte Version von Shapeshifter für den Amiga ist die Version 3.11 Shapeshifter.lha und im Aminet beziehbar. Hier mal der Link:

<http://aminet.net/misc/emu/ShapeShifter.lha>

Wenn wir uns das File besorgt haben, brauchen wir als Erstes ein Romfile. Genau wie der Amiga besass der Mac ein Rom, das die grundlegenden Systemfunktionen beinhaltet und er überhaupt starten kann. Das kann man sich sehr einfach beschaffen, wenn man einen MAC hat, es mit dem Programm „SaveRom“ aus dem Shapeshifter Verzeichnis ausliest und eine Datei davon erstellt. – Siehe auch Shapeshifter Doku: Installation des Macintosh Roms

In Ermangelung echter Hardware bleibt nur der Hinweis auf das konsequente Nutzen und Beherrschen der Suchfunktion. – Oder anders ausgedrückt: „wer sucht, der findet...“

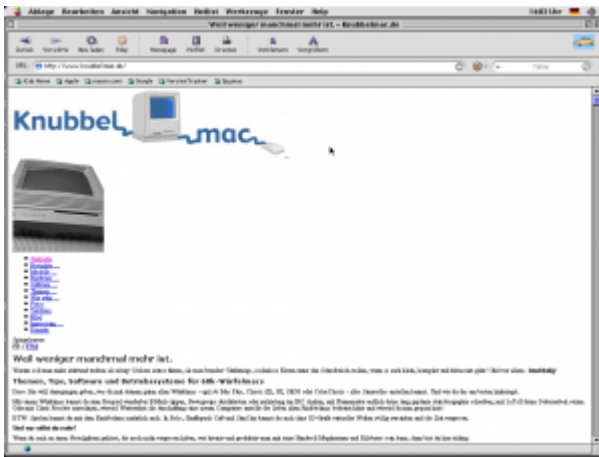
Die Romdatei wird nun ins Shapeshifter Verzeichnis kopiert, wo schon eine Datei namens Shapeshifter Rom existiert, die aber leer ist und durch diese ersetzt. Wichtig, die Datei muß hinterher auch noch Shapeshifter Rom heissen, sonst kann Shapeshifter das Rom nicht finden. – Der erste und wichtigste

Schritt ist also getan. Beim Rom gilt es noch zu beachten, das es im Wesentlichen 512 KB Roms und 1 MB Roms gab und auch noch verschiedene Typen für die verschiedenen Mac Modelle: LC, LCII, LCIII, LC475, Mac, MacII, MacIICx, MacIIVx, Cetrus, Performa, Quadra. Die Liste ist wahrscheinlich nicht vollständig.

Im Allgemeinen arbeitet die Emulation mit 1 MB Roms auf 68060 Prozessoren am Besten, auf 030er kann man dagegen die 512 KB Roms besser nutzen. Bei den Roms muß man ggf. ausprobieren welches funktioniert. Es sollten eigentlich alle Performa, Cetrus und Quadra Roms mit der Emulation laufen, aber ich hatte auch schon welche mit falscher Prüfsumme. Die Roms von Powermacs funktionieren mit der Emulation dagegen nicht. Sehr empfehlen kann ich Quadra und Performa Roms, ich hatte nie Probleme damit.

Als nächstes brauchen wir ein System Startimage, oder eine System Diskette, um überhaupt ein rudimentäres Betriebssystem starten zu können. Wer noch einen älteren Mac zu Hause hat, hat vielleicht noch Startdisketten, die verwendet werden können. – Aber hier wird es eventuell schwierig, nicht jeder hat im Amiga ein HD Floppy Laufwerk, da die Mac System Disketten 1.44 MB groß sind. – Nun, um diese ganzen Schwierigkeiten zu umgehen, lädt man sich das von Apple freigegebene System 7 einfach aus dem Netz herunter. Auf dieses Image- oder Diskfile kann man dann von Shapeshifter aus sehr einfach zugreifen. Damit umgeht man elegant den mühsamen und umständlichen Diskettenkrepel.

