



Amiga Walker: Prototyp und Nachbau

C64 DTV Umbau

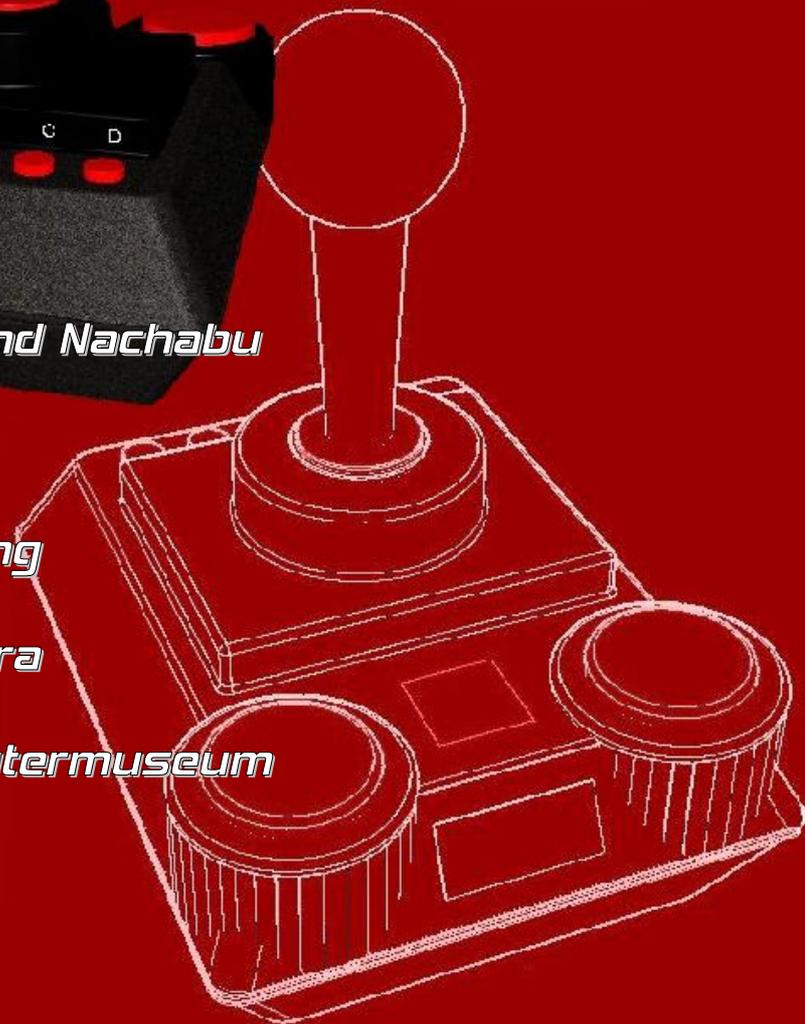
Interview mit Frank Erstling

Ende der Heimcomputer-Ära

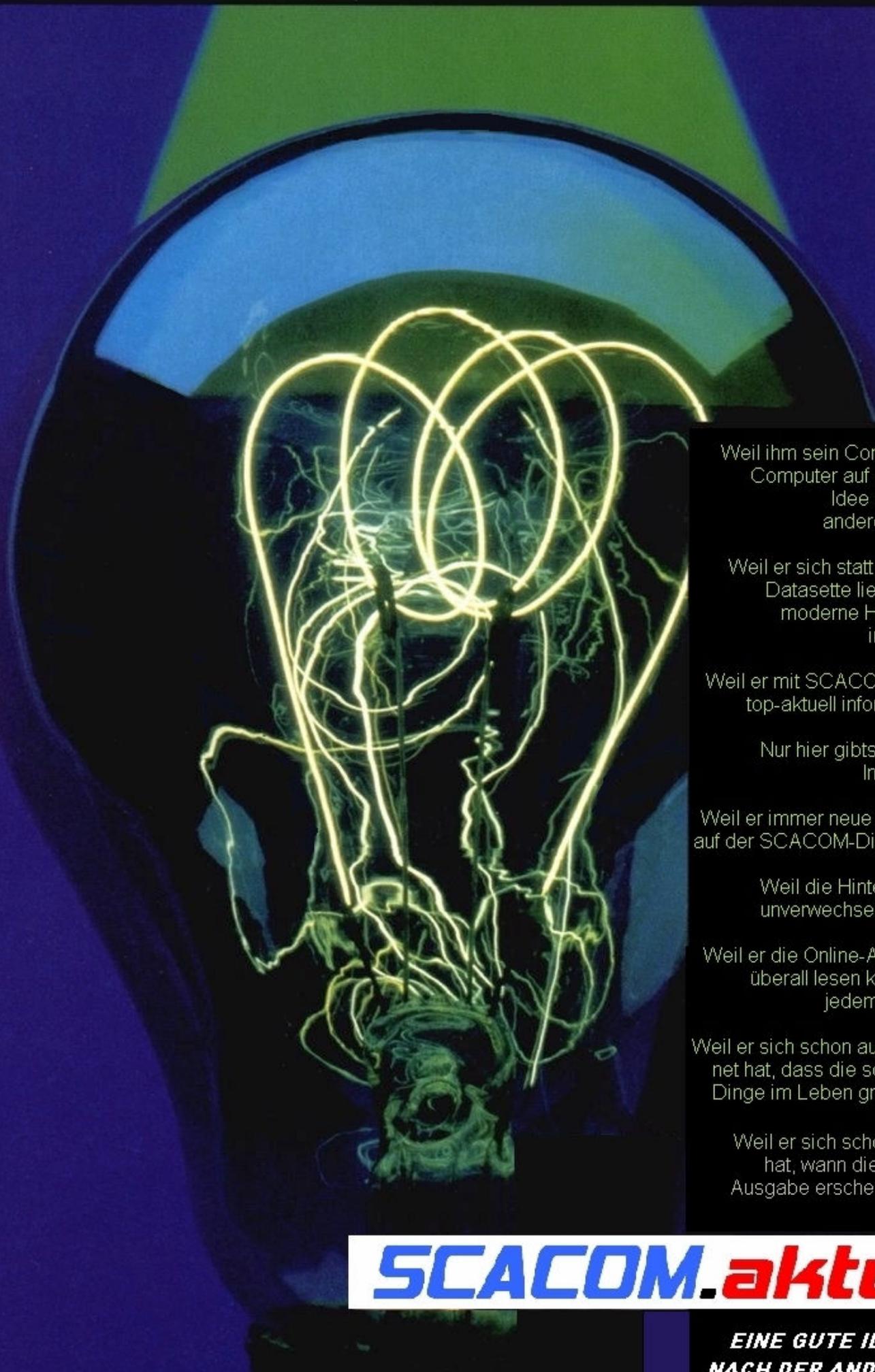
1. österreichisches Computermuseum

Commodores Patente

Games Convention 2008



WARUM DER HELLE KOPF SCACOM LIEST.



Weil ihm sein Commodore Computer auf eine gute Idee nach der anderen bringt!

Weil er sich statt über die Datasette lieber über moderne Hardware informiert.

Weil er mit SCACOM immer top-aktuell informiert ist!

Nur hier gibts die Top-Interviews!

Weil er immer neue Software auf der SCACOM-Disk findet!

Weil die Hintergründe unverwechselbar sind!

Weil er die Online-Ausgaben überall lesen kann - auf jedem System.

Weil er sich schon ausgerechnet hat, dass die schönsten Dinge im Leben gratis sind!

Weil er sich schon notiert hat, wann die nächste Ausgabe erscheinen wird

SCACOM.aktuell

**EINE GUTE IDEE
NACH DER ANDEREN.**

www.scacom.de.vu

Vorwort

Ausgabe 7 ist gut angekommen und SCACOM wurde sogar „Nr.1 unter den derzeit erhältlichen Magazinen“. Danke an alle, die das ermöglichten!

Unser Hobby: Der C64/Amiga - sein Leben in der Zukunft, die Geschichte eines alten Freundes... was er war/was er ist, was er kann und was er für manche bedeutet. Schon als einige von uns jung waren, liebten wir „unseren“ Commodore Computer auf den ersten Blick. Wir wurden zu „Commodore-Verrückten“! Das ist unser gemeinsames Hobby! Heft mit, das zu erhalten, was es gibt:

Schlechte Nachrichten, denn mit der oben angesprochenen Nr. 1 geht's nach unten. Nach Ausgabe 9 im Dezember ist geplant, das Magazin einzustellen.

