

Jaargang 30
Oktober 2025
Nummer 5

IN DEZE UITGAVE:

INLEIDING

LAATSTE NIEUWTJES

DE AMIGA 40 JAAR

NIEUWE SOFTWARE

FROGGER

TOY BIZARRE

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

NIEUWTJES

ATARI NIEUWS

COLOFON EN AGENDA



Info Bulletin



Inleiding

Na een mooie vakantie is het nu weer tijd om aan de slag te gaan. We hadden dit jaar onze vakantie in tweeën gesplitst, een midweek vlakbij Renesse (Zeeland) en acht dagen in



Bernkastel-Kues langs de Moezel in Duitsland. Erg leuk om op twee plekken te verblijven, paar keer op het strand geweest, wat leuke uitstapjes gemaakt en de havendagen in Zierikzee bezocht. Daarna dwars door België naar onze bestemming in Duitsland gereden, dit was niet de meest vlotte tocht, maar goed, we hadden geen haast. Natuurlijk deden we een boottocht over de Moezel, bezochten enkele leuke plaatsjes zoals Traben-Trarbach, Saarburg, liepen langs de wijngaarden en deden een stop en

een duikje in het prachtige meer de Bostalsee. In Zeeland werd er veel vis gegeten en bij onze Oosterburen natuurlijk schnitzels. Alles werd weggespoeld met witte wijntjes en biertjes. Het was de hele vakantie prima weer, zoals deze zomer eigenlijk helemaal mooi was. We zijn er dan ook heel veel op uit geweest, dagjes naar het strand, gewandeld en terrasjes gepakt. Ook pak ik zelf vaak de fiets en als je een beetje alle "geheime" fietspaden leert kennen in de omgeving is het genieten geblazen. Wat is ons



eigen land mooi, er is heel veel te zien en zelfs in het midden van het land zijn er plekjes waar het doodstil is. Dan blijf ik vaak genoeg even op zo'n plekje zitten (op een bankje) om te genieten van de natuur. Maar ook in en om het huis is het fijn. Zo heeft er de hele zomer een zwembad in onze achtertuin gestaan waar flink veel gebruik van gemaakt is. Vrienden, maar ook onze zoons en schoondochters kwamen een duikje nemen en op een ligstoel in de zon opdrogen. Op zo'n manier is een vakantie naar Zuid-Europa bepaald niet

noodzakelijk. Vandaag alweer de één na laatste clubdag van 2025 en wat is het weer hard gegaan. We hebben opnieuw zeer goed bezochte clubdagen gehad en weer veel nieuwe liefhebbers mogen begroeten. Het werd zelfs zo druk dat we even dachten dat we met geregistreeerde tafels moesten gaan werken maar gelukkig heeft de eigenaar Ton van Hal van 't Schuurtje (nu alweer voor de derde keer) extra tafels aangeschaft. Ik wens jullie allen weer een hele leuke dag toe en in december gaan we het jaar weer zoals altijd afsluiten met een grote verloting onder het genot van lekkere hapjes en drankjes.

Uw voorzitter én redacteur, Ron van Schaik

Laatste nieuwtjes



Heel mooi dat het Chat64 project van onze clubleden Bart en Theo zelfs de voorpagina van het Spaanse tijdschrift MicroHobby heeft gehaald. De mannen werden een paar maanden geleden benaderd door een Spaanse journalist die voor dit tijdschrift werkt, hij had wat vragen en bestelde vervolgens een cartridge voor de Commodore 64, ZX Spectrum en de Atari 800. Hij was erg onder de indruk van het feit dat verschillende merken 8-bit computers kunnen communiceren in dezelfde chatroom. Hij heeft een artikel geschreven van 8 pagina's en Chat64

staat ook nog op de cover! Theo en Bart zijn daar natuurlijk super erg trots op: <https://tienda.hechoconpixels.com/producto/microhobby-suscripcion/>



Rob O'Hara heeft een nieuwe podcast gemaakt. Het onderwerp van deze aflevering is het spel Wayout (1983) van Sirius Software voor de Commodore 64: <https://podcast.robohara.com/sprite-castle/>

Bass is een macro-assembler voor 6502 cross-development, ontwikkeld door Aleksii Eben. Het is ontworpen om minimalistisch, overzichtelijk en nauwkeurig te zijn. Bass is geschreven in Lua en beschikbaar voor macOS, Windows en Linux:

<https://sites.google.com/view/bass6502assembler>

```
Base 6502 Macro Assembler, Version 1.00 (20 Sep 2023)
By Aleksii Eben (aleksii.eben@gmail.com | http://www.bass6502.com)

[ Loading memory at 10000. ]

-@file Output program file with 2-byte lead address header (C=00)
-@file Output run binary (C=00)
-@ Display memory map after successful assembly
-@
-@* Insert pre-assembly lines to set labels, "@label 123"
-@* Insert post-assembly lines to view labels or raw code, "@raw bin"
-@* Display actual assembly lines
-@* Display hex dump of assembled output
-@
-@ Suppress warnings (C=00 ...WARNING... set 0 to code)
-@ Display warnings, @file to file output table to a file (for VICE)
-@ Store symbol table in alphabetical order
-@ Include symbol labels in symbol table (C=00 ...SYMBOLS... set 1)
-@ Quick mode
-@
-@ PICK creative advice from Posthuma Strategica, 2nd Edition

aleksii@bass6502-Mac-mini:~$
```



Christopher Drum schreef een nieuwe blog over de applicatie Deluxe Paint voor de Amiga computer. Het originele programma werd 40 jaar geleden ontwikkeld door Dan Silva en is een van de meest iconische programma's voor de Amiga:

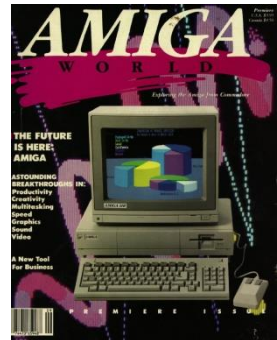
<https://stonetools.ghost.io/deluxepaint-amiga/>

De Amiga 40 jaar

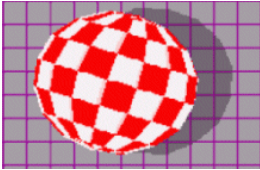
Het is 1985 - niemand minder dan Debby Harrie (de zangeres Blondie) en Andy Warhol onthullen de eerste Amiga computer in het Lincoln Centre in New York. De machine was zijn tijd ver vooruit, een 32-bit pre-emptive multitasking GUI, 4 kanaals stereo geluid, een 880KB diskdrive, videoresoluties waarbij tegelijkertijd 4096 kleuren mogelijk zijn, en ook nog eens meerdere resoluties tegelijkertijd op het scherm. Al snel wordt de Amiga dan ook de lieveling van graphic artists en animators. Doordat de coprocessors met de namen Agnes, Paula en Denise complexe grafische handelingen konden uitvoeren kan de Amiga 1000 het werk doen wat voorheen werd gedaan door dure werkstations.