Bei Knubbelmac.de z. B, kann man Bootimages des System 7 bekommen:

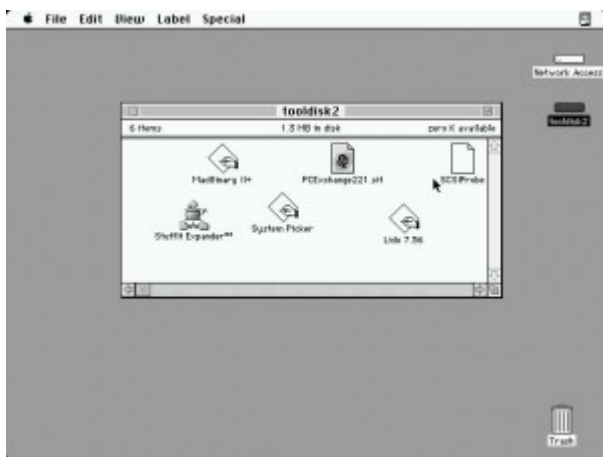
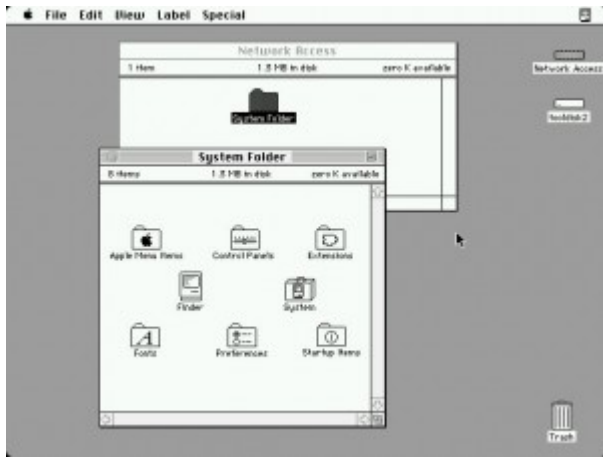


Hier die Links dazu:

<http://dl.knubbelmac.de/disk-images/system7/nad75.zip>

<http://dl.knubbelmac.de/disk-images/tooldisk.zip>

Die Zip Dateien „nad75.zip“ und „tooldisk.zip“ muss man jetzt nur noch entpacken und erhält sogenannte „.img“ Files, also Image Dateien, die von Shapeshifter problemlos angesprochen werden können. Mit der NetworkAccessDisc und der ToolDisk hat man für den ersten Start von Shapeshifter alles was man braucht. Damit lassen sich auch CD Rom Laufwerke ansprechen und mit dem Stuffit Expander auf der Tooldisk Mac Files entpacken. Siehe untere Bilder:



Was das komplette System 7.5.3 betrifft, muß man leider ein 19 teiliges SMI Image (17 MB) vom Link des Apple Servers auf Knubbelmac.de unter Themen/System7/ herunterladen, was aber nicht zu funktionieren scheint, nur das erste File ist downloadable, bei den anderen kommt ein „File not Found Error“, sodaß mir auch hier nur der Hinweis auf andere Seiten verbleibt.

Aber es gibt noch eine weitere Möglichkeit. Anders als der Amiga kann ein echter Mac direkt von CD Rom starten, so auch Shapeshifter! Wer also in der glücklichen Lage ist, eine bootfähige Mac System CD zu besitzen, bootet einfach von der CD Rom hoch und installiert von da aus das System auf eine Mac formatierte AmigaDOS Partition.

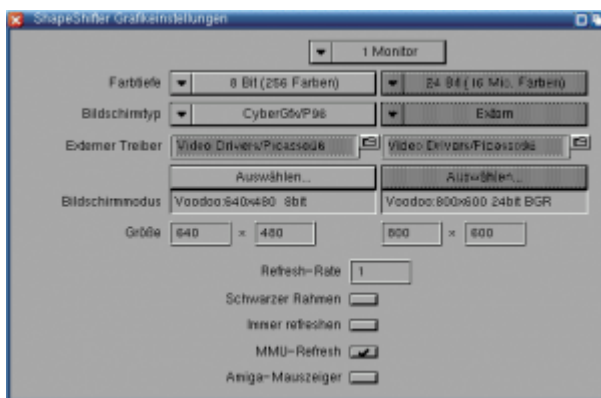
Zunächst müssen wir uns dazu durchringen, ein paar lästige aber notwendige Einstellungen zu machen:

Erste Einstellungen:



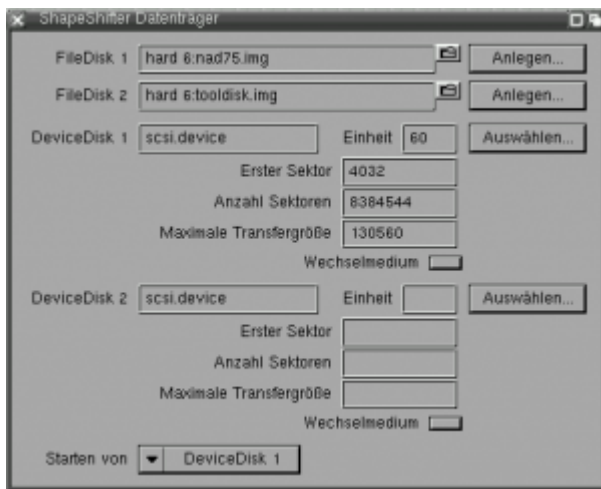
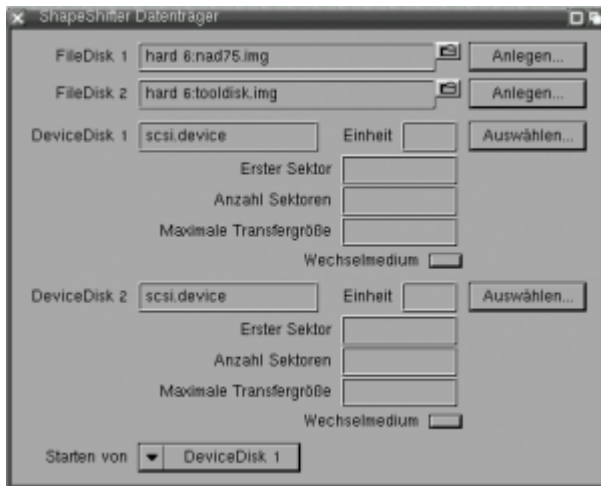
Beim Doppelklick auf das Shapeshifter Icon öffnet sich ein Einstellungsfenster, in dem man nun alle relevanten Eintragungen vornehmen kann.

Registerkarte Grafik:



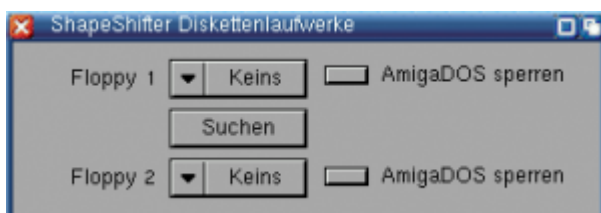
Hier sollte man für den Anfang eine nicht zu hohe Auflösung wählen und mit 8 Bit Farbtiefe in 640x480 beginnen. Wer eine Grafikkarte unter P96 oder CGFX hat, kann den eingebauten schnellen P96 Treiber von Shapeshifter nutzen. Wer nur AGA zur Verfügung hat, muß hier einen Palmode o. ä. auswählen. Die anderen Einstellmöglichkeiten wie Refresh usw. kann man zunächst vernachlässigen. Es gibt außerdem eine ganze Reihe an alternativen Shapeshifter Videotreibern für AGA und P96/CGFX im Aminet, die man über die Auswahl „externer Treiber“ nutzen kann.

