



- Intervju: Petro
- AMiGA!@30: ALLE klassiske modeller listet
- R.I.P. Amigaguiden

# AMiGA!@30

# #AMiGA!

1 - 2015

14th year - issue 59

AMiGA guide magazine



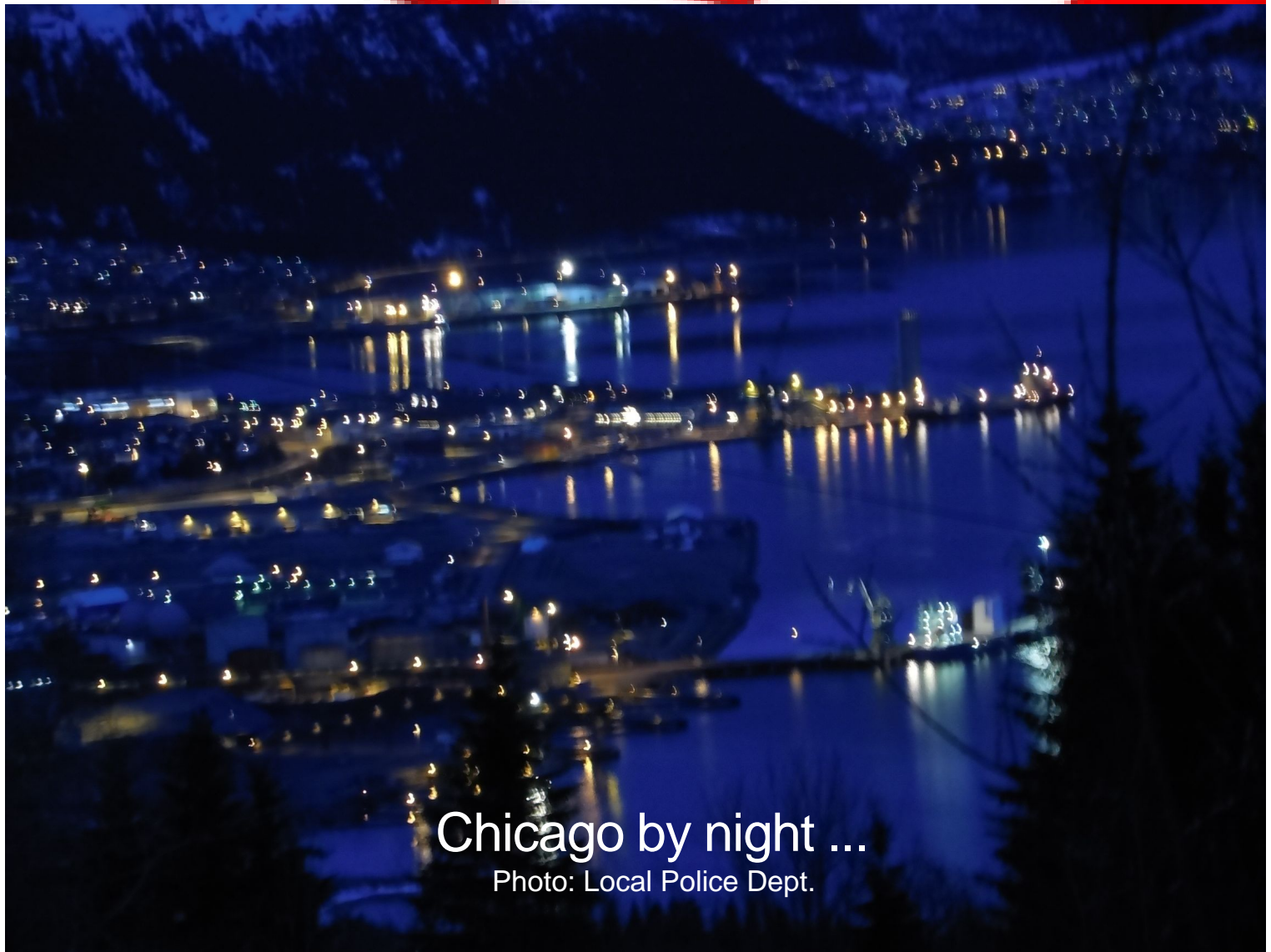
**2** End of Story:  
CEO says "I QUIT"

**3** ReadMeFirst  
Redaktørens spalte,  
medarbeidere og  
spesifikasjon av  
produksjonsutstyr

**4** AMiGA! 30

**22** Our man in Germar  
Petro! Great Intervie

**R.I.P.**



Chicago by night ...

Photo: Local Police Dept.



## OMG WTF LOL HVA ER EN AMIGA?

Dette kan være et spørsmål fra hvem som helst født etter, la oss si 1990. Og hvis denne personen hadde grunnleggende kunnskap om CPU-kraft, kunne han kanskje tilføye: Du kan ikke være seriøs - min smartklokke er mer kraftig!

Ryktet som går er at 40-åringene lever ut sine våte drømmer ved å tilbringe fritiden med å bruke datamaskiner de enten solgte eller hev i søplet da de flyttet, eller som de aldri hadde råd å kjøpe i hin hårde dager.

Jeg har tenkt litt ...

Hva er det som egentlig driver oss når vi prater om og jobber med denne snart 30 år gamle dataplattformen? Er det drømmen om verdensdominans? Er det den uovertrufne kapasiteten til systemet? Er det en krig mot Windows greie? La oss diskutere dette ...

### Verdensdominans

Jeg husker produksjonsstarten av dette bladet tilbake i 1992. Dengang da hadde Amiga enda sine fordeler. Jeg husker at jeg hadde et modem til min Amiga 3000 som jeg brukte til å ringe opp BBS'er overalt. I en artikkel for en tidlig utgave av Amigaguiden skrev jeg en historie om "Windows - et tohodet Hydra uhyre" hentet fra en BBS. En Windows-bruker fortalte sin historie om hans PC som ble avstengt for natta, men som midt i natta slo seg på av seg selv, koblet seg til nettet og startet å gjøre et eller annet.

Denne fyren dro ut modemmet og begynte å undersøke maskinen i flere timer for å prøve å finne ut hva maskinen prøvde å sende ut.

