

Amiga Imager

Beta-Testhandbuch v0.82

VERTRAULICH – NUR FÜR TESTER

Vielen Dank, dass du dir die Zeit nimmst, Amiga Imager zu testen. Dieses Dokument führt dich durch Installation, Bedienung und die wichtigsten Testszenarien.

PiStorm / Emu68

Classic Amiga

MiSTer FPGA

Version **0.82 Beta**

Plattform **macOS 14 Sonoma oder neuer**

Datum **Mai 2026**

Status **Geschlossener Beta-Test**

Inhalt

1 Überblick & Systemvoraussetzungen

2 Installation

2.1 App installieren

2.2 Erster Start

2.3 Benötigte Dateien vorbereiten

3 Die Benutzeroberfläche

3.1 Einfacher Modus vs. Erweiterter Modus

3.2 Karte 1 — Eingabe (Input)

3.3 Karte 2 — Konfiguration (Configuration)

3.4 Karte 3 — Software

3.5 Karte 4 — Image & Build

3.6 Einstellungen (Cmd+,)

4 Plattform: PiStorm / Emu68

4.1 Voraussetzungen

4.2 Schritt-für-Schritt-Anleitung

4.3 FrameThrower (USB-Kamera)

5 Plattform: Classic Amiga

5.1 Voraussetzungen

5.2 Hardware-Auswahl

5.3 Schritt-für-Schritt-Anleitung

6 Plattform: MiSTer FPGA

6.1 Voraussetzungen

6.2 Schritt-für-Schritt-Anleitung

7 Testprotokoll

7.1 Allgemeine Tests (alle Plattformen)

7.2 PiStorm-spezifische Tests

7.3 Classic-Amiga-spezifische Tests

7.4 Software-Pakete testen

1 Überblick & Systemvoraussetzungen

Amiga Imager ist eine native macOS-Anwendung, die bootfähige Amiga-Disk-Images für drei Plattformen erstellt: PiStorm/Emu68, Classic Amiga und MiSTer FPGA. Die App übernimmt alle Schritte vollautomatisch — von der Partitionierung bis zur Software-Installation.

Anforderung	Minimum	Empfohlen
macOS	14.0 Sonoma	15 Sequoia oder neuer
Prozessor	Apple Silicon oder Intel	Apple Silicon (M1 oder neuer)
Speicher	4 GB RAM	8 GB RAM
Festplatte	500 MB freier Platz	2 GB (für Downloads)
Internetverbindung	Erforderlich	Breitband (Aminet-Downloads)
SD-Karte / CF-Karte	8 GB	32 GB oder mehr

⚠ **Achtung:** Die App benötigt **AmigaOS-Installationsmedien** (ADF-Dateien) und eine **Kickstart-ROM**. Diese Dateien sind urheberrechtlich geschützt und werden nicht mitgeliefert. Du benötigst eine legale Lizenz (z.B. Cloanto Amiga Forever oder originale Datenträger).

2 Installation

2.1 App installieren

- 1 Die mitgelieferte `.zip`-Datei entpacken (Doppelklick genügt).
- 2 **Amiga Imager.app** in den *Programme*-Ordner ziehen.

- 3 Beim ersten Start erscheint möglicherweise eine Sicherheitswarnung. Über *Systemeinstellungen* → *Datenschutz & Sicherheit* → *Dennoch öffnen* bestätigen. Die App ist signiert und notariert.

2.2 Erster Start

Beim ersten Start lädt die App automatisch benötigte Hilfstools herunter:

- **hst-imager** — Partitionierungswerkzeug für Amiga RDB
- **hst-amiga** — Werkzeug für Amiga-Icon-Bearbeitung
- **lha** — Archivierungsprogramm für Aminet-Pakete

Dieser Vorgang dauert ca. 1–2 Minuten. Der Fortschritt wird in der App angezeigt.

Hinweis: Wenn die automatische Installation fehlschlägt, auf **Install / Retry** in der App klicken.