Het verhaal begint enkele jaren eerder wanneer Jay Miner, ontwikkelaar van de Atari 2600, 400 en 800 een telefoontje krijgt van zijn oude collega Larry Kaplin. Larry Kaplin zegt gefrustreerd te zijn met de huidige computermarkt en zoekt investeerders voor een nieuw project. Jay Miner, die van Atari niet aan een nieuwe 16-bit machine mag werken, heeft hier wel oren naar en vindt uiteindelijk drie tandartsen(!) met voldoende kapitaal om te investeren in de op dat moment bloeiende spelletjesmarkt. Dit leidt tot de oprichting van het bedrijf Hi-Toro dat wordt gestationeerd in Santa Clara (Californië). Dave Morse wordt weggekaapt bij Tonka Toys en aangesteld als directeur, maar doordat Larry Kaplin zich na enige tijd terug trekt vanwege het uitblijven van resultaten trekt Dave Morse Jay Miner aan. De ontwikkeling van de Lorraine komt dan in beweging.



Hi-Toro wordt opgesplitst in twee onderdelen. De Atari Peripheral Group houdt zich bezig met de ontwikkeling van joysticks en spelletjes voor de dan razend populaire Atari 2600 spelcomputer. Enkele producten die hieruit voort zijn gekomen zijn de Powerstick- en de Joyboard controllers. Het Computer Development Team houdt zich bezig met de 'Lorraine', vernoemd na de vrouw van Dave Morse. Het doel van het project was om een super spelcomputer te maken met een 3,5 inch diskdrive en een toetsenbord. In contrast met de gesloten systemen die Sony en Nintendo aan het ontwikkelen waren zouden er al honderden potentiële ontwikkelaars kunnen zijn zo was de verwachting. Om verwarring met een Japanse fabrikant van grasmaaiers te voorkomen wordt de Hi-Toro veranderd naar Amiga Inc.



Op 4 januari 1984 worden de eerste resultaten getoont op de Consumer Electronics Show (CES). De Amiga bestaat op dat moment uit een aantal printplaten met daarop een groot aantal chips, van customschips is nog geen sprake, er is nog niets geïntegreerd. Het was tijdens deze show dat RJ Mical (ontwerper van Amiga Intuition, later bij 3DO) en Dale Luck de fameuze 'Boing-bal' demo lieten zien. De Boing-bal werd al gauw het boegbeeld van de Amiga. Er bleek veel belangstelling voor het systeem te zijn. En hoewel Sony, Apple, Silicon Graphics en vele andere bedrijven interesse hadden werd er geen serieus voorstel gedaan voor samenwerking of een licentie. Ontwikkelen kost veel geld en dat begon op te raken zodat ze genoodzaakt waren om alles te doen om te overleven. Dave Morse bijvoorbeeld sloot een extra hypotheek af op zijn huis om het bedrijf zo draaiend te kunnen houden.

Tenslotte doet Atari een bod op Amiga, tenminste op de customchips die inmiddels klaar waren. Atari zou Amiga 500.000 dollar lenen met de voorwaarde dat ze binnen een maand rond moesten zijn met een overeenkomst of Amiga moest het geld weer terugbetalen. Atari wist echter dat Amiga het geld nooit zou kunnen terug betalen. Gelukkig was er hulp op komst in de vorm van Commodore en hoewel deze eerst had ontkent interesse te hebben in de technologie willen ze niet dat aartsrivaal Atari er met het goud van door gaat en neemt daardoor op 15 augustus een meerderheidsbelang in Amiga. De transactie gaat in de vorm een miljoen aandelen voor 4.25 dollarcent het stuk en er wordt nog 1000 dollar voor schuldbetaling aan Atari gegeven. Amiga is gered en met een injectie uit de Commodore kas van 27 miljoen dollar gaat de ontwikkeling verder.

1985.

Nog geen jaar later brengt Commodore de Amiga 1000 op de markt. De kritieken uit de internationale computerwereld zijn geweldig: de machine wordt dan ook de hemel in geprezen door vrijwel alle critici. De Amiga 1000 biedt multitasking, 4096 kleuren op het scherm, TV-compatibiliteit en een snelle Motorola 68000 processor. Deze laatste wordt ondersteund door een speciale chipset met de namen Agnus, Paula en Denise. Door hun samenspel zetten ze iets neer wat onvergelijkbaar is met het zwart/wit scherm van de Mac en de 'biepjes' die de pc op dat moment produceert. De eerste Amiga 1000's die in Amerika op de markt kwamen werden nog met het Workbench en Kickstart 1.0 uitgeleverd, maar al gauw opgevolgd door de versie 1.1. De Kickstart moest nog van diskette worden geladen, dit in tegenstelling tot de latere modellen waarbij deze in ROM aanwezig was. De Amiga 1000 gaat op dat

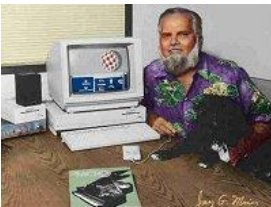


moment het 16-bit gevecht aan met de ST die Atari ondertussen zeer snel had ontwikkeld. De machine had een eenvoudiger ontwerp dan de Amiga en het besturingssysteem was een CP/M variant en singletasking. Het gevolg was dat de ST een stuk goedkoper te produceren was dan de Amiga 1000 waardoor het



prijskaartje ook lager was. De ST deed het met haar ingebouwde midi-interface goed in de muziekwereld en het hoge resolutiescherm met het DTP programma Calamus was in trek bij desktop publishers. Jack Tramiel van Atari had de slag met Irving Gould, de hoogste baas bij Commodore, deze keer gewonnen. Het zou nog zeker een jaar duren voordat de ST kwa verkopen werd voorbijgestreefd door Amiga.