Ette mye jobb fant han ut at en 2 MB fil (på den tiden var dette svæææært) som inneholdt en liste med alt han hadde på harddisken var generert.

Denne historien var bare enda et tillegg for min voksende hat-liste mot Windows og dette gjorde at min forkjærlighet for Amiga bare vokset videre.

Senere, da Y2k-problemet kom, håpet jeg at disse forbanna PC'ene skulle dø. Jeg visste at AmigaOS på den tiden kunne håndtere datoer lengre frem i tid enn Windows da kunne.

Dette skjedde ikke. En skam, ikke sant...

### Uovertruffen ytelse

Vil aldri bli en faktor, så langt jeg kan se. Brukerbasen er så liten at den rettferdiggjør ikke masseproduksjon av maskinvare. Den eneste "uovertrufne" ytelsen vi kan håpe på, og som faktisk eksisterer i dag, er brukerfølelsen, når man regner med ting som responstid, det minimale fotavtrykket av systemet osv.

### Er det hat mot datamakt?

Å drive med Amiga er som å være pirater, men vi seiler på et skip som heter "Rettferdighet" på havene som kalles for "Dataindustriens Sjøer". ALLE grenene av Amiga-familien er mannskap på skipet, dette gir oss frihet fra industrien som prøver å stjele vår frihet, sløse bort våre penger og handle med våre hemmeligheter.

Ingen andre enn Amiga-brukere eier Amiga!

*Tommy Strand  
aka Captain Jack*

*Note from log:*

*New Years Eve 2016.....*

*Due to Captains behaviour crew did mutiny last nite.*

*Captain was keilhauled, but disappeared in the waters.....*

*He is yet to be fou..OMG!...Ship is taking in waterrr....EOF*

## Amigaguiden ble laget av følgende:

Blixjander Serechai, our man in Japan  
Petro, our man in Germany  
Vidar Karlsen, Chief Technical Dept.  
Tommy Strand, CEO MAD Dept.

Amigaguiden ble laget med:

AmigaOne G4 XE  
PageStream  
Canon kontormaskin  
... pluss en god del hardt arbeid :)

Bladets hjemmeside:

<http://amiga.zone/>

IRC-kanaler på EFnet og AmigaWorld IRC Networks:

#amiga.zone

#amigaguiden

#amigachat

Facebook: gruppen AmigaWeb (engelsk)

Antall abonnenter: 20 - Opplag: 300





# AMiGA!@30

Amiga er 30 år i år!  
Utover sidene her følger en komplett oversikt over de klassiske Amiga-modellene ...  
Len deg tilbake og få tårer i øynene :)



## Help ▶ Models ▶ Amiga 500

Launched in 1987, Amiga 500 was the low-end successor to Amiga 1000. It became an incredible popular home computer, and it's main competitor was the Atari 520ST.

Due to the slim design, there was no room for the Zorro slots. The first few Amiga 500 came with Kickstart 1.2, and later 1.3, which both included a lot of bug fixes.



The most common way to upgrade was 512Mb extra RAM (including a battery-backed clock) which fitted at the bottom of the case. An extra floppy disk drive was common as well. Additionally, a hard disk and up to 8Mb RAM could be plugged into the DMA expansion slot on the left side.

## Brief facts

Release date:	1987
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	512Kb, expandable to 9Mb
Chipset:	Original Chipset (OCS)
Operating System:	Workbench 1.2 & Kickstart ROM 1.2 Later revisions used Workbench 1.3 & Kickstart ROM 1.3
Number of colours:	A palette of 4096 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM) 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive
Price:	£599 (UK, 1988), £369 (UK, 1990)



**Help ▶ Models ▶ Amiga 500+**

Launched in 1991, Amiga 500+ looked like a standard Amiga 500, but it was slightly improved on this inside.

It came with Workbench 2.04, the Enhanced Chipset and had 1Mb RAM as standard.

Amiga 500+ didn't live for long - only half a year later Amiga 600 was launched.



**Brief facts**

Release date:	1991
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	1Mb
Chipset:	Enhanced Chipset (ECS)
Operating System:	Workbench 2.04 & Kickstart ROM 2.04
Number of colours:	A palette of 4096 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM) 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive
Price:	£599 (UK, 1988), £369 (UK, 1990)



### Help ▶ Models ▶ Amiga 600

Launched in 1992, this was the smallest Amiga ever! The numeric keyboard had been removed and the expansion possibilities were quite poor.

It came with 1Mb RAM, Workbench 2.05 and the Enhanced Chipset. There was also a built in 2.5" hard disk controller. Amiga 600HD came with a built-in hard disk.

It also introduced the PCMCIA slot allowing the use of ram cards to easily connect CD-ROM drives and other accessories. The maximum RAM expansion with PCMCIA was 6Mb.



#### Brief facts

Release date:	March, 1992
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	1Mb, expandable to 6Mb
Chipset:	Enhanced Chipset (ECS)
Operating System:	Workbench 2.05 & Kickstart ROM 2.05
Number of colours:	A palette of 4096 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM) 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive, 2.5" IDE hard disk (optional)
Price:	\$500 (USA, 1992)



## Help ▶ Models ▶ Amiga 1000

Jay Miner along with a bright group of people aimed to create the most powerful machine ever, and it resulted in a wondrous beast.

Amiga 1000 was launched in the summer of 1985 and it was way ahead of it's time. High resolution graphics, excellent sound and multi-tasking put IBM PCs with beep noises and 16 color graphics in the shades.

During the early development stages Amiga had the codename "Lorraine", and was ment to be a computerish game console.

Kickstart was loaded from floppy disk, while most of it's successors had Kickstart in ROM.



### Brief facts

Release date:	July 23, 1985
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	256Kb, expandable to 10Mb
Chipset:	Original Chipset (OCS)
Operating System:	Workbench 1.0 - 1.3
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive
Price:	£1700 (UK, 1985), \$1500 (USA, 1986)



### Help ▶ Models ▶ Amiga 1200

This was the first 32 bit low-end Amiga, and with a retail price of £399 it sold very well. It featured the AGA chipset present in the Amiga 4000, and the PCMCIA slot from Amiga 600.