2.3 Benötigte Dateien vorbereiten

Folgende Dateien werden für den Build benötigt. Am besten alle in einem gemeinsamen Ordner ablegen:

Datei	Beschreibung	Dateiname (Beispiel)
AmigaOS Workbench ADF	Installations-Disketten des Amiga-Betriebssystems	<code>Workbench3.2.adf</code>
Kickstart ROM	Kickstart-Datei des Amiga (je nach Modell)	<code>kick.rom</code> / <code>Kickstart3.2.rom</code>
Modules ADF (<i>optional</i>)	Für KS 3.1 → OS 3.2 Upgrade auf Classic-Hardware	<code>Modules.adf</code>
P96 iComp-Archiv (<i>optional</i>)	Picasso96 RTG-Treiber für Classic RTG-Karten	<code>Picasso96.lha</code>

3 Die Benutzeroberfläche

3.1 Einfacher Modus vs. Erweiterter Modus

Die App hat zwei Modi, umschaltbar über den Schalter oben rechts:

Modus	Karten	Geeignet für
Einfach	Input, Basis-Konfiguration, Software, Image & Build	Schnelle Builds mit Standardeinstellungen
Erweitert	Input, vollständige Konfiguration, Software, Image & Build	Alle Einstellungen, individuelle Hardware

✓ **Tip**: Für den Beta-Test bitte immer den **Erweiterten Modus** verwenden, um alle Funktionen zu testen.

3.2 Karte 1 – Eingabe (Input)

Input
 Configuration
 Software
 Image & Build

Zielplattform

Segmentierter Schalter oben mit drei Optionen:

- PiStorm / Emu68** – Raspberry Pi als Beschleuniger im Amiga
- Classic Amiga** – Echte Amiga-Hardware (A500 bis A4000)
- MiSTer FPGA** – MiSTer mit Minimig-Core

AmigaOS-Version

Automatische Erkennung aus den ADF-Dateinamen. Mit kann die Erkennung manuell ausgelöst werden.

Kickstart ROM

Kickstart-ROM-Datei auswählen. Die App prüft automatisch die Kompatibilität mit der gewählten Plattform. Für PiStorm wird das ROM in die FAT-Boot-Partition geschrieben.

Workbench ADF-Dateien

Installationsmedien für AmigaOS auswählen. Mehrere ADFs können gleichzeitig ausgewählt werden (Workbench + Extras + Fonts + Modules etc.).

Classic Amiga – Hardware-Auswahl

Nur sichtbar bei Plattform **Classic Amiga** :

Feld	Beschreibung	Beispielwerte
Machine	Amiga-Modell	A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000, A4000T
Accelerator	Beschleunigerkarte (CPU)	None, 68030, 68040, 68060
RTG Graphics Card	RTG-Grafikkarte	None, Picasso II, Picasso IV, CyberVision 64, ZZ9000, ...
Network Card	Netzwerkkarte (SANA-II)	None, Ariadne, X-Surf 100, PCMCIA 3Com, ...

3.3 Karte 2 – Konfiguration (Configuration)

① Input

⊕ Configuration

⊕ Software

⊕ Image & Build

Diese Karte ist in vier Abschnitte unterteilt:

Display

Einstellung	Beschreibung
Screen mode	RTG-Auflösung (z.B. 1280×720, 1920×1080). Für Classic ohne RTG: native Modi (PAL/NTSC/HIRES)
WB Color depth	Farbtiefe des Workbench-Bildschirms (4, 8, 16 oder 32 Bit)
Backdrop	Hintergrundbild einschalten/ausschalten
Icon set	GlowIcons oder 4ColorIcons
P96 iComp archive	Optionales Picasso96-Archiv von iComp (für Classic RTG-Karten)

i Hinweis: PiStorm verwendet immer RTG (VideoCore). Die Auflösung wird direkt in die `screenmode.prefs` geschrieben und beim ersten Boot aktiviert.

FrameThrower (nur PiStorm)

Einstellung	Beschreibung
Enable FrameThrower	Kamera-Unterstützung aktivieren
Mode	Smooth (bilinear) oder Integer (pixelgenau)
Autostart	Kamera startet automatisch nach dem Boot

Network

Einstellung	Beschreibung
Network stack	None — kein Netzwerk; Roadshow — TCP/IP-Stack (Freeware-Version enthalten, eigene Lizenz ebenfalls nutzbar)
WiFi SSID / Password	WLAN-Zugangsdaten für PiStorm (WirelessManager)

Transfer Folder

Optionaler Ordner auf dem Mac, der beim Build auf eine separate Partition des Images kopiert wird (praktisch für eigene Dateien und Spiele).