Registerkarte Datenträger:



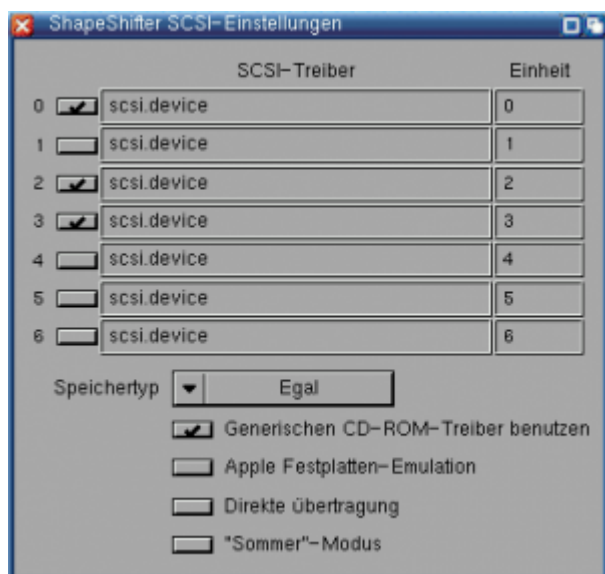
Die wohl wichtigsten Einstellungen. Da wir von einer Filedisk starten wollen, müssen wir oben im FileDisk 1 Requester die entsprechende Disk, also „nad75.img“ auswählen. Darunter unter FileDisk 2 wählen wir analog die Filedisk „Tooldisk.img“ aus. Will man eine Festplatte oder eine Partition als echte Festplatte für den Mac einrichten, muss man unter DeviceDisk 1 und 2 die entsprechenden AmigDOS Partitionen auswählen. Shapeshifter trägt dann automatisch die Werte ein. Zunächst wählen wir aber bei „Starten von“, die „FileDisk 1“ aus, da wir ja von einer Filedisc starten wollen.

Diskettenlaufwerke:



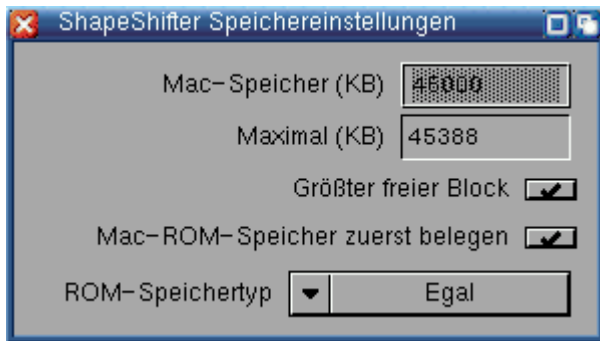
Den Einsteller können wir in unserem Fall beiseite lassen, da wir eine Filedisk nutzen.

SCSI:



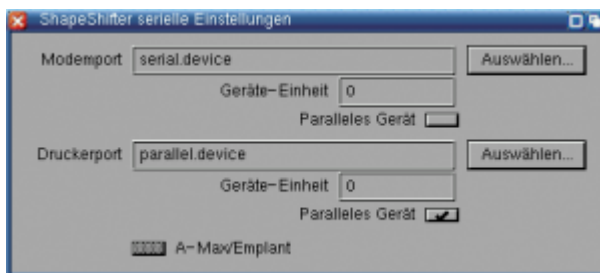
Hier müssen wir die Device Nummer angeschlossener Festplatten und CD Laufwerke eintragen sowie die korrekte Bezeichnung des Devices z. „scsi.device“, je nachdem was man für einen Controller bzw. Device hat, muss man das entsprechend ändern. Will man z. b. ein CD Rom Laufwerk ansprechen, muss man die Amiga Unit Nummer des Laufwerks anhaken, analog bei Festplatten. Den Speichertyp kann man auf egal lassen und den generischen CDrom Treiber anhaken, die übrigen Einstellungen erstmal unberücksichtigt lassen. Mit dem generischen CDROM Treiber sollten sehr viele Geräte laufen. Man kann oder muss im problematischen Einzelfall aber auch den im Archiv vorhandenen EMPCD Treiber nutzen, genaueres siehe Shapeshifter Doku.

Speicher:



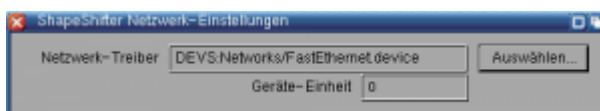
Hier hakt man am Besten „Größter freier Block“ und „Mac Rom Speicher zuerst belegen“ an. Größter freier Block deshalb, weil der Mac nur zusammenhängende Speicherbereiche nutzen kann. Mac Rom Speicher zuerst, damit das Rom nicht eventuell im langsamen Chipram landet. Diese Config erlaubt die schnellste Emulation.