It had great expansion possibilities, such as accelerator cards and PCMCIA CD-ROM drives. It could also be built into a Tower case with Zorro slots for expansions such as graphics cards.



Escom bought the Amiga in 1995 and re-launched Amiga 1200 in the "Amiga Magic" pack.

#### Brief facts

Release date:	December, 1992
Processor:	Motorola MC68EC020 @ 14.32 MHz
RAM:	2Mb
Chipset:	Advanced Graphics Architecture (AGA)
Operating System:	Workbench 3.0 & Kickstart ROM 3.0 Later revisions used Workbench 3.1 & Kickstart ROM 3.1
Number of colours:	Palette of 16.8 million, up to 256 simultaneously in all screenmodes
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive, 2.5" IDE hard disk controller
Price:	£399 (UK, 1992), £329 (UK, 1995)

### Help ▶ Models ▶ Amiga 1500

Launched in 1990 and based on the Amiga 2000. The main differences was that Amiga 1500 featured an extra CPU slot, 1Mb RAM and came with two built-in floppy drives.



It was a limited computer for it's time, and it's still a mystery why Commodore released it.

Later on, the company First Computers from Leeds released an unofficial variant called 1500+. It came with the ECS chipset and Kickstart 2.04.

#### Brief facts

Release date:	1990
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	1Mb
Chipset:	Original Chipset (OCS), later Enhanced Chipset (ECS)
Operating System:	Workbench 1.3
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	Two 3.5" 880Kb floppy drives, SCSI hard disk controller
Launch Price:	£999



## Help ▶ Models ▶ Amiga 2000

In 1987, two years after the launch of Amiga 1000, this beast arrived. It featured 512Kb (later 1Mb) RAM, an upgradable CPU, five Zorro II slots (very expandable) and two 16-bit ISA slots. There was also a hard disk version named Amiga 2000HD.



### Different models

**Amiga 2000A** - Designed in Germany and based on the Amiga 1000 motherboard. This machine came with 512Kb RAM and suffered from reliability problems.

**Amiga 2000B** - Designed in the USA and basically a machine inbetween 2000A and a cost reduced version of Amiga 500. Thanks to the cheaper and more logical design, 1Mb RAM moved onto the motherboard. Known as B2000 in the UK.

**Amiga 2000C** - Featured the Enhanced Chipset (ECS) and the Kickstart was updated to version 2.04, otherwise identical to 2000B. Known as 2000+ in the USA.

### Brief facts

Release date:	March, 1987
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	512Kb, later 1Mb, expandable to 9Mb
Chipset:	Original Chipset (OCS), later Enhanced Chipset (ECS)
Operating System:	Workbench 1.2 - 2.04
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive, SCSI hard disk (optional)

[Help](#) ▶ [Models](#) ▶ [Amiga 2500](#)

Released in 1989. This model sold mostly in Canada and the USA. It was aimed at professional users such as video and multimedia producers. There was also a version named Amiga 2500HD which came with a SCSI hard disk installed.

Amiga 2500 was based on the Amiga 2000B motherboard design, and as such it was a very similar machine. The most notable difference was the addition of processor cards increasing the system speed.



### Brief facts

Release date:	1989
Processor:	Motorola MC68020/68881 @ 14.32 MHz or MC68030/68882 @ 25 MHz
RAM:	3 Mb - 9 Mb
Chipset:	Original Chipset (OCS)
Operating System:	Workbench 1.3
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive, 40Mb SCSI hard disk (basic version)
Price:	3300€ (France, 1990, 68030 version)



### Help ▶ Models ▶ Amiga 3000

Launched in 1990, this was a pure monster machine aimed for professionals. It featured the powerful 68030 processor (until then, all Amigas had the 68000 as standard), and was the first Amiga with ECS chipset, Kickstart 2 and the improved Zorro III slots.

Kickstart was stored on hard disk instead of the ROM, similar to Amiga 1000 which loaded kickstart from floppy.



It was sold with two operating systems, Workbench 2.04 and the Unix System (SVR4) V. It also came with networking capabilities such as TCP/IP.

#### Brief facts

Release date:	April 24, 1990
Processor:	Motorola 68030 @ 16 or 25 MHz, FPU 68881 @ 16Mhz or 68882 @ 25Mhz
RAM:	1-2Mb, expandable to 18Mb and theoretically to 4 Gb
Chipset:	Enhanced Chipset (ECS)
Operating System:	Workbench 1.3 or Workbench 2.04
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive, SCSI-2 hard disk
Price:	\$4100 incl. monitor (USA, 1990)

## Help ▶ Models ▶ Amiga 3000T

Launched in October 1991, this was the tower version of the powerful Amiga 3000. It came with a 68030 processor at 25 MHz, a 68882 FPU, built-in speakers, and was expandable to 18Mb on the motherboard.

As SIMMs were not yet a standard it came with the slower alternative named Zip RAM.

It was aimed at professionals - and the price shows. An Amiga 3000T with a 200Mb SCSI hard disk was \$4998.



### Brief facts

Release date:	October, 1991
Processor:	Motorola MC68030/68882 @ 25 Mhz
RAM:	2Mb, expandable to 18Mb and theoretically to 4 Gb
Chipset:	Enhanced Chipset (ECS)
Operating System:	Workbench 2.04
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 880Kb floppy drive, SCSI-2 hard disk
Price:	\$4498



**Help ▶ Models ▶ Amiga 4000**

Launched in 1992, this was a great improvement from the previous Amigas.

It featured a powerful 68030 or 68040 processor, the new Workbench 3.0 and the AGA chipset allowing 256 colours to be displayed simultaneously.



A harddrive, a 1.76Mb High-Density floppy drive and 6Mb of RAM was standard.