3.4 Karte 3 – Software

Optionale Software-Pakete aus Aminet, in Kategorien gruppiert:

Kategorie	Pakete (Auswahl)
System	MUI 3.8, StackAttack, icon.library 46
Multimedia	AHI (Audiotreiber), IMP3 (MP3-Player), AmigaAMP, RiVA
Utilities	iGame (Spiele-Launcher), TankMouse / HID2AMI (USB-Maus)
Network	LumiFTP (FTP-Client), IBrowse (Webbrowser), WHDLoad
Appearance	WBDock (Dock für Workbench), GlowIcons / 4ColorIcons

i Hinweis: Einige Pakete haben versteckte Abhängigkeiten (z.B. wird beim Aktivieren von AmigaAMP automatisch *asyncio.library* und *mpega.library* mitinstalliert). Die Auswahl kümmert sich selbst darum.

3.5 Karte 4 – Image & Build

Image-Größe

Voreinstellungen: 8 GB, 32 GB, 64 GB, 128 GB, 256 GB oder benutzerdefiniert. Die App zieht automatisch einen Puffer ab, damit das Image auf eine echte SD-Karte passt.

Build starten

- Build Image** – Erstellt das Image (Datei auf der Festplatte)
- Build & Write to SD** – Erstellt das Image und schreibt es direkt auf die gewählte SD-Karte

⚠ Achtung: Den Build-Prozess nicht unterbrechen. Ein halb fertiges Image ist nicht bootfähig. Bei Problemen kann der Build einfach erneut gestartet werden.

3.6 Einstellungen (Cmd+,)

Einstellung	Beschreibung
Debug mode	Detaillierte Log-Ausgabe (für Fehlerberichte)
Use UserFiles	Eigene Dateien aus <code>~/Library/Application Support/Amiga-Imager/Assets/UserFiles/</code> automatisch erkennen
Floppy drive	DF0: im Image einrichten
SD Card Size Reduction	Puffer pro Kartengröße (Standard: 300–1500 MB)

Einstellung	Beschreibung
PiStorm: Use Prereleases	Emu68-Beta-Versionen verwenden (wichtig für PiStorm16)
PiStorm: Boot Mode	Emu68-Boot-Modus (Auto, FAT, RDB)

4 Plattform: PiStorm / Emu68

4.1 Voraussetzungen

- Amiga mit eingebautem PiStorm-Modul (PiStorm32Lite, PiStorm16, oder klassischer PiStorm)
- Raspberry Pi 3 oder 4 / CM4 auf dem PiStorm
- SD-Karte (empfohlen: 32 GB oder mehr, A1/A2-Klasse)
- AmigaOS 3.2 Workbench + Extras + Fonts ADF-Dateien
- Kickstart-ROM (kompatibel mit dem Amiga-Modell)

i Hinweis: Emu68 ist eine vollständige 68040-Emulation — das heißt, es läuft auf jedem A500/A600/A1200 ohne physischen Beschleuniger, als wäre ein echter 68040 verbaut.

4.2 Schritt-für-Schritt-Anleitung

- 1 Plattform wählen:** Karte 1 → **PiStorm / Emu68**
- 2 Medien auswählen:** ADF-Dateien, Kickstart-ROM und Ausgabedatei angeben.
- 3 Bildschirmmodus:** Karte 2 → Display → **Screen mode** wählen (empfohlen: 1280×720 oder passend zum Monitor).
- 4 Netzwerk:** **Roadshow** wählen. Für WLAN: SSID und Passwort eintragen.
- 5 Software:** Karte 3 → gewünschte Pakete auswählen (Empfehlung: MUI, AHI, WBDock, iGame, WHDLoad).
- 6 Image-Größe:** Karte 4 → Kartengröße wählen (32 GB für den Start empfohlen).
- 7 Build starten:** **Build & Write to SD** → SD-Karte aus der Liste wählen. Build dauert ca. 15–45 Minuten.
- 8 Fertig:** SD-Karte auswerfen, in den PiStorm einsetzen und Amiga einschalten.

i Hinweis: Beim ersten Boot läuft automatisch eine Einrichtungsroutine (OneTimeRun). Der Amiga startet dabei einmal neu — das ist normal.