Seriell:



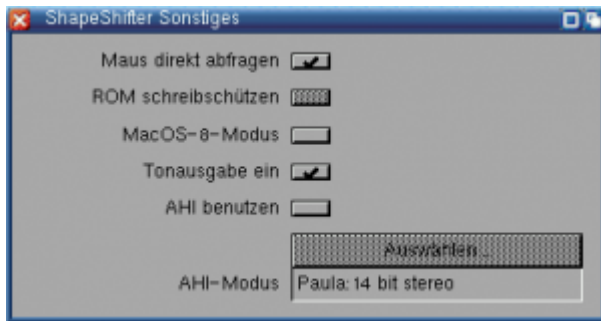
Hier muss man auch erstmal nichts einstellen.

Netzwerk:



Hier kann man den eventuell vorhanden Netzwerktreiber in Devs: auswählen, um später Internet und Netzwerk einrichten zu können.

Sonstiges:



Hier empfiehlt es sich, bei „Maus direkt abfragen“ und „Tonausgabe ein“ einen Haken zu setzen. Man kann zwar auch AHI, so vorhanden, nutzen, aber AHI bremst gerade auf langsameren Maschinen die Emulation ziemlich aus. Am Besten fährt man hier mit Paula Modes, weil sie einfach schneller sind. Zum Schluss das Speichern nicht vergessen, sonst muss man alle Eintragungen beim nächsten Start wieder neu machen.


Damit Shapeshifter nun endlich starten kann, muss man noch eine kleine Änderung in der Startup-Sequence durchführen. Das Shapeshifter beigelegte Tool „PrepareEmul“ muß nach C: kopiert und an erster Stelle in der Startup-Sequence aufgerufen werden, damit der Mac Speicher ab \$2000 beginnen kann. Eventuell kann es hier zu Problemen kommen und es muß z. B. beim A 1200 mit einer Blizzard Turbokarte statt „PrepareEmul“ „PrepareEmul A1200“ eingetragen werden, wenn der Amiga nicht startet. Bei Start Problemen, siehe Shapeshifter Doku zu PrepareEmul. Nach Möglichkeit sollten auch nicht allzu viele Grafik Patches im System laufen. Wenn man einen Softkicker wie Blizzkick benutzt, kann man als Alternative zu PrepareEmul auch das Modul „FusionReserve“ aus dem Blizzkick Archiv laden, damit laufen sowohl Shapeshifter als auch Fusion, mit PrepareEmul nur Shapeshifter. Siehe untere Bilder, Beispiele verschiedener Startup-Sequences:


```
EU-Pat | Startup-sequences |
C:PrepareEmul A1200
C:CyberPatcher ON
C:ATA3 driver QUIET
C:stack 8192
SetPatch NOROMUPDATE QUIET
.C:FixPATCHMAC
C:PatchControl
C:Version -NIL
C:AddBuffers -NIL DF0: 15
FailAt 21
C:MakeDir RAM.T RAM.Clipboards
Resident C:Assign
C:MountENV
C:MCP
C:LoadModDrvs
C:Picboot CAOS-1024 MOEID 837006090 RTG ON FADEIN 4 DELAY 100 FADECUT 4 PATCH
DETACH
```

```
EU-Pat | Startup-sequences |
C:Block DEVS:kickstart/fkick1 EXTRESSLF~200000 MOQULE LocalFast bootmenu
morelibspace_module intubon.library http://www.amiga.com QUIET
C:CyberPatcher ON
C:ATA3 driver QUIET
C:stack 8192
SetPatch NOROMUPDATE QUIET
.C:FixPATCHMAC
C:PatchControl
C:Version -NIL
C:AddBuffers -NIL DF0: 15
FailAt 21
C:MakeDir RAM.T RAM.Clipboards
Resident C:Assign
C:MountENV
C:MCP
C:LoadModDrvs
C:Picboot CAOS-1024 MOEID 837006090 RTG ON FADEIN 4 DELAY 100 FADECUT 4 PATCH
```

Hierzu noch eine wichtige Ergänzung von thorfdbg (a1k):

Zitat:

Zitat von thorfdbg 

Die „PrepareEmul“ Funktion kann man heutzutage auch durch MuMove4K ersetzen (MuTools, Aminet), dann ist alles aus einem Guss. Typischerweise also
MuMove4K Prepareemul
oder
MuMuve4K Prepareemul A1200
je nach Modell. Dann kann man noch ein MuFastZero hinterherschieben, wodurch der ganze untere Speicherbereich, den Mac0s braucht, noch ins FastROM wandert.