**Brief facts**

Release date:	1992
Processor:	Motorola MC68030/68882 @ 25 MHz or 68040 @ 25 MHz
RAM:	4Mb or 6Mb, expandable to 18 Mb and theoretically to 4 Gb
Chipset:	Advanced Graphics Architecture (AGA)
Operating System:	Workbench 3.0
Number of colours:	Palette of 16.8 million, up to 256 simultaneously in all screenmodes
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 1.76Mb floppy, 120Mb IDE hard disk, Optional SCSI adapter
Launch Price:	\$2399 (68030 version)

**Help ▶ Models ▶ Amiga 4000T**

The tower version of Amiga 4000 was ment to be released in 1994, but around this time Commodore went bankrupt and only about 200 units were manufactured.

The project was taken over by Amiga Technologies in 1995, but development was delayed until early 1996 due to Escom's financial problems.



It shipped with a 68040 or 68060 processor, IDE & SCSI-2 Fast controllers integrated and 2 video slots.

**Brief facts**

Release date:	1996
Processor:	Motorola 68040 @ 40 MHz or 68060 @ 50 MHz
RAM:	6 - 34Mb, theoretically expandable to 4 Gb
Chipset:	Advanced Graphics Architecture (AGA)
Operating System:	Workbench 3.1
Number of colours:	Palette of 16.8 million, up to 256 simultaneously in all screenmodes
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	3.5" 1.76Mb floppy, IDE hard disk or SCSI-2 hard disk



### Help ▶ Models ▶ Amiga CD32

The year was 1993, and the Amiga CD32 console was Commodore's last attempt to make profit.

It's basically an A1200 without keyboard, a slightly modified Kickstart 3.1 and a built-in double speed CD-ROM drive. In 1994 a third party company launched the SX-1 and SX32, allowing the CD32 to be expanded into a complete Amiga.

Most CD32 games were available for Amiga computers as well, but the CD32 versions were often enhanced with CD music, an intro and sometimes improved graphics.



#### Brief facts

Release date:	September, 1993
Processor:	Motorola MC68EC020 @ 14.32 MHz
RAM:	2Mb, 1Kb Flash RAM for games scores
Chipset:	Advanced Graphics Architecture (AGA)
ROM:	Kickstart 3.1
Number of colours:	16.8 million, 256 simultaneously, more than 640.000 in HAM8 mode
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	Double speed CD-ROM drive

## Help ▶ Models ▶ Amiga CDTV

CDTV was a consumer device, launched to compete with Philip's CDi. It's basically an Amiga 500 without keyboard or disk drive - instead it comes with a CD-ROM drive.

As you can see, it could be turned into a fully fledged computer by adding a disk drive and keyboard.

It was a disaster, mainly due to the poor expansion possibilities and the lack of support from third parties.

The machine also caused confusion. Those who wanted a computer claimed it wasn't a computer, while others claimed it was too much like a computer.



### Brief facts

Release date:	June, 1990
Processor:	Motorola MC68000 @ 7.14 MHz
RAM:	512Kb (Later versions 1Mb)
Chipset:	Original Chipset (OCS)
Operating System:	Workbench 1.3 (with additional CD support)
Number of colours:	Palette of 4096, 32 in Low Res (64 in EHB, 4096 in HAM), 16 in High Res
Sound:	Four channels in stereo, 22 KHz, 8-Bit, RCA audio jacks
Built-in Media:	Single speed CD-ROM drive
Launch Price:	£699 (UK, 1990)



## Commodore Amiga models [ edit ]

Original Chipset (OCS)						
Model	Timescale	CPU type	RAM (base)	Bundled OS version	OS version supported	Additional information
Amiga 1000	1985 - 1987	68000	256 KB	1.0 - 1.1	3.1 / 3.9 <sup>[note 1]</sup>	Later A1000s shipped with 512 KB base memory
Amiga 2000 A-model	1987	68000	1 MB	1.2	3.9	First desktop Amiga with internal expansion slots (Zorro II) used the Amiga 1000 chipset 512 KB Chip RAM, 512 KB Fast RAM on CPU slot card
Amiga 500	1987 - 1991	68000	512 KB	1.2 - 1.3	3.1	First "low-end" Amiga, later A500s shipped with 1 MB memory
Amiga 2000	1987 - 1992	68000	1 MB	1.2 - 2.04	3.9	revised expandable model with Amiga 500 chipset Hard-drive equipped versions were labeled "A2000HD"
Amiga 2500	1989 - 1990	68020, 68030	1 MB	1.3	3.9	A2000+020/030 card (not a distinct model) Hard-drive equipped versions were labeled "A2500HD"
Amiga 1500	1990 - 1991	68000	1 MB	1.3	3.9	UK only, variant of A2000 with two floppy drives and no HDD. This version originated with CBM UK Marketing who found it necessary to distinguish the floppy-only version from the A2000 with the general public.
Amiga CDTV	1991 - 1992	68000	1 MB	1.3	3.1 <sup>[1]</sup>	CD-ROM based multimedia machine

Enhanced Chipset (ECS)						
Model	Timescale	CPU type	RAM (base)	Bundled OS version	OS version supported	Additional information
Amiga 3000	1990 - 1992	68030	1 MB Chip 1-4 MB Fast	1.3 - 2.04	3.9 / 4.1 FE <sup>[note 2]</sup>	First Zorro III system. Initial machines had a 1.4 beta ROM that looked for a "super" Kickstart disk similar to the 1000. It could load Kickstart versions 1.3, 2.0, and 2.04 this way or from specially named partitions on the hard disk. Developers could also "kick" in higher versions of the OS, up to 3.1
Amiga 3000T	1991 - 1992	68030	1-2 MB Chip 1-4 MB Fast	2.04	3.9 / 4.1 FE <sup>[note 2]</sup>	First "towerized" Amiga
Amiga 3000UX	1989 - 199?	68030	2 MB Chip 4 MB Fast	1.3 - 2.04	3.9 / 4.1 <sup>[note 2]</sup>	UNIX based Amiga 3000
Amiga 500+	1991 - 1992	68000	1 MB	2.04	3.1	ECS based A500 with 1 MB RAM base memory
Amiga 600	1992	68000	1 MB	2.05	3.9	First Amiga using SMT, built-in IDE and PCMCIA support. There was also an A600HD version that had a built-in hard disk.