De Amiga 1000 werd standaard met 256KB verkocht welke kon worden opgewaardeerd via de A1050 geheugenuitbreiding naar 512KB. De MS-DOS compatibiliteit werd gewaarborgd via de A1060 uitbreiding. Dit was een complete pc (met geheugen en 8088 processor!) en werd aangesloten op de Zorro-1 poort die aan de rechterzijde van de Amiga 1000 te vinden was. De software die indruk maakte was het door Electronic Arts ontwikkelde Deluxe Paint. Samen met andere grafische software en demo's zoals de Juggler, zorgden ze ervoor dat vele mensen de stap naar de nieuwe wondermachine maakten..



De Amiga voor de massa.

De prijs van de Amiga 1000 was dermate hoog dat de machine voor de gemiddelde hobbyist buiten bereik was. Ook bleek de machine met slechts één uitbreidingslot te beperkt voor de veeleisende professionele markt. Als antwoord van Commodore werd de Amiga 500 in 1987 gelanceerd. De Amiga 500 was voor de thuismarkt waar prijs een belangrijke rol speelt en ging de concurrentie aan met de ST die op hetzelfde prijsniveau zat. De 500 had net als de C-64 geen losse kast maar de complete machine is geïntegreerd met het toetsenbord. Het besturingssysteem was opgewaardeerd naar versie 1.2 en de machine was standaard voorzien van 512KB ram. Ook belangrijk, de Kickstart was in ROM aanwezig zodat bij het aanzetten alleen de Workbench nog geladen moest worden.

Als tegenhanger kwam er de Amiga 2000. Voorzien van een groot aantal uitbreidingsmogelijkheden sprak deze machine menig professional aan. Er kwam dan ook een groot aantal uitbreidingen op de markt zoals geheugenuitbreidingen, snellere processorkaarten, genlocks, digitizers en later grafische- en geluidskarten.

Ongetwijfeld de meest aansprekende was wel de Newtek Videotoaster die de videowereld op zijn kop zette door voor een ongekend lage prijs een complete desktop video oplossing te bieden. Samen met Newtek's Lightwave 3D – en de charmante Kick Stockhammer - werden vele televisie programma's geproduceerd zoals Babylon 5, Seaquest en de Terminator 2. Het grootste manco van de kaart was dat deze alleen in een NTSC versie beschikbaar was en zodoende ongeschikt voor de Europese videomarkt. Rond 1990 werden er 1 miljoen Amiga 500's per jaar verkocht en dit zorgde voor een enorme groei van software. Vooral de spelletjes markt groeide explosief. Ook kwam er een levendige Amiga demoscene waarin demogroepen lieten zien wat er allemaal voor mogelijk was met de Amiga. Op het hoogtepunt waren er ongeveer 40 (inter)nationale Amiga bladen waarvan in Nederland het Amiga Magazine van Divo de grootste oplage had. Ondanks de ontwikkeling van de professionele Amiga 2000 komt Amiga echter niet zo gauw van haar spelletjes imago af wat een doorbraak buiten de videomarkt verhinderd.

De tweede generatie.

Zes jaar na de introductie van de Amiga 1000 kwamen er allerlei varianten op de markt die één ding gemeen hadden; ze waren nog altijd gebaseerd op de chipset die in de oer-Amiga aanwezig was. Zo was daar de CDTV, een multimedia apparaat gebaseerd op een Amiga 500 met CD-ROM drive. En hoewel er wel wat software voor dit systeem uitkwam bleek de markt nog niet rijp voor multimedia – de machine flopte dan ook uiteindelijk. De jaarlijkse ontwikkelaar conferences van Commodore hadden wel duidelijk gemaakt dat de Workbench en Kickstart een zeer grote verbetering te wachten stond. Dit werd werkelijkheid in februari 1990 toen de Amiga 3000 het licht zag. Met een prijskaartje van meer als 3000 euro was deze machine duidelijk gericht op de professionele markt. Dit bleek ook uit de op het moederbord geïntegreerde SCSI-controller en de ingebouwde scandoubler.



Zowel de Kickstart en Workbench waren geprofessionaliseerd en ondersteunden de verbeterde Enhanced Chipset (ECS). Als bijzonderheden heeft deze chipset dat er nu 2MB chipram kon worden geadresseerd, een snellere blitter aanwezig was en vrij programmeerbare en hogere videoresoluties beschikbaar waren. Het duurste model had een 68030 en 68882 op 25 Mhz, terwijl de goedkopere modellen het met 16Mhz moesten doen. Commodore levert ook een authoring software mee, Amiga Vision, waarmee via een grafische interface plaatjes en geluid konden worden samengevoegd tot applicaties en presentaties.

Een andere variant van de machine was de Amiga 3000 Unix. De Amiga 3000UX werd geleverd met het Unix system 5 besturingssysteem met X-Windows en Open Look. TCP/IP werd ondersteund via de A2065 Ethernet kaart of the A2232 Multi seriële kaart. Sun, een belangrijke speler op de Unix markt bleek zelfs geïnteresseerd te zijn om de machine in licentie te nemen en te verkopen als een Sun Unix machine, echter - zoals wel vaker gebeurde - strandde dit bij Commodore. Andere Amiga varianten die met de ESC-chipset werden geleverd waren de Amiga 600 als goedkope variant van de Amiga 500. Maar doordat de machine in SMD-techniek was vervaardigd (alle chips waren rechtstreeks gesoldeerd op het moederbord) bleek de machine minder makkelijk uit te breiden zodat een groot succes uitbleef. Waarschijnlijk is daardoor als nog de Amiga 500 Plus verschenen tegen de Sinterklaastijd van 1991. Deze machine had Workbench en Kickstart 2.0. en ook de ESC-chipset. Een grote aantrekkingskracht op de koper hadden ook de complete pakketten zoals het 'Batman' -en later het 'Amiga surfer' pakket. Vooral de periodes rond de kerst zorgden voor grote verkopen.