Das wäre geschafft!

Nach einem hoffentlich erfolgreichem Reboot des Amigas und einem Klick auf den Start Button sollte Shapeshifter jetzt von der Filedisk hochfahren. Filedisks sind eine feine Sache, da man nichts auf der Festplatte partitionieren muß, allerdings gibt es da einen kleinen Haken. Filedisks sind langsamer als

ein echtes Festplatten Filesystem und mit zunehmender Grösse wird man gezwungen sein Extra Buffer für die amigaDos Partition zu vergeben, wo diese draufliegt. Wieviel ist abhängig vom Filesystem das verwendet wird und auch davon, welcher IDEcontroller in einem bestimmten Amigamodell Verwendung findet. Hier kann man keine pauschalen Angaben machen. Da heißt es ausprobieren. Ich selbst muß bei meiner FFS Partition mit einer 1,5 GB großen Filedisk in etwa 32000 Buffer vergeben, um auf die gleiche Geschwindigkeit einer gleichgroßen Devicedisk zu kommen. Das kann natürlich bei einer anderen Hardwareconfig und einem schnelleren Filesystem vollständig anders sein. In vielen Fällen wird aber das Anlegen einer Devicedisk statt einer Filedisk die bessere Option sein, zumal das vergeben von extra Puffern im Einzelfall extrem viel Speicher kosten kann. Um einer Partition extra Puffer bereitzustellen gibt man in einer Shell folgendes ein:

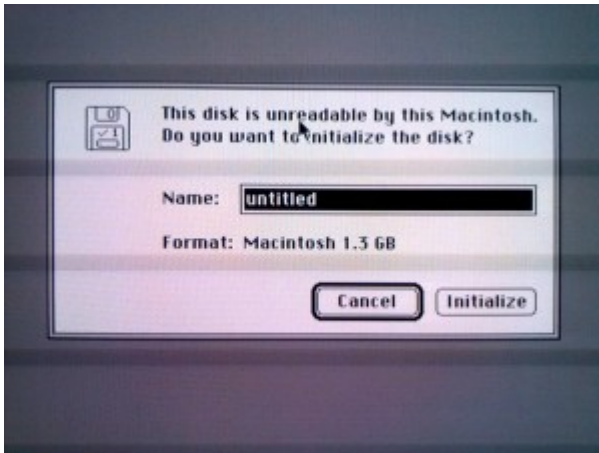
addbuffers DH0: 3000

In diesem Fall erhält die Platte oder Partition DH0: 3000 zusätzliche Buffer. Diese zusätzlichen Buffer erkaufte man sich durch dann deutlich weniger Fastram. Ab einer gewissen Grösse der Disk wird es natürlich unrentabel und man sollte lieber zur Devicedisk übergehen.

Auch noch sehr wichtig, bei grossen FileDisks sollte die AmigaDOS Partition auf der die Disk liegt nicht zu sehr fragmentiert sein, das bremst gerade bei größeren FileDisks die Performance stark aus.