Advanced Graphics Architecture (AGA)						
Model	Timescale	CPU type	RAM (base)	Bundled OS version	OS version supported	Additional information
Amiga 1200	1992 - 1996	68EC020	2 MB	3.0 - 3.1	3.9 / 4.1 FE <sup>[note 2]</sup>	Entry-level AGA machine. Standard IDE controller and space for a 2.5" hard drive. A1200HD shipped with 20–209MB hard drives
Amiga 4000	1992 - 1994	68EC030, 68040	2 MB Chip 2-4 MB Fast	3.0	3.9 / 4.1 FE <sup>[note 2]</sup>	First AGA machine
Amiga CD32	1993 - 1994	68EC020	2 MB	3.1	3.9 <sup>[note 1]</sup>	32-bit CD-ROM based console
Amiga 4000T	1994 - 1996	68040, 68060	2 MB Chip 4 MB Fast	3.1	3.9 / 4.1 FE	Towerized version of the A4000

1. <sup>a b</sup> Due to the requirements of 3.9 it is difficult to do so.

2. <sup>a b c d e</sup> Version 4.0 and higher requires a PowerPC accelerator, such as the PowerUP series of accelerator boards.

## PowerPC-based AmigaOS models (post Commodore) [[edit](#)]

Note these models are not hardware compatible with the 68k Amigas.

Various chipsets (PPC)						
Model (motherboard)	Timescale	CPU type	RAM (base)	OS version	Additional information	
AmigaOne SE (Teron CX)	2002 - 2004	PowerPC G3	Varies	4.0 - 4.1 FE	ATX format motherboard	
AmigaOne XE (Teron PX)	2003 - 2004	PowerPC G3 or G4	Varies	4.0 - 4.1 FE	ATX format motherboard	
MicroA1 - "C" and "I" (Teron Mini)	2004 - 2005	PowerPC G3	256 MB	4.0 - 4.1 FE	Mini-ITX format motherboard	
AmigaOne 500	2011 -	AMCC 460ex SoC	2 GB	4.1 - 4.1 FE	Complete system <sup>[2]</sup>	
AmigaOne X1000	2012 -	PWRficient PA6T	2 or 4+ GB	4.1.5 - 4.1 FE	Complete system	



## Video chipsets  [ [edit](#) ]

Chipset	Introduction year	Resolution non-interlaced	Comment
Original Amiga chipset (OCS)	1985	640 × 256 @ 4-bpp (PAL)	
Enhanced Chip Set (ECS)	1990	640 × 480 @ 2-bpp	
Advanced Graphics Architecture (AGA)	1992	640 × 480 @ 8-bpp	
AAA chipset (AAA)	(1992)	1280 × 1024 @ 16-bpp	three "Nyx" technology demonstrators built
Amiga Ranger Chipset	(1988)	1024 × 1024 @ 7-bpp	scratched in favor of ECS
AA+ Chipset (AA+)	(1994)	800 × 600 @ 8-bpp	improved AGA intended as low-end alternative to AAA
Hombre chipset	(1995)	1280 × 1024 @ 32-bpp	integrating PA-RISC, never completed

Chipsets with introduction year in parenthesis were planned but never fabricated.

### Unreleased models (after Commodore)  [ [edit](#) ]

A number of new Amiga models were announced after the end of the Commodore model era. However, very few of them were ever produced beyond simple prototypes (if they even got that far). Some of these were announced by companies who later owned, or sought to own, the Amiga rights. Others were unofficial machines which would run *AmigaOS*, whilst others still were intended to run an operating system compatible with Amiga software. Some models that were never produced include:

- The *Amiga Walker*: Announced early 1996 by *Amiga Technologies*, this was supposed to be a new, compact Amiga computer. Its case design was very weird: The metallic grey case, about the size of a games console, was curved at the rear. Jokes were made comparing the shape to that of a vacuum cleaner. There were two more-or-less working prototypes of the Walker and it was never released into the mass market.<sup>[4]</sup>
- The *Albox*, *prelbox* and *AMIRAGE K2*: These were *PowerPC*-based machines announced by the German company *Phase5*. The *Albox*, announced in 1996, was to feature a new custom graphics chipset named *Caipirinha*,<sup>[5]</sup> and a new Amiga-compatible operating system. This was replaced in 1998 by the announcement of the *prelbox*, which was to feature four *PowerPC* processors, and was to run *AmigaOS 3.1*. Finally, in 1999 the *AMIRAGE K2* was announced, based on the *QNX* operating system.
- The *Amiga 40x0L* models: *QuikPak* announced a range of machines while they were planning to purchase rights to the Amiga during late 1996 and early 1997. These were models with a *68030*, *68040* or *68060* processor, and included portable "luggable" versions. Some models were planned to be fitted with *NewTek's Video Toaster Flyer*. *QuikPak* were a manufacturer for the *Amiga 4000T*.
- The *A5000* and *A6000*: These were new models announced by *Power Computing* in 1997. They originally featured a *68030* or *68040* for the *A5000*, and a *68060* for the *A6000*.
- The *BoXeR*: Designed by *Mick Tinker* at *Access Innovations*, and announced in 1997, the *BoXeR* was to be a new motherboard based on a *Motorola 68040* or *68060* processor. Amongst other improvements over the Commodore motherboards of the time, it incorporated the ageing AGA chipset into one chip. Sadly it never got far beyond the advanced prototyping stage. *Tinker* was also responsible for the *Access*, which was basically an Amiga 1200 that was re-jigged to fit into a full length 5.25" drive bay.
- The *Amiga Multimedia Convergence Computer*: Announced by *Gateway* in 1999. This was to feature a new operating system known as *Amiga OE*.





"Ohh...I don't think this is going to make *either* side happy."





**Petro - Our Man in Germany:  
"We did what we could ..."**

Die de  
Geschic  
Insiders.  
mit Au  
Petro T  
24  
<http://w>

*Kan du kort oppsummere dine personlige opplysninger, hvem er Petro? Hvilken erfaring har du med databehandling generelt? (Utdanning og slikt.) Hvordan var du tilknyttet Commodore?*

Mitt navn er Petro Taras Ostap Tyschtschenko (født 16 april 1943 i Wien).