AA

Ondanks de hoge Amiga verkopen begin jaren negentig blijft de revolutie van de chipset uit. De ESC-chipset is weliswaar op een groot aantal punten verbeterd maar voor bijvoorbeeld het geluid moesten we het na 7 jaar, en nu nog steeds eigenlijk, met vier 8-bits kanalen en een filter doen. Dit zal ongetwijfeld een management beslissing van Commodore zijn geweest welke bekritiseerd kan worden. Naast de Amiga lijn moest er namelijk ook een PC lijn worden onderhouden en op de markt gebracht, dit vergde nou eenmaal veel investeringen. Desalniettemin lukt het om machines met een AA-chipset op de markt te brengen. Deze chipset heeft als belangrijkste kenmerken viermaal zoveel chipram bandbreedte, een nieuwe HAM8 modus voor 262000 kleuren, een 24-bit palet en nog hogere resoluties met meer kleuren. Als eerste was er in september 1992 de Amiga 4000 voorzien van deze AA-chipset en ondersteund door Kickstart en Workbench 3.0. Hoewel de prijs te hoog was voor de gemiddelde hobbyist was er voor de professionele markt het gemis van de SCSI-controller en de scandoubler die zijn intrede had gedaan met de Amiga 3000. Standaard was er nu ondersteuning voor IDE op het moederbord, wat overigens wel de toepassing van goedkope harde schijven mogelijk maakte.



Als echt opvolger van de Amiga 500 kwam er enkele maanden later de Amiga 1200 uit met dezelfde AA chipset, IDE controller en Kickstart en Workbench 3.0. De Amiga 1200 werd wel een grote hit, hoewel de kerstperiode van 1992 gedeeltelijk werd misgelopen doordat er eenvoudigweg te weinig machines door Commodore waren gemaakt. Er werd veel software aangepast om de mogelijkheden van de nieuwe chipset te benutten, zo kwamen er nieuwe versies van Deluxe Paint en ook werd het presentatieprogramma Scala aangepast. Scala werd een enorme hit en vele kabelkranten en videostudio's maakten dan ook gebruik van de software die de graphics erg soepel over het scherm liet bewegen. De grootste software collectie ter wereld was op dat moment Aminet, het Aminet bestond eerst uit CD-Roms waarop vrijwel alle software, zoals demo's, utilities, spelletjes, enz. op kwam te staan. Tegenwoordig bestaat het Aminet nog steeds en wordt nog dagelijks aangevuld. Het Aminet is nu te bereiken via het internet. In 1993 kwam er van Commodore nog een heuse gameconsole op de markt: de CD32. Zoals de CDTV gebaseerd was op de Amiga 500 was de CD32 gebaseerd op de Amiga 1200 met CD-ROM. Er zat nog wel een verbeterde chip in, de Akiko die bepaalde grafische conversies kon versnellen. Begin 1994 blijkt de PC divisie van Commodore dusdanig verlies te lijden dat ook de Amiga hier onder lijdt. De Amiga 4000 Tower zal de laatste machine zijn die slechts in enkele honderden exemplaren wordt geproduceerd. In mei 1994 wordt Commodore failliet verklaard en vrijwel niemand twijfelt dat het Commodore (mis)management hier een grote rol in heeft gespeeld.



Op weg naar AmigaOS 4.



Na het faillissement van Commodore worden de rechten en patenten van de Amiga heen en weer geslingerd tussen verschillende bedrijven of worden er licenties verleend aan derden zoals Haage & Partner die Amiga OS3.5 en AmigaOS3.9 ontwikkelen. Het enige constante in deze situatie is dat er steeds weer bedrijven zijn die belangstelling tonen in de 'magische' Amiga-technologie. Dit leidt in vele gevallen tot

vaporware, het niet waarmaken van beloftes, zoals de Amiga 5000 en Amiga 6000 of de ontelbare PowerPC processor kaarten die worden aangekondigd eind jaren negentig. Een van de weinig goede ontwikkelingen voor de toekomst wordt gezet door Phase 5 die eind jaren negentig haar gecombineerde PowerPC en 68000 dual-

processorkaarten op de markt zet. Op dat moment was het al duidelijk dat het Amiga besturingssysteem in de toekomst naar de PowerPC processor zou worden geconverteerd, de 68000 processor familie werd immers al enkele jaren niet meer ontwikkeld. Uiteindelijk stopte ook hier de ontwikkeling toen Phase 5 haar deuren moest sluiten. DCE ging wel door met het produceren van de kaarten maar er kwamen geen nieuwe producten meer.

Enkele jaren na het faillissement van Commodore en wanneer de curator de schuldeisers tevreden heeft gesteld, neemt Gateway 2000 de Amiga rechten en patenten in haar bezit en gaat zich actief bezig houden met licensering en ontwikkeling. Haage & Partner uit Duitsland maakt OS3.5 en er wordt officieel vastgesteld dat de PowerPC processor de toekomst zal zijn voor de Amiga. Een leuk detail is dat de première van Amiga OS3.5 plaats vond in Aqualutra bij Leeuwarden. De Amiga Gebruikers Groep Friesland, onder leiding van Bruno de Klerk, had op 14 september 1999 de 'wereldpremière' waarbij Dirk Harlaar van Haage & Partner het nieuwe OS demonstreerde. Uiteindelijk kwamen er 350 mensen op af en werd het een groot succes!