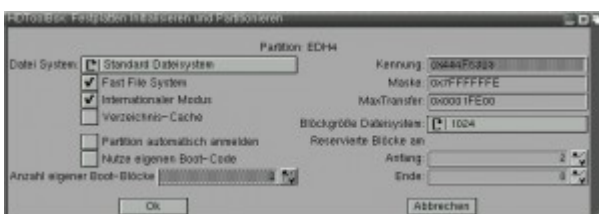
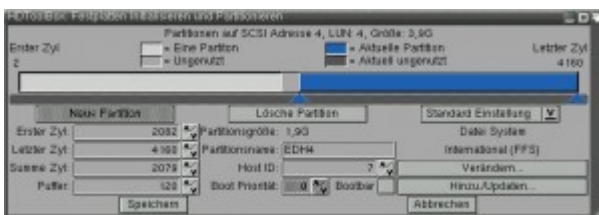
Hatte man schon vorher unter „Devicedisk“ der Registerkarte Datenträger eine AmigaDos Partition ausgewählt und gespeichert, erscheint jetzt beim Start von Shapeshifter mit der Filedisk ein Fenster auf dem Schirm, wo man gefragt wird, ob man die unbekannte Partition formatieren will. Bei einem Klick auf „initialize“ wird die AmigaDOS Partition jetzt mit dem Mac Filesystem HFS formatiert. Aber Vorsicht, wenn man

irrtümlich eine Partition ausgewählt hatte, auf der noch Amiga Daten vorhanden waren, sind die nach dieser Formatierung erstmal futsch. – Also gut aufpassen!



Hat man die Formatierung der Partition erfolgreich beendet, kann man sie als Mac Platte verwenden und darauf Software oder System Software installieren.

Was man man auch noch machen sollte, ist auf der Amiga Seite in der HDToolBox das Häkchen bei „Partition automatisch anmelden“ für diese „MacPartition“ zu entfernen, damit sich das System nicht mehr weiter darum kümmern muss, da sie ja nur noch vom Mac genutzt wird, siehe untere Bilder:



So ich hoffe, diese kleine und nicht vollständige stark vereinfachte Einführung hilft ein wenig, es als Neuling mit Shapeshifter einmal zu versuchen, weise aber darauf hin, auch die Shapeshifter Dokumentation ausführlich zu studieren. Dann auf gutes Gelingen!

[Danke an JoachimA aus dem alk Forum der dieses Tutorial dort erstellt hat!](#)

In einem 2. Teil des Shapeshifter Tutorials wird es um essentielle Tools gehen, um dem emulierten Mac durch Programme Leben einzuhauchen.

Reshoot AGA – Neues Shoot Em Up für A1200/4000 und CD32

Richard Löwenstein, ein ehemaliger Redakteur beim Amiga Joker, arbeitet momentan an einem brandneuem und fantastisch aussehendem Shoot Em Up für AGA Amigas.



Richard
Löwenstein in
Neuss auf der
30 Jahre
Amiga Feier

Das Projekt hat er bereits vor 20 Jahren gestartet, dieses aber dann mit dem Untergang des Amiga aus den Augen verloren.

Nun hat er mit Hilfe der Community das Projekt reaktiviert, den alten Code entstaubt und angefangen das Projekt voran zu treiben.

Herausgekommen ist dabei ein enddrucksvolles Video welches zeigt worauf wir uns da freuen können. In dem Video seht ihr nicht die finalen Objekte sondern lediglich beliebige Objekte die als „Platzhalter“ dienen.



Noch mit Alternativobjekten versehen, aber die wunderschönen 3D Animationen sehen jetzt schon fantastisch aus!

Das Video läuft auf einem A1200 mit 2MB Fast RAM Erweiterung.

Final soll das Spiel auf einem „nackten“ unaufgerüsteten Amiga 1200 mit 2 MB Chip laufen. Genau wie auf dem A4000 und dem CD32.

Wenn ihr das Projekt ebenfalls vollendet sehen wollt und Richard Löwenstein und die Entwicklung des Spiels unterstützen wollt dann könnt ihr dies auf [Patreon](https://www.patreon.com/reshoot) tun.





Wer die Entwicklung des Spiels verfolgen möchte sollte die Facebookseite von [Richard Löwensteins Reshoot regelmässig besuchen](#).

Neues Classic Amiga Spiel angekündigt – PowerGlove

LazyCOW der ebenfalls [Tiger Claw](#) angekündigt hat, arbeitet auch an einem zweiten Titel für klassische Amigas.

PowerGlove versetzt euch ins Jahr 2230 (also ungefähr 40 Jahre vor Captain Kirk ☐) in eine Welt ohne fossile Ressourcen.

Die Menschheit wird durch zwei unterirdische thermischen Reaktoren mit Energie versorgt, von dem einer nun zerstört wurde.