Jeg først kom i kontakt med Commodore i 1982. Tidligere har jeg jobbet i flere store tyske selskaper som Mercedes Benz, 3M, Pegulan AG og Adressograph Multigraph. Jeg begynte hos Commodore i 1982 og ble direktør for logistikk for hele det europeiske markedet, og senere for hele verden, ansvarlig for salg og levering av Commodore VIC-20 og Commodore 64s over hele Tyskland og andre europeiske land. Etter at Commodore kjøpte opp det nystartede Amiga Corporation ble mine oppgaver utvidet til Amiga-linjen også.

Jeg jobbet hos Commodore hele veien frem til selskapets konkurs i 1994. Etter konkursen kjøpte ESCOM-selskapet rettighetene til Amiga-linjen og stiftet et datterselskap, Amiga Technologies, og da jeg støttet denne avtalen, begynte jeg som administrerende direktør i dette datterselskapet. Senere gikk ESCOM også konkurs, og rettighetene til Amiga-linjen ble solgt til Gateway, Inc., som også grunnla et datterselskap for Amiga med meg som daglig leder, fordi jeg var den som håndterte avtalen mellom avviklings-selskapet og

# Petro

**Petro Tyschtschenko - our brother in arm gave us a nice look into the inner circles of both past, present and future environment of Amiga ... Lean back, read and enjoy!**



Gateway. Men Gateway stanset senere alt satsing på Amiga fordi de så det som foreldet og ikke salgbart. Jeg begynte da personlig å selge Amiga-maskiner til forhandlere i Tyskland og India, for å avslutte Gateways aktivitet i Europa. I 2001 stiftet jeg mine egne selskaper "Power Service GmbH" og "Power Trading HK Ltd", og hadde virksomhet over hele verden for kinesiskproduserte elektroniske produkter som DVD-spillere, TV- og lydutstyr. Nå for tiden håndterer jeg fortsatt eksportvirksomhet av tyskproduserte varer for det asiatiske markedet og noe logistikktjenester som en on board kurer.

Jeg har vært gift siden 1970 med min kone Erika og har en datter Tanja (født 1972) og en sønn Taras (født 1974).

Fortell oss om Commodore år med vekst og fall? Hva ble gjort rett? Hva gikk galt?

Hovedårsaken til konkursen i Commodore var den raskt voksende PC-virksomheten produsert i Taiwan, og mangelen på programvare for produkter som CD 32 eller CDTV. Disse produktene var langt før tiden og programvare var ikke tilgjengelig. Salgsprognoser for disse

produktene kunne ikke utføres, og ventende produksjonsordrer måtte avlyses.

Flere grunner til det endelige katastrofen var:

Commodore brukte millioner på å lansere Amiga i Carnegie Hall i New York med bare 3 programmer, (Å få Andy Warhol og Debbie Harry til å presentere dette kostet en formue.)

Vi fylte jumbo jets med skjermer til Amigaer som allerede lå på lager, men som ikke var salgbare uten programvare.

Beslutningstakerne insisterte på å bygge PC-serien i USA som betydde at enhetskostnaden var tre ganger større enn tilsvarende i Taiwan.

Vi hadde sjansen til å kjøpe Acer (på dette tidspunktet en av Asias mest suksessrike bedrifter) for en slikk og ingenting, men beslutningstakerne lo av ideen da jeg presenterte den til dem.

Det er for mange andre årsaker til å nevne dem alle.

Beslutningstakerne (etter Jack Marshal Smith og Tom Rattigan var gutter jeg virkelig elsket, og de var veldig gode med meg, men når jeg ser tilbake var noen



av de beslutningene de tok tullete om ikke suicidale.

Mehdi Ali, en glimrende hjerne, så hardtarbeidende en arbeidstaker som jeg noensinne har sett, men han presset GMene med salgsprognoser alle visste at de aldri kunne oppnå, sluttresultater langt over STOCKS?? og de asiatiske leverandørene ristet på hodet når vi hver uke måtte endre eller redusere planene. Når endringsmiraklene var umulige å administrere, fikk vi inn nye folk fordi de kom fra de største selskapene og derfor måtte de sikkert være bedre enn det vi var.

Henri Rubin visste dessverre absolutt ingenting om teknologi eller faktisk noe annet verdt å vite i livet. Hans eneste egenskap var at han overbeviste Mr. Gould om hans bakgrunn gjorde ham verdifull.

Filippinene, hvorfor, å hvorfor, dette prosjektet var virkelig ikke gjennomtenkt.

Vel, det var godt å få det ut. Over 20 år har gått men jeg ga aldri opp tanken, og jeg er fortsatt stolt over at jeg jobbet, bidro og ga mange år av mitt liv til det som var en stor bedrift, med mange flotte mennesker jeg fortsatt holder i den høyeste aktelse.

*Hva gjorde markedsføring av Amiga i Europa så annerledes enn det amerikanske markedet?*

Commodore og Amiga produkter var svært populære i Europa. Spesielt i Tyskland og Storbritannia var vi svært vellykket i forhold det amerikanske markedet.

*Hvorfor gikk det så dårlig på hjemmemarkedet?*

Mr. Gould godkjente ikke store midler til markedsføringskampanjer og i USA kunne vi ikke generere salg uten disse kampanjene. USA-salget flatet ut det europeiske salget vokste!