Gateway 2000 wilde zelf niet Amiga hardware gaan ontwikkelen wou dit aan derden overlaten zoals Phase 5 of Pios. Bij Pios werkte inmiddels ook Dave Haynie, hij was de hardware ontwikkelaar van o.a. de Amiga 3000. Maar door een structurering bij Gateway 2000 – de naam werd ook verkort naar 'Gateway' – veranderde er het jaar erna toch weer veel. Men besloot om weer zelf een Amiga computer te gaan ontwikkelen, daarna weer het OS te porten naar de Intel-architectuur of nee, er werd gekozen voor een licentie op de Beos kernel. Ook was er sprake van de MMC, een systeem op basis van een 'Monster Mystery Chip'. Uiteindelijk kwam er heel weinig van dit alles terecht. Er bleek zelf sprake van een 'Amiga OS4' maar dan hosted op een ander besturingssysteem, maar uiteindelijk werd dit weer hernoemd naar 'Amiga OE'. Concreet brachten deze plannen echter geen resultaten.

Ondertussen kwam het Engels Index Information Systems nog met de Access computer, een Amiga in klein formaat dat bedoeld was voor kiosk gebruik. Macrosystem stelde de Draco voor, een video edit computer die draaide op Amiga OS3.1, maar dan zonder de specifieke Amiga chipset. En derden voerden genoeg activiteit uit om de Amiga markt levend te houden. Uiteindelijk komt het nieuwe millennium in zicht en is de Amiga de afgelopen vijf jaar drie maal van eigenaar gewisseld. Maar op 3 januari 2000 komt er dan toch een 'verlossend' persbericht van Bill McEwen en Fleecy Moss. Ze hebben de organisatie Animo verandert naar Amiga Inc. en hebben samen met financiële ondersteuning van de TAO group uit Engeland de Amiga rechten overgenomen. De patenten bleven echter in handen

van Gateway. Het nieuwe Amiga Inc. belooft deze keer ook verdere ontwikkeling van het besturingssysteem maar dan op basis van de door TAO ontwikkelde technologie waarmee het besturingssysteem op verschillende platvormen kon worden gedraaid. Er worden ontwikkelaar machines, gebaseerd op intel architectuur, beschikbaar gesteld met het Amiga SDK (System Developers Kit) om voor genoeg nieuwe programma's te zorgen als het besturingssysteem klaar zal zijn.

Ondertussen bleef de 'classic'-Amiga markt zich verder ontwikkelen. Elbox had met de Mediator het eerste busboard waarmee PCI-kaarten konden worden gebruikt en al snel volgen andere fabrikanten zoals Matay en DCE met hun eigen varianten. Enkele oud medewerkers van phase 5 zaten ook niet stil en presenteerden op Duitse Amiga beurzen hun 'Pegasos' machine. Geheel in de Amiga-stijl was dit een custom moederbord met de zo gewilde PowerPC processor en met het besturingssysteem MorphOS. MorphOS is compatible met de AmigaOS 3.1 zodat vrij veel 'oude' software kon worden gedraaid. Op de St. Louis beurs in april 2001 blijkt maar weer eens dat alles herroepbaar is: Amiga Inc. kondigt aan het 'classic' besturingssysteem toch te willen door ontwikkelen via een licentie aan een derde.

Het in België gevestigde Hyperion Entertainment, die op dat moment vrijwel alleen spellen voor de Amiga had ontwikkeld, wil de opgave op zich nemen en gaat vanaf dat moment van start met 'Amiga OS4'. Het lukt Amiga Inc. niet om de Pegasos hardware in licentie te nemen, zodat ze met Eyetech in zee gaan welke de op PowerPC gebaseerde hardware gaat leveren. Na enkele valse starts levert dit uiteindelijk de AmigaONE-SE, XE en de huidige MicroA1 hardware op. Er worden geen specifieke Amiga chips meer gebruikt maar de moederborden worden gebaseerd op internationale standaarden met betrekking tot afmeting en componenten. Door de vele overnames en toekomstvisies is de markt dusdanig geslonken dat de ontwikkeling van een nieuwe chipset te duur is geworden.

AmigaOS 4

Ook Hyperion doet beloftes die achteraf gezien veel te rooskleurig zijn geweest, maar uiteindelijk in de zomer van 2004 is OS4 in een stadium dat het kan worden verkocht met een AmigaONE moederbord. Er moet echter wel worden vermeld dat veel meer aan het OS is verbeterd dan oorspronkelijk de bedoeling is geweest. Het systeem is nu vrijwel volledig overgezet naar de PowerPC architectuur terwijl dit oorspronkelijk niet de bedoeling was, doordat de eerste AmigaONE systemen aangesloten zouden worden op de Amiga 1200 via een speciale bus. Dit zou de chipset compatibiliteit behouden zodat het besturingssysteem maar gedeeltelijk zou moeten worden aangepast.

Ondertussen zitten de Pegasos ontwikkelaars – Bplan en het MorphOS team onder leiding van Ralph Smid - ook niet stil; de Pegasos 2 met MorphOS 1.4 verschijnt met de ondersteuning van Genesi.



Ondanks dat dit systeem niet de officiële opvolger van de Amiga is, ze hebben geen licentie, wordt het door velen wel zo gezien omdat deze Amiga compatible en ook nog eens zeer snel is. Dit zorgt ook voor veel wrijving binnen beide kampen met als gevolg lange discussies op internet op nieuwssites en in forums. In de tweede helft van 2004 komt er tweemaal een update van OS4 beschikbaar en wordt het

systeem zeer bruikbaar, stabiel en sneller, ondanks dat het nog niet af is. Genesi daarentegen laat MorphOS vallen, mede ook doordat ontwikkelaars klagen dat ze niet worden betaald. De ontwikkeling van het systeem verloopt dan ook niet bijster snel meer, maar lijkt begin 2005 weer worden opgepakt, mede door een nieuwe opwaardering van het MorphOS besturingssysteem.