4.3 FrameThrower (USB-Kamera)

Der FrameThrower erlaubt es, das Bild einer USB-Kamera direkt auf dem Amiga-RTG-Bildschirm anzuzeigen — ein Videodigitizer für die moderne Ära.

- 1 Karte 2 → **FrameThrower** → **Enable FrameThrower** einschalten.
- 2 Modus wählen: **Smooth** für weiche Skalierung oder **Integer** für pixelgenaue Darstellung.
- 3 USB-Kamera an den Raspberry Pi anschließen, dann Build starten und auf SD-Karte schreiben.
- 4 Nach dem Boot: Kamera startet automatisch, wenn **Autostart** aktiviert ist.

5 Plattform: Classic Amiga

5.1 Voraussetzungen

- Einen echten Amiga (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000 oder A4000T)
- CF-Karte oder SD-Karte mit Adapter (IDE → CF oder PCMCIA → SD je nach Modell)
- AmigaOS 3.x ADF-Dateien und passendes Kickstart-ROM
- Für RTG: kompatible P96-Grafikkarte und optionaler iComp-Archiv

⚠ Achtung: Classic-Amiga-Images werden ohne FAT-Boot-Partition erstellt. Das Kickstart kommt aus dem ROM-Sockel, nicht aus dem Image.

5.2 Hardware-Auswahl

Maschine

Das Amiga-Modell bestimmt die verfügbaren Optionen:

- **A1200** — eingebauter 68020, PCMCIA-Slot für NIC
- **A4000T** — eingebauter Zorro-III-Bus, unterstützt ZZ9000 und andere High-End-Karten
- **A500/A600** — Stock 68000, kein RTG ohne Erweiterung

Beschleuniger

Option	Bedeutung
None	Stock-CPU des Amiga-Modells
68030	Beschleunigerkarte mit 68030 (z.B. ACA630, Blizzard 1230, Terrible Fire 68030)
68040	Beschleunigerkarte mit 68040 (z.B. Blizzard 1240)
68060	Beschleunigerkarte mit 68060 (z.B. Blizzard 1260, TF1260)

RTG-Grafikkarte

Unterstützte Karten: Picasso II/II+/IV, CyberVision 64/64-3D, Retina BLT, Spectrum, Piccolo, Piccolo SD64, A2410, Domino, Merlin, UAEGFX, ZZ9000.

Hinweis: Für jede RTG-Karte wird der passende Picasso96-Treiber automatisch konfiguriert.

Netzwerkkarte

Unterstützte SANA-II-Treiber: Ariadne, Ariadne II, A2065, Hydra, X-Surf, X-Surf 100, EB920, LanRover, PCMCIA NE2000, PCMCIA 3Com.

5.3 Schritt-für-Schritt-Anleitung

- 1 Plattform:** Karte 1 → **Classic Amiga**
- 2 Hardware:** Maschine, Beschleuniger, RTG-Karte und Netzwerkkarte entsprechend der eigenen Hardware wählen.
- 3 Medien:** Workbench-ADF (+ ggf. Modules-ADF für KS 3.1), Kickstart-ROM und ggf. P96-iComp-Archiv angeben.
- 4 Bildschirmmodus:** RTG-Modus (wenn Grafikkarte gewählt) oder nativer Modus (PAL/NTSC).
- 5 Netzwerk:** **Roadshow** wählen (wenn Netzwerkkarte vorhanden).
- 6 Build und Schreiben** wie bei PiStorm — CF-/SD-Karte in den Amiga einbauen und starten.

6 Plattform: MiSTer FPGA

6.1 Voraussetzungen

- MiSTer FPGA mit installiertem Minimig-Core
- SD-Karte für MiSTer (separate vom MiSTer-System)
- AmigaOS 3.x ADF-Dateien

i Hinweis: MiSTer-Images sind reine HDF-Dateien (kein FAT-Boot). Das Kickstart stellt der Minimig-Core bereit.

6.2 Schritt-für-Schritt-Anleitung

- 1 Plattform:** wählen.
- 2 RTG (optional):** Karte 2 → *Enable UAEGFX RTG* aktivieren (erfordert 68020 im MiSTer-OSD).
- 3 Netzwerk (optional):** Roadshow wählen. MiSTer nutzt PPP über seriell (UART). Im MiSTer-OSD: UART Mode = PPP, Baud = 115200.
- 4** Build starten und HDF-Datei auf die MiSTer-SD-Karte kopieren.