*Hvis Mehdi og Irving Gould hadde vært ute av bildet, og Tramiel hadde fortsatt ved roret i Amiga, ville selskapet ha vært bærekraftig?*

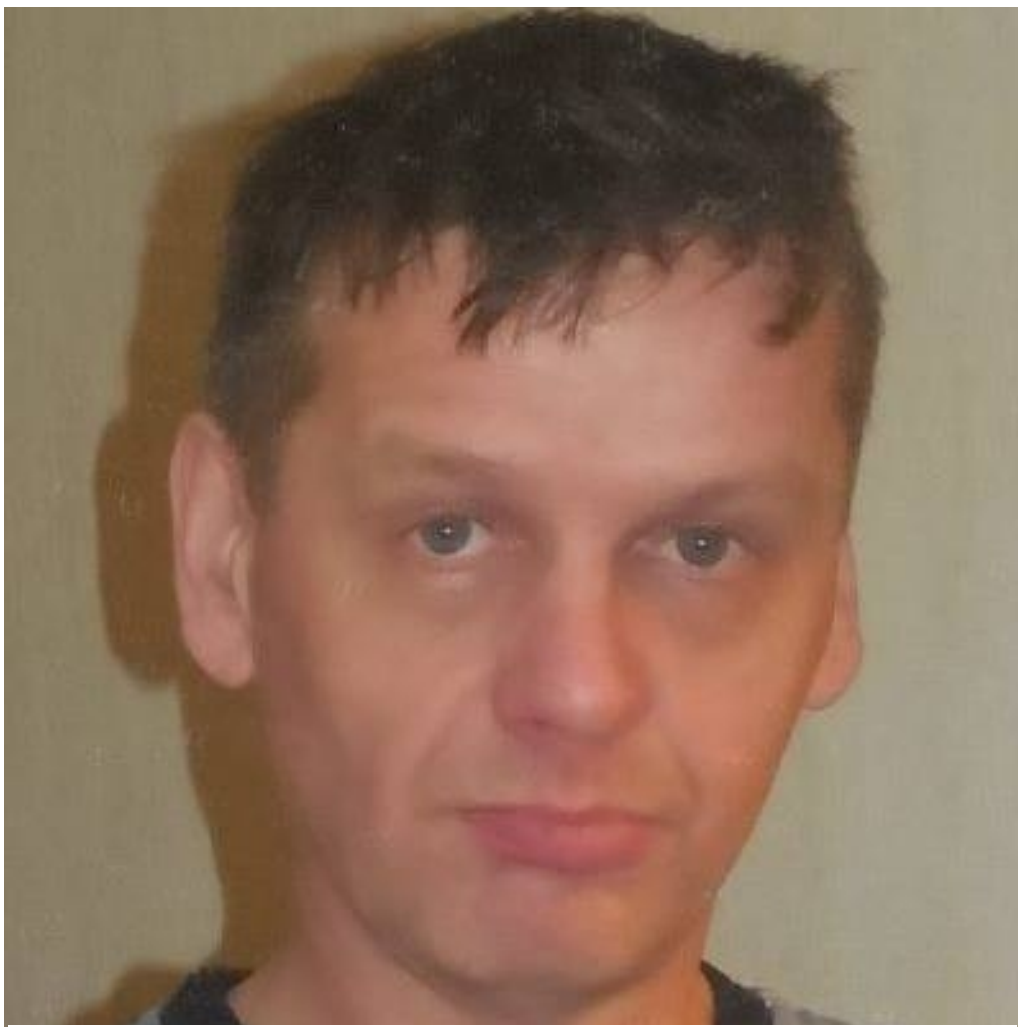
Jeg tror ikke det, Jack var veldig god i å bygge opp virksomheten, men det var veldig vanskelig for ham å holde det gående!

*Du er forfatter av en bok om Commodore . Fortell oss om det? Er den fortsatt til salgs, og i så fall på hvilken nettside?*

Boken min heter: "Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga" (Mine minner om Commodore og Amiga) og er så langt bare utgitt på tysk. Jeg planlegger å gi ut den engelske versjonen så snart som mulig kanskje i desember i år. Men det er et spørsmål om finansiering. Jeg har nettopp tjent inn igjen den tyske utgaven, som jeg begynte å selge i juni 2014.

Det er også et nettsted tilgjengelig: [www.petrosbook.com](http://www.petrosbook.com)

I boken har jeg beskrevet min individuelle erfaring under Commodore- og Amiga-tiden fra 1982 til 2014 jeg beskrev to konkurser og hvordan jeg fant en investor til å gi Commodore og Amiga en fremtid. Du vil i boken



*Tommy Strand tonite did his last interview being a CEO of #AMiGA! Guide Magazine*

finne mange historier jeg har opplevd, og også en rekke fakta om historie og finanstall og organisasjonskart. Takk til min medforfatter Patric som alltid presset meg til å skrive denne boka ...

*Jeg personlig leste et utdrag fra boken din som sier at Amiga har solgt rundt 6 millioner maskiner i Tyskland alene, inkludert alle modeller (rett meg hvis jeg tar feil). Kan du gi en kvalifisert gjetning for våre lesere om hvor mange klassiske modeller som ble solgt over hele verden?*

Min neste plan er å publisere de 11 årsrapportene fra Commodore som et offentlig aksjeselskap fra 1982 til 1993. I de 11 offisielle årsrapportene, revidert av Arthur Andersen & Co og Coopers & Lybrand, vil du finne alle detaljene. Så langt vil jeg bare fortelle deg at

Commodore installerte på verdensbasis i fiskalåret 1992 så mye som 3,7 millioner Amigaer. Frem til 1993 ble det solgt mer enn 17 millioner enheter på verdensbasis. Så vær tålmodig og vent til min nye bok blir utgitt og viser "11 års originale årsrapporter fra Commodore og Amiga (1982-1993)"



*Selger du fortsatt klassiske Amigaer? Hvis ja, hvor kan de kjøpes? Hvis ikke, kan det bli en mulighet i fremtiden?*

Nei, jeg er ikke en Amiga-forhandler! Jeg startet en "NONE PROFIT ACTION" for amiga-fellesskapet i 2012 og kjøpte tilbake A1200 fra India som jeg solgte uten overskudd til fellesskapet. Alle mine importerte Amigaer er utsolgt og jeg stanset prosjektet siden det var en svært tøff jobb for meg, med en rekke klager også.

Som du vet har Amigatreet vokst til minst tre eller fire avdelinger, alle med felles arv fra emulering av Amiga OS 3.x:

AmigaOS4.x for klassisk og NG, MorphOS, AROS, emulatorer som WinUAE og FGPA.

*Hvordan bør Amiga utvikle seg til å vokse en økende brukermasse?*

Planen min var alltid å gjøre AmigaOS til åpen kildekode. Men jeg klarte det dessverre ikke på grunn av konkurser og skiftende investorer. For mange mennesker med forskjellige ideer er involvert!