Ondanks de vele overnames en toekomstvisies is de Amiga het enige computersysteem uit de jaren tachtig dat nog steeds actief wordt ondersteund door hard- en software ontwikkelaars. AmigaOS en MorphOS zijn commerciële, gepatenteerde besturingssystemen. AmigaOS 4, gebaseerd op de broncode van AmigaOS 3.1 met enkele delen van versie 3.9, is ontwikkeld door Hyperion Entertainment en draait op PowerPC-hardware. MorphOS, gebaseerd op enkele delen van de AROS-broncode, is ontwikkeld door MorphOS Team en wordt voortgezet op Apple en andere PowerPC-hardware. Er is ook AROS, een gratis en open source besturingssysteem (her implementatie van de AmigaOS 3.1 API's), voor Amiga 68k, x86 en ARM-hardware (één versie draait Linux gehost op de Raspberry Pi). AROS voor Amiga 68k-hardware is met name bedoeld als een open source Kickstart ROM-ervanger voor emulatie doeleinden en/of voor gebruik op echte "klassieke" hardware. Er worden tegenwoordig meerdere tijdschriften uitgegeven: het gedrukte tijdschrift Amiga Addict is in 2020 voor het eerst uitgegeven. Amiga Future, dat zowel in het Engels als in het Duits verkrijgbaar is; Bitplane.it, een tweemaandelijks tijdschrift in het Italiaans; en AmigaPower, een Frans tijdschrift dat al lang bestaat. Het lijkt er dus op dat de slogan die werd gevoerd ten tijde van Petro Tyschtschenko: 'Amiga back for the future' voorlopig nog wel even actueel blijft!

Nieuwe software



Death Sector is een nieuw spel voor de Plus/4, ontwikkeld door Csabo (code), KiCHY (pixels), Unreal (pixels), TLC (code) en BSZ (code). Je ruimteschip overleeft een crash en je bent in een onbekende sector zonder enig teken van leven. Kun jij door deze verlaten plek navigeren, de mysteries ontrafelen en een weg terug naar veiligheid vinden? https://plus4world.powweb.com/software/Death_Sector



Bouncy Bonzo's Space Journey is een nieuw spel voor de Amiga, ontwikkeld door captain-ts. Bonzo gaat op reis om vijanden op drie verschillende planeten te vernietigen. Hij kan razendsnel ronddraaien, waardoor hij zijn vijanden kan vernietigen. Maar hij heeft ook een probleem: hij kan niet stoppen met stuiten: <https://captain-ts.itch.io/bonzo>

Mamiga is een nieuw spel voor de Commodore 64 computer, ontwikkeld door Rub (code & pixels) en The Tea Drinker (muziek): <https://csdb.dk/release/?id=256099>

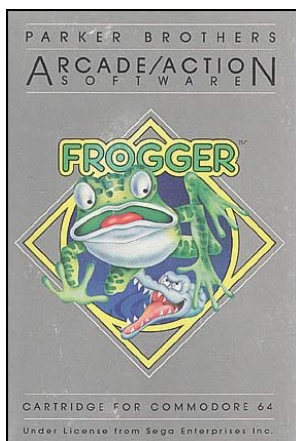


De programmeertaal sharkC64 is ontworpen voor de ontwikkeling van computerprogramma's voor de Commodore 64 computer. De sharkC64 IDE wordt geleverd met een compiler en een aantal voorbeeldprogramma's: <https://github.com/mauno-j-ronkko/sharkC64>



Umi Bombs is een nieuw spel voor de Commodore 64, ontwikkeld door KabutoCoder, met hulp van Adrián Bonnette, Esteban Trujillo, Dirk Roosen en Pedro Urán. Kruip in de huid van Umi met haar jetpack, die de stad van de ondergang moet redden. De burgemeester van de stad heeft een waarschuwing ontvangen van de "Keizer der Duisternis", die dreigt de stad op te blazen als het losgeld van 1 miljoen dollar niet wordt betaald: <https://kabutocoder.itch.io/umi-bombs-c64>

Frogger



Waarom het ene spelletje wel en het andere spelletje niet aanslaat is voor mij nog steeds een raadsel, ligt het aan de muziek, misschien wel aan de grafische opbouw of de gebruikte sprites. Frogger vond en vind volgens mij iedereen wel leuk, een spelletje uit het prille begin. Eigenlijk een vreemd spel, een kikker die niet kan zwemmen en achtergrondmuziek die vrij eentonig is.

Onze kikker zit aan de rand van een snelweg waar allerlei vreemdsoortig verkeer heen en weer rijdt op een vierbaansweg. Elke opening tussen de voertuigen moet je benutten om zo snel mogelijk naar de overkant te springen. Een klein tikje tegen de joystick

is al voldoende om de eerste bewegingen te maken. Ter begeleiding of aanmoediging is er een hoempapa muziekje.

Frogger moet soms de raarste sprongen maken want erg veel ruimte is er niet om over te steken. Na de weg te zijn overgestoken sta je aan de rand van een rivier. Normaal gesproken is voor kikkers de meest logische weg: door de rivier. Voor Frogger niet, die heeft als motto: doe wat moeilijk kan het liefst niet gemakkelijk. Dus de weg gaat via boomstammen en schildpadden die af en toe blijken onder te duiken, dus goed opletten want daar kan onze kikker niet tegen..... De bedoeling is dat men via deze boomstammen en schildpadden veilig aan de overkant komt en in een poortje duikt dat nog vrij is.

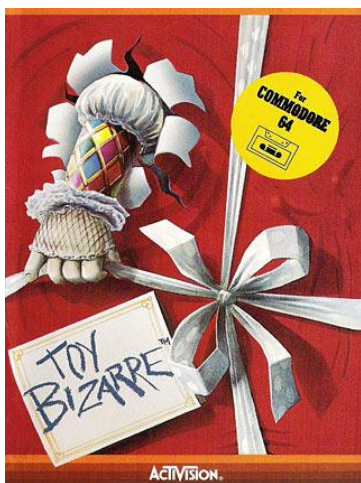


In totaal moeten er per ronde 5 kikkers naar de overkant gebracht worden. In de tweede ronde lijkt het spitsuur op de snelweg. De procedure is hetzelfde als in de

eerste, alleen gaat alles veel sneller. De boomstammen zijn minder lang en er moet extra opgepast worden want nu zijn er ook als boomstam vermomde krokodillen. Je kunt wel op zijn rug springen maar zelfs onze niet-zwemmende kikker snapt dat je niet bij zijn bek moet komen.