7 Testprotokoll

Bitte die folgenden Tests durchführen und die Ergebnisse notieren. Beim Feedback bitte das ausgefüllte Protokoll mitsenden (Foto oder Abschrift).

⚠ **Achtung:** Vor jedem Test: Debug-Modus in Einstellungen aktivieren (`Cmd+,` → Debug mode). Das ermöglicht detaillierte Logs für die Fehleranalyse.

7.1 Allgemeine Tests (alle Plattformen)

#	Test	Erwartetes Ergebnis	Bestanden?	Anmerkung
A1	App startet und lädt Tools	Kein Fehler, hst-imager / lha verfügbar	<input type="checkbox"/>	
A2	ADF-Erkennung: Workbench-ADF auswählen	AmigaOS-Version wird korrekt erkannt	<input type="checkbox"/>	
A3	Build startet und zeigt Fortschritt	Fortschrittsbalken bewegt sich, kein Absturz	<input type="checkbox"/>	
A4	Build schlägt fehl: fehlende ROM-Datei	Verständliche Fehlermeldung, kein Absturz	<input type="checkbox"/>	
A5	Build abgeschlossen: Image-Datei vorhanden	Image-Datei mit korrekter Größe erstellt	<input type="checkbox"/>	
A6	Build-Log auto-gespeichert	Log-Datei in <code>~/Library/Logs/Amiga-Imager/</code> vorhanden	<input type="checkbox"/>	
A7	Software-Pakete: MUI + WBDock aktivieren	Pakete werden heruntergeladen und installiert	<input type="checkbox"/>	
A8	Erster Boot des Images	Amiga startet, Workbench erscheint	<input type="checkbox"/>	
A9	Icon-Darstellung: GlowIcons oder 4ColorIcons	Farbige Icons auf Workbench sichtbar	<input type="checkbox"/>	

7.2 PiStorm-spezifische Tests

#	Test	Erwartetes Ergebnis	Bestanden?	Anmerkung
P1	Boot in RTG-Modus (1280×720)	Workbench in RTG-Auflösung, kein schwarzer Bildschirm	<input type="checkbox"/>	
P2	Anderer Bildschirmmodus (z.B. 1920×1080)	Korrekte Auflösung nach erstem Boot	<input type="checkbox"/>	
P3	HDDToolBox öffnen	Zeigt korrekt <code>brcm-emmc.device</code> (Pi4/CM4) oder <code>brcm-sdhc.device</code> (Pi3)	<input type="checkbox"/>	
P4	Netzwerk: genet/Ethernet testen	IP-Adresse erhalten, Ping funktioniert	<input type="checkbox"/>	
P5	Netzwerk: WLAN (WirelessManager)	Verbindung mit eingegebenem SSID/Passwort	<input type="checkbox"/>	
P6	Hintergrundbild (Backdrop)	Auflösungspassendes Hintergrundbild auf Workbench	<input type="checkbox"/>	
P7	WHDLoad starten	WHDLoad v20.0 ohne Nag-Screen	<input type="checkbox"/>	
P8	iGame öffnen	iGame startet, WBDock-Eintrag vorhanden	<input type="checkbox"/>	
P9	AmigaAMP: MP3-Datei abspielen	Audio-Wiedergabe funktioniert	<input type="checkbox"/>	
P10	IBrowse: Browser öffnen	IBrowse startet, Lesezeichen vorhanden	<input type="checkbox"/>	
P11	FrameThrower: Kamera aktivieren	Kamera-Bild erscheint auf dem Bildschirm	<input type="checkbox"/>	
P12	Prerelease-Build: Emu68 v1.1.x	Einstellungen → PiStorm: Use Prereleases aktivieren, Build starten, Log prüfen	<input type="checkbox"/>	

7.3 Classic-Amiga-spezifische Tests

#	Test	Erwartetes Ergebnis	Bestanden?	Anmerkung
C1	Boot ohne Beschleuniger (Stock-CPU)	Amiga bootet in Workbench	<input type="checkbox"/>	
C2	Boot mit Beschleuniger (68030/040/060)	ShowConfig zeigt korrekten CPU-Typ	<input type="checkbox"/>	
C3	A500 + Terrible Fire 68030	Amiga bootet in Workbench, CPU-Typ korrekt erkannt	<input type="checkbox"/>	
C4	KS 3.1 → OS 3.2 ROMUPDATE	Auf KS 3.1 Hardware: OS 3.2 lädt nach ROM-Update	<input type="checkbox"/>	