Eure Aufgabe ist es nun die passenden Steuerdiamanten zu besorgen um das Backupsystem starten zu können, um damit den Untergang der menschlichen Zivilisation zu verhindern.

Echt starker Tobak für ein kleines Plattformspiel :))



Das Spiel selbst ist identisch mit der [C64 Version](#), und auch schon spielbar. Aber die Arbeiten an Grafiken, Parallax-Effekten und Musik sind noch nicht abgeschlossen.

Lauffähig soll Powerglove ab einem Amiga 500 mit 1MB RAM sein und LazyCow plant momentan sogar eine entsprechende Boxed Version für das Spiel.



Neuigkeiten direkt vom Entwickler findet ihr im a1k Forum unter folgendem [Link](#).

[Englisches PDF Amiga Magazin](#)

„Amigaville“ Ausgabe 1 + 2 erschienen

Amiga Magazine sind Rar zu dieser Jahreszeit ☐ und deshalb ist es umso schöner wenn sich jemand die Zeit und Mühe macht dieses Manko auszubügeln.

Brian Hedley hat nun bereits die zweite Ausgabe veröffentlicht welche sich unter anderem Test zu alten Spielen aber auch einige News rund um den Amiga bereit hält.

Ausgabe 1 (welche Anfang November erschien) könnt ihr unter folgendem Link beziehen: [Amigaville1 PDF Download](#)



Die aktuelle Ausgabe 2 ist hier verfügbar: [Amigaville2 PDF Download](#)



Weihnachtsspiel – Elves Dreamland – veröffentlicht

Nittamituaki welcher vor allem für Gloom Modifikationen bekannt ist, hat nun pünktlich zu Weihnachten ein Plattformspiel im Weihnachtssetting veröffentlicht.

Ihr steuert hierbei einen Elfen dessen Aufgabe es ist, 200 Geschenke einzusammeln (ich dachte Elfen verteilen diese normalerweise o_0).

Das Spiel bietet neun Level in unterschiedlichsten Designs und wird durch winterliche Weihnachtsmusik begleitet.

Das Spiel setzt einen OCS Amiga mit Kick 1.3 und 1 MB Ram als Minimum voraus.

Einen Eindruck über das Spiel könnt ihr euch mit dem folgenden Video verschaffen:

Wer nun Lust verspürt dem Elfen zu Helfen (hihi) der folge dem Link: [Elves Dreamland Spiel Download](#)

Wer Hinweise und Hilfen zum Spiel benötigt sollte den folgenden Link wählen: [Elves Dreamland Hilfen](#)

Tanks Furry – Neues

Panzerspiel für Classic Amigas

Auf der RetroKomp in Polen wurde eine Demo des neuen Panzerspiels „Tanks Furry“ vorgestellt.



Ziel des Spiels ist es alle Panzer auf der Karte unter Zuhilfenahme von Upgrades und Items zu „beseitigen“, bevor diese eure Basis zerstören.

Die Tanks Furry v.0.3a RetroKomp 2015 Demo Edition hat folgende Anforderungen:

Amiga 1200 (um Soundproblemen vorzubeugen solltet ihr das Spiel [ohne Startup Sequence starten](#))

Später soll das Spiel ab einem Amiga 500 spielbar sein.

Die Verantwortlichen für dieses schöne Stück Software sind:

Paweł Nowak (juen) – ASM code!

Krzysztof Matys (koyot1222) – gfx

Marcin Swiech (doomer)- sfx

Die Version 0.2a und 0.3a vom Spiel haben noch kein Titel Menü, drückt einfach den Feuerknopf um das Spiel zu starten.

Folgende Upgrades/Powerups bietet das Spiel aktuell:

S-speed-increase your speed

D-defence-temporary tank defence

P-power-increase your fire power

F-frozen-temporary freeze all visible enemy tanks

B-bomb-all visible enemy tanks will explode

N-nuke-warp to next mission!

Death Face-lethal suprise! Delete all previous collected timeless powerups.

Einen kleinen Vorgeschmack bietet folgendes Video:

Wer jetzt Lust auf die Demo bekommen hat der folge dem folgenden [Download Link](#)