Als u al deze gevaren getrotseerd heeft belanden we in ronde drie, waar alles nog sneller gaat. Als extra handicap wordt nu ook de tot nu toe veilige middenberm onveilig gemaakt door een slangetje van het gevaarlijkste soort. Aanraking is dodelijk. Op de boomstammen huppelen nu levensgevaarlijke otters rond. Het is dus zaak om zeer snel naar de overkant te gaan, want er moeten nog steeds 5 kikkers overgebracht worden. De schildpadden duiken niet meer onder water, hierop kun je dus even uitrusten. Van nu af wordt het spel niet moeilijker meer, het enige dat nu nog telt is het uithoudingsvermogen zodat je betrekkelijk rustig kan werken aan een topscore.

Toy Bizarre



Nadat je dit spel bent begonnen wordt je ineens gepromoveerd tot de onderhoudsmonteur van een speelgoed fabriek. Je naam is Merton. In de fabriek gaat er van alles fout en jij moet orde op zaken komen stellen. De produktielijn is op hol geslagen zodat het speelgoed een eigen leven gaat leiden. Na het laden van dit programma start je het spel met de F1 toets. Je ziet dan een productie platform dat uit vier etages bestaat. Op elke etage staan ventielen die ballonnen produceren.

Als een ballon geheel is opgeblazen zweeft hij naar boven en knapt na drie seconden. Hierbij valt er een stuk speelgoed uit, dit speelgoed is bij het minste contact dodelijk en moet dus vernietigd worden. Het probleem is hoe vernietig je zo'n stuk speelgoed zonder dat je er zelf aangaat. Merten is niet één van de domste en ontdekt dat als je er overheen springt, de dodelijke werking enige seconden wordt uitgeschakeld. Door hem op te pakken kan je hem dan vernietigen. Ook ontdekte hij dat je de ballon voor hij knapt kan aanraken, dan komt er geen speelgoed uit. Al met al moet je heel wat keren heen en weer lopen, maar je doet het voor de goede zaak, niet waar?

Om al dat geloop wat te beperken zijn er platforms gemaakt. Valt daar een stuk speelgoed op dan kan jij op een corresponderend platform springen, het blijft dan ongeveer 10 seconden verstijfd van schrik staan en is dus eenvoudig uit te schakelen. Dat ook hier weer niet alles zo makkelijk is blijkt wel weer als je een rebelse dame genaamd Hilda tegenover je krijgt. Elke aanraking met haar is dodelijk dus geen dame om zonder handschoenen aan te pakken. Dat dit alles zwaar werk is had je al begrepen. Na een uur werken wordt je afgelost door je tweelingbroer Melvin. In werkelijkheid duurt 1 minuut op de klok twee seconden dus echt uitrusten is er niet bij.



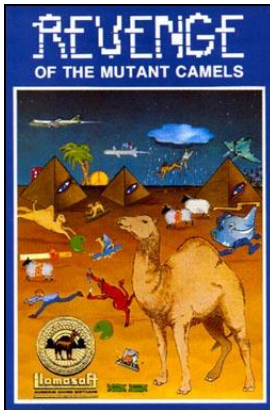
Na het tweede veld zijn er bonuspunten te verdienen, er moeten acht ventielen dichtgedraaid worden, voor het uur werktijd over is. Hij wordt hierbij gehinderd door Hilda die ze weer opendraait. Na het sluiten van het laatste ventiel wordt voor elke overgebleven minuut 50 punten toegekend. Ook is het mogelijk dat er een superbonus wordt uitgekeerd.



Als u nog verder komt wordt het allemaal nog veel erger, Hilda roept er haar nicht erbij. Ook is er een nepmonteur de boel aan het saboteren, vast een neefje van Hilda, deze is ook niet bepaald vriendelijk. Nog lastiger wordt het als ook de vloeren op mysterieuze wijze

onzichtbaar worden. Hierdoor wordt er een beroep gedaan op het geheugen van onze dappere monteur, waar kan ik wel en waar niet lopen. Bij elke 10.000 punten krijgt u er een leven bij. En als het u allemaal teveel wordt is door de run-stop toets het spel tijdelijk stop te leggen om even echt een kop koffie te drinken. Een spannend spel.

Revenge of the Mutant Camels



Ook dit is een onvervalste kraker uit de allereerste C64 tijd. Dit spel is vooral voor onze schietgrage klanten. Je moet niet gek staan te kijken als je ook sigaretten uit de lucht moet schieten die dan als as uit elkaar vallen. Voor wie niets te gek is heeft Jeff Minter dit spel gemaakt en daardoor ook deels zijn faam als programmeur gevestigd.

Hij heeft zelf ooit eens verteld dat hij dit spel gemaakt heeft in nog geen twee maanden, na wel uren doorgebracht te hebben in de dierentuin om de gedragingen van de kamelen te bestuderen. Dit komt zeker tot uitdrukking in het spel. In de revenge ben je een kameel die allerlei vijandelijke golven moet doorstaan, niets is de vijand te gek. Vijanden zijn op allerlei mogelijke manieren vermomd.

Het spel begint vrij onschuldig, grote vogels proberen je de doorgang te beletten, door gewichten naar beneden te gooien en je zo te verpletteren. Heb je dit overleefd, dan komen er de stortbuien met katten en honden naar beneden. Wat verder op in het spel kom je springende en skieënde kangaroes tegen, lama's en telefooncellen die je proberen te verpletteren. Agressieve theepotten proberen hun kokende inhoud over je heen te gooien.

Ook de computerwereld heeft model gestaan voor een aanvalsgolf, computers, joysticks en software vliegen om je oren. En wat te denken van agressief klepperende wc potten en telefoons met klikkende kiesschijven. Let ondanks al dit geweld ook eens op de achtergrond, dan zal je zien dat de bergen je af en toe een bemoedigende knipoog geven. Ook de muziek is niet vergeten, het spel begint met een geweldig stukje muziek.



Je begint het spel met vijf kamelen en elke kameel heeft een schild dat enkele aanvallen tegenhoudt, zodat je riet bij de eerste de beste aanval al het loodje legt. Schieten kun je door middel van de joystick. Springen en bukken is ook mogelijk. Al met al zal het de nodige tijd vergen voor dat je alle gevaar zones hebt doorlopen.