#	Test	Erwartetes Ergebnis	Bestanden?	Anmerkung
C5	RTG-Grafikkarte: P96Prefs öffnen	Korrekte RTG-Karte mit verfügbaren Modi	<input type="checkbox"/>	
C6	RTG-Modus starten	Workbench wechselt in RTG-Auflösung	<input type="checkbox"/>	
C7	Netzwerkkarte: Roadshow testen	IP-Adresse via DHCP erhalten	<input type="checkbox"/>	
C8	PCMCIA NIC (A1200): cnetdevice/3c589	Karte erkannt, DHCP erfolgreich	<input type="checkbox"/>	
C9	HDDToolBox öffnen	Zeigt korrekt <code>scsi.device</code>	<input type="checkbox"/>	

7.4 Software-Pakete testen

Paket	Was testen?	Bestanden?
MUI 3.8	MUI-basierte Apps (iGame, LumiFTP etc.) starten fehlerfrei	<input type="checkbox"/>
AHI	AHI Prefs öffnen, Soundausgabe testen	<input type="checkbox"/>
WBDock	Dock erscheint auf Workbench mit Icons	<input type="checkbox"/>
iGame	iGame öffnen, WHDLoad-Game starten	<input type="checkbox"/>
WHDLoad	Game per WHDLoad starten, kein Nag-Screen	<input type="checkbox"/>
IBrowse	Webseite laden (mit Netzwerk), Lesezeichen prüfen	<input type="checkbox"/>
LumiFTP	Verbindung zu einem FTP-Server testen	<input type="checkbox"/>
AmigaAMP	MP3-Datei abspielen	<input type="checkbox"/>
RiVA	Video abspielen (nur 68040+)	<input type="checkbox"/>
StackAttack	Im SYS:C-Ordner vorhanden, kein Absturz beim Boot	<input type="checkbox"/>

8 Fehlerbehebung (Troubleshooting)

8.1 Build-Probleme

✗ „hst-imager not found“

- In der App auf `Install / Retry` klicken.
- Internetverbindung prüfen.
- Einstellungen → `Show Folder` → prüfen ob `hst-imager` im Tools-Ordner liegt.

✗ Build bricht mit Fehlermeldung ab

- **Debug-Modus aktivieren** (Cmd+, → Debug mode) und Build wiederholen.
- Log-Datei wird automatisch in `~/Library/Logs/Amiga-Imager/` gespeichert.
- Häufige Ursachen: falsche ADF-Dateien, fehlende ROM-Datei, SD-Karte zu klein.

✗ MUI wird nicht korrekt installiert

- In v0.81/v0.82 behoben. Falls weiterhin auftretend, bitte als Bug mit Log melden.
- Workaround: Build erneut starten; MUI ist in Karte 3 → Software ausgewählt.

✗ „No space left on device“ beim Schreiben

- Einstellungen → SD Card Size Reduction → Wert für die verwendete Kartengröße erhöhen (z.B. von 1000 auf 1500 MB).
- Oder eine kleinere Image-Größe wählen (z.B. 32 GB statt 64 GB).

✗ ADF-Erkennung schlägt fehl

- AmigaOS-Version manuell aus dem Dropdown wählen.
- ADF-Dateinamen sollten die Version enthalten (z.B. `Workbench3.2.adf`).

8.2 Boot-Probleme

✗ Amiga bootet nicht (schwarzer Bildschirm)

- **PiStorm:** SD-Karte korrekt eingesteckt? Emu68-Log auf der FAT-Partition prüfen (`emu68.log`).
- **Classic:** ROM im richtigen Sockel? CF/SD-Karte korrekt partitioniert?
- Anderen Bildschirmmodus wählen und neu bauen (z.B. 1280×720 statt 1920×1080).