*Enhver bedrift har som mål å tjene penger. Men med den lille brukermassen på Amiga dag, er dette vanskelig. Dette er et problem; en liten brukerbase tilbys produkter som ikke er masseprodusert grunn av lite antall solgte enheter til en høy pris.*

*Masseproduksjon kan bare gjøres med større brukermasse. Dette er en ond sirkel. Hvordan kan Amiga komme ut av dette rotet?*

Jeg beklager, men Amiga kan ikke komme ut av dette rotet! Vi er en RETROMASKIN og vi bør holde oss til dette. Kanskje, jeg tror ikke alvorlig på dette, men kanskje en investor som Bill Gates eller Zuckerberg er interessert i å bygge opp dette flotte OSet og Amiga igjen?



Hvem vet?

*Er Amiga konseptet engang verdt en større brukermasse?*

Selvfølgelig men amigasamfunnet krymper dessverre i tillegg jeg tror ikke så mange mennesker vil kjempe som jeg tidligere har gjort for min elskede Amiga!

*Det virker for meg at den yngre generasjonen aldri hørt om Amiga. Er den generelle Amiga freak en utdøende art?*

Ja, dessverre ... også

maskinvaren blir teknisk sett ikke yngre og vil ikke overleve jeg er veldig lei meg for å si dette.

*Hvilke reelle håp ligger på horisonten for amigabrukere i fremtiden? Og nå mener jeg i konkurransen med dagens PC-markedet, uansett hva det måtte være.*

Vi er RETRO ... og mange mennesker liker å være som vi er historie, historie .. men dessverre ingen fremtid datahistorie ...

museum det er også et fint aspekt. Amiga vil aldri dø!!!! Se på gamle veteraner i markedet ... vi er ganske like!

*Kan Amiga komme inn i tablet-markedet (spill, etc.)?*

Uten en investor som jeg nevnte tidligere beklager, ingen sjanser!

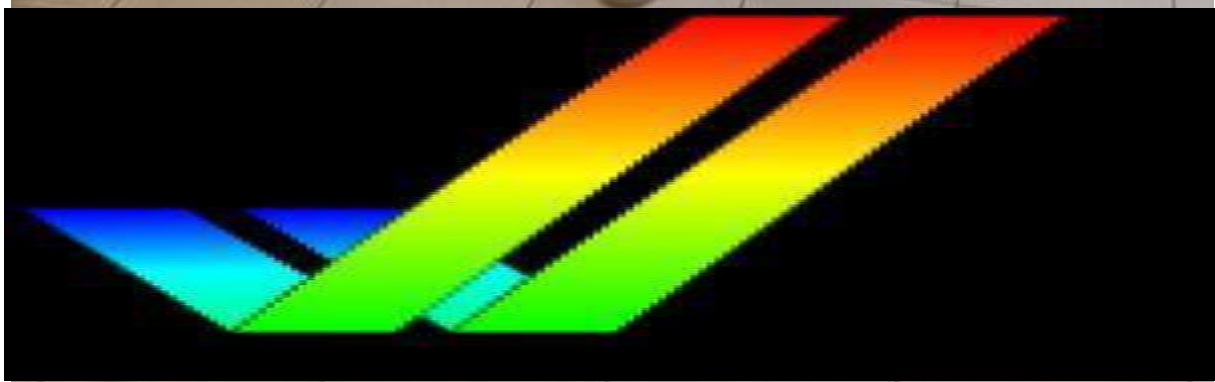
*Som jeg har forstått, er amigamerkevaren sterk, men den er også solgt til merker utenfor dataindustrien. Hvordan, om noensinne, kan amigamerkevaren bli sterkere, forhåpentligvis datamaskinmessig?*

Flott tid, flott historie, supert OS men RETRO ... hold ved minnene støtt fellesskapet og Amiga vil aldri dø!!!!

Takk til alle Amiga-entusiaster takk til alle de menneskene som fortsatt er involvert i dette fantastiske OSet og holder Amiga i live ...

Petro Tyschtschenko

# Happy New AMiGA Year!







# AmigaOS 4.1

# AmigaOS 4.1

*Remember when computing was fun?*

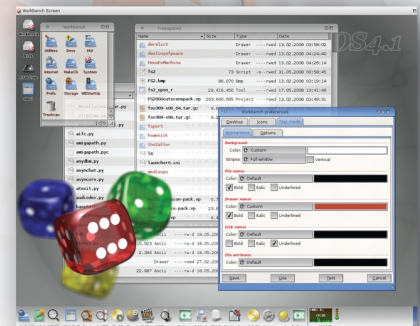
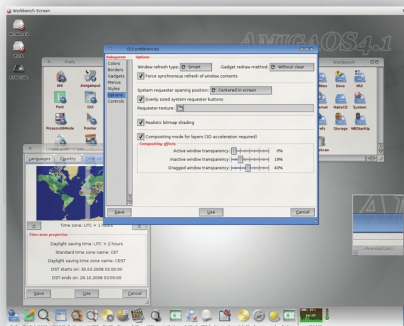


# FREE



### Features:

- ⊗ Intelligent memory paging
- ⊗ Hardware compositing engine (Radeon R1xx and R2xx family)
- ⊗ Implementation of the "Cairo" device-independent 2D rendering library
- ⊗ Picture Transfer Protocol (PTP) support for greater digital camera compatibility
- ⊗ JXFS filesystem with the support for drivers and partitions of multiple terabyte size
- ⊗ Improved Workbench functionality
- ⊗ New and improved DOS functionality (full 64 bit support, universal notification support, automatic expunge and reload of updated disk resources)
- ⊗ Improved 3D hardware accelerated screen-dragging
- ⊗ Reworked AmiDock with true transparency
- ⊗ Reworked Warp3D Radeon drivers with new functionality
- ⊗ And much, much more.



produced by:



[www.hyperion-entertainment.biz](http://www.hyperion-entertainment.biz)

AmigaOS 4.1 © 2001-2008 Hyperion Entertainment VOF. All rights reserved.  
All trademarks are owned by their respective owners.

distributed by:



[www.acube-systems.biz](http://www.acube-systems.biz)