Nieuwtjes



De Apollo V4 A6000 is een nieuwe computer in de stijl van de Amiga A600. De functies zijn: mechanisch toetsenbord, 2 GB snel en 12 MB chip-RAM, 128 GB CF, Apollo OS, SAGA, AGA, RTG, Ethernet en 4x USB:

<https://www.youtube.com/watch?v=TSn31ujxvwc>



Je kunt nu luisteren naar een nieuwe aflevering van de Zapped to the Past podcast. In deze aflevering: Herbert's Dummy Run, Jonah Barrington's Squash, Black Thunder en Rocket Ball: <https://zappedtothepast.com/>

Sevgi Engine is een open-source videogame-engine voor klassieke Amiga-computers, ontwikkeld door Alper Sönmez. De engine biedt de benodigde tools en genereert de code om Amiga-games te maken met alleen de programmeertaal C:

https://github.com/alpyre/Sevgi_Engine



FAST-40 is een cartridge voor de Commodore VIC20 computer, ontwikkeld door Mark Johnson. Deze cartridge modificeert het tekstschermd met 22 kolommen naar 40 kolommen. Het is softwarematig, maar vereist wel een geheugen uitbreiding van 8 kB RAM:

<https://sleepingelephant.com/ipw-web/bulletin/bb/viewtopic.php?t=11264>



Je kunt een nieuwe video bekijken op het Root42 YouTube-kanaal. In deze video: De reparatie van een Commodore 64 computer en een 1541 diskdrive. De C64 heeft een zwart scherm en de motor in de 1541 blijft maar draaien:

<https://www.youtube.com/watch?v=F13VaNT0q2o>

Atari nieuws (door Dennis Roos)

Handwerk

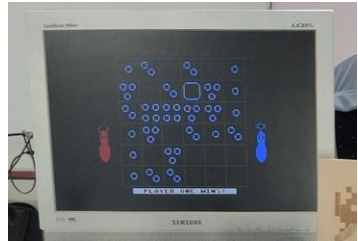
Atari komt binnenkort met een nieuwe handheld console, de Atari Gamestation Go. Voor net iets minder dan 155 Euro heb je een draagbare retro console met 200 spellen aan boord. Je kunt het console ook via HDMI aan een TV of ander scherm koppelen en er is ondersteuning voor externe controllers. High Scores zijn op te slaan op een microSD kaart, maar of je daar ook eigen spellen vanaf kunt laden is ons niet duidelijk.



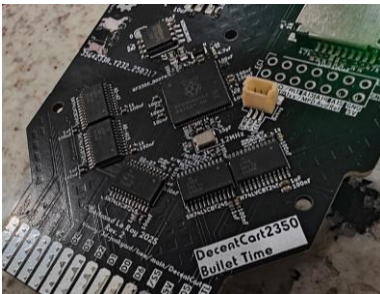
Kattenspeeltjes

Deze ronde zijn er weer een hoop homebrews

bijgekomen. Voor de 2600 kwamen we Run Cat, Run en The Cat Game van Atari Age gebruiker 'artefacto' tegen. Opvallende nieuwe ontwikkelingen vonden wij 'Asteroid Miner' en 'Goose Hunt'. 'Side Bounce', een pong kloon voor de 7800 is voltooid. Aan de 'Quest for la hermanita' wordt nog gewerkt, net als aan 'Alpine Avenger'. Voor de Atari 8-bit zijn de ABBUC inzendingen inmiddels vrijgegeven aan de leden. Tijdens HackFest 2025 hebben we de inzending van onze F#Ready aan de tand laten voelen door het publiek. Het spel viel ook bij het jongere publiek in de smaak. Arkanoid-VBXE ziet er fantastisch uit, maar je hebt wel de VBXE uitbreiding nodig. Een nieuwe 'Wordle' port voor de Atari 8-bit is in de maak. Het spel Nishiyama heeft de Silly Venture Summer Editie Lynx Game compo gewonnen. Meer informatie en links naar meer nieuwe titels vind je in de lijsten van Zero Page Homebrew op het Atari Age forum: <https://tinyurl.com/2025ZPH2600>



Competitief



Voor deze editie van de ABBUC Hardware competitie zijn er 3 inzendingen: De Decentcart2350, een multicart voor de Atari 8-bit, gebaseerd op de RP2350B microcontroller. Het op de ESP32 gebaseerde TasmARI is een Atari->Tasmota koppeling. Het idee is dat de Atari onderdeel wordt van het Tasmota eco systeem (een home-automation oplossing). Als laatste inzending is er 'Project Opto'. Een klein stukje hardware dat het mogelijk maakt draadloze controllers (8-bitDO, xbox, etc.) met de Multijoy hardware te verbinden, zodat

ook de multiplayer spellen draadloos te besturen zijn. Meer info vind je bij de ABBUC en hier: <https://tinyurl.com/ABBUCHW2k25>

Colofon

Bestuur:

Ron van Schaik, voorzitter
Marien Kaptein, penningmeester
Robert Sprokholt, secretaris

Kernleden:

Hans Kessels
Ruud Baltissen
Antony Mo
Erwin van Betten
Jeroen Vlasveld

Kidscorner:

Rinus van de Reep
Youri Wagenaar

Redactie:

Ron van Schaik

Website:

<https://www.commodoreclub.nl/>
<http://twitter.com/commodoreig>
<http://www.youtube.com/commodoregg>
<http://www.facebook.com/commodoreclubnederland>
<https://www.instagram.com/commodoreclubnederland>
Email: bestuur@commodore.hcc.nl

Dit magazine verschijnt twee
maandelijks op de derde zaterdag van
de even maand.

Agenda

2 november 2025 Retro gamedag De
Binnenhof 22, Hoep-Zuid, Schagen
<https://www.hoepzuid.nl/retro-gamedag/>

29 november 2025 Transmission64
Online Party door Padua & SLAYradio
<https://transmission64.com/>

20 december 2025 10:00 – 16:00 uur
Kerst Clubdag met verloting in 't
Schuurtje, Maarssen

21 februari 2026 10:00 – 16:00 uur
Clubdag in 't Schuurtje, Maarssen

13 t/m 15 maart 2026 FOReVER - 8Bit
Jurassic Party, Trnava, Slowakije
<https://forever.zeroteam.sk/>