X Amiga bootet, aber kein RTG / falscher Bildschirmmodus

- Prüfen ob der Monitor die gewählte Auflösung unterstützt.
- Niedrigere Auflösung (800x600 oder 1024x768) probieren.
- **PiStorm:** Monitor-Datei `DEVS:Monitors/Videocore` vorhanden? Neu bauen falls nicht.
- In P96Prefs prüfen, ob die Grafikkarte korrekt erkannt wird.

X Guru Meditation beim ersten Boot

- **Fehlernummer 8700 xxxx** — bei Classic mit KS 3.1: Modules-ADF fehlt oder ist falsch. Modules-ADF in Karte 1 hinzufügen und neu bauen.
- Anderen Browser / Startup-Fehler: Build-Log prüfen und Feedback senden.

X Workbench startet, aber Icons fehlen oder sind falsch

- GlowIcons/4ColorIcons aktiviert? Karte 2 → Display → Icon set prüfen.
- Neu bauen mit explizit gewähltem Icon-Set.

8.3 Netzwerk-Probleme

X Roadshow startet nicht / keine IP-Adresse

- Kabel-Verbindung prüfen (LAN-Kabel an genet / Ethernet-Adapter).
- **Classic A600:** PCMCIA-Karte korrekt eingesteckt?
- **PiStorm:** genet-Treiber geladen? Im Amiga-Shell: `AddNetInterface genet` manuell versuchen.
- DHCP-Server im Netzwerk vorhanden? Mit statischer IP testen falls nicht.

X WLAN verbindet nicht (PiStorm)

- SSID und Passwort erneut prüfen (Groß-/Kleinschreibung beachten).
- 2,4-GHz-Netzwerk verwenden (Pi 3/4 unterstützt kein 5 GHz).
- WLAN-Netzwerk mit WPA2 konfiguriert? WPA3 wird nicht unterstützt.

8.4 Software-Pakete

X MUI-Fehler beim Start einer Anwendung

- MUI 3.8 in Karte 3 → Software aktivieren und neu bauen.
- Prüfen ob die MCC-Bibliotheken installiert sind (iGame benötigt sie).

X AmigaAMP startet, aber kein Sound

- AHI-Paket in Software-Auswahl aktiviert?
- AHI Prefs öffnen und Soundausgabe konfigurieren.
- Auf PiStorm: AudioMode auf PAULA oder AHI setzen.

✗ WHDLoad zeigt Nag-Screen

- Das sollte nicht passieren (v20.0 benötigt keine Registrierung mehr).
- WHDLoad-Version prüfen: `VERSION WHDLoad` im Shell. Muss v20.0 sein.
- Bitte als Bug melden!

✗ IBrowse öffnet sich, aber keine Lesezeichen

- Beim ersten Start legt IBrowse die Standardlesezeichen an.
- Falls keine Lesezeichen erscheinen: Bitte als Bug mit Screenshot melden.

9 Feedback geben

Dein Feedback ist sehr wertvoll! Bitte bei Problemen folgende Informationen mitschicken:

Was immer mitschicken

- **macOS-Version** (Apple-Menü → Über diesen Mac)
- **Amiga-Modell und Konfiguration** (z.B. A1200 + TF1260)
- **Plattform und Einstellungen** (Screenshot der App-Konfiguration)
- **Was passiert ist** (genaue Beschreibung des Fehlers)
- **Was erwartet wurde**

Log-Datei mitschicken (sehr wichtig!)

Die Log-Datei enthält alle Details des Build-Prozesses. Ab v0.80 wird sie automatisch gespeichert:

```
~/Library/Logs/Amiga-Imager/amigaimager-DATUM_UHRZEIT.log
```

In Finder: *Gehe zu* → *Gehe zum Ordner ...* → `~/Library/Logs/Amiga-Imager/` → neueste Datei auswählen.

✓ **Tipp:** Debug-Modus aktivieren (Cmd+, → Debug mode) *bevor* der fehlerhafte Build gestartet wird — das erzeugt ein viel ausführlicheres Log.

Feedback-Checkliste

Testprotokoll ausgefüllt (Seiten 9–10 dieses Dokuments)

Log-Datei aus `~/Library/Logs/Amiga-Imager/` angehängt

macOS-Version angegeben

Amiga-Konfiguration beschrieben

Screenshots von Fehlermeldungen oder unerwartetem Verhalten

Bei Boot-Problemen: Foto vom Bildschirm des Amiga