Möchtest du das Magazin weitermachen oder ein Team zusammenstellen? Falls sich ein Team bilden möchte, um Texte zu schreiben, bin ich gerne bereit, dies mit Layout, Grafiken usw. zu unterstützen und dies offiziell als SCACOM weiterzuführen. Sollte dies nicht der Fall sein, wird es entweder vollkommen aufgelassen oder mit der Lotek64 zusammengelegt. Bei Interesse oder Fragen bitte eine Mail an: stefan_egger2000 AT yahoo.de!

Ganz besonderer Dank geht an...

Baracuda
Frank Erstling
Jochen Zuborg
Klaus Schwägerl
Melanie Egger
Misa Zikic
Sascha Rasztovits

Redaktion in dieser Ausgabe:

Stefan Egger

Ich hoffe, dass Euch meine Homepage sowie dieses Magazin gefallen wird und wünsche Euch nun viel Spaß beim lesen!

IMPRESSUM

Ich verfolge keinerlei kommerzielles Interesse. Die SCACOM-Aktuell erscheint in Abständen von zwei Monaten und wird kostenlos zum Download angeboten.

Sie können das Magazin mit Copyright-Vermerk und Link zu www.scacom.de.vu unveränderter verbreiten.

Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge – keine Verwendung ohne Erlaubnis.

Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin in verschiedensten Formen zu beteiligen. Schickt mir Vorschläge mit Verbesserungen oder Beschwerden per E-Mail zu!

Kontakt:

stefan_egger2000@yahoo.de
www.scacom.de.vu

Inhalt

Bild des Monats.....	4
News.....	6
Interview mit Frank Erstling.....	10
Amiga Walker Prototyp.....	14
Amiga Walker Nachbau.....	15
Retro-Spektive.....	18
Korrektur / Quartett.....	19
DTV Umbau.....	20
Ende der Heimcomputer-Ära.....	21
Hintergrundbild.....	25
1. österr. Computermuseum.....	26
Commodores Patente.....	27
Games Convention 2008.....	29
Das innovative Museum.....	31
Street Surfer.....	33
Baracudas Geschichte.....	35
Baracudas Flohmarkt.....	36
Feedback.....	37
Interessante Dinge.....	38
Webbtips: Computermuseen.....	39
Review: Competition Pro.....	40
Wussten Sie?.....	41
Disk-Cover für 5,25“ Disks.....	42
Comic.....	43
Wörtersuche.....	44
1 Jahr SCACOM / Game Show.....	45
10 Gründe / Bilder zum Schluss.....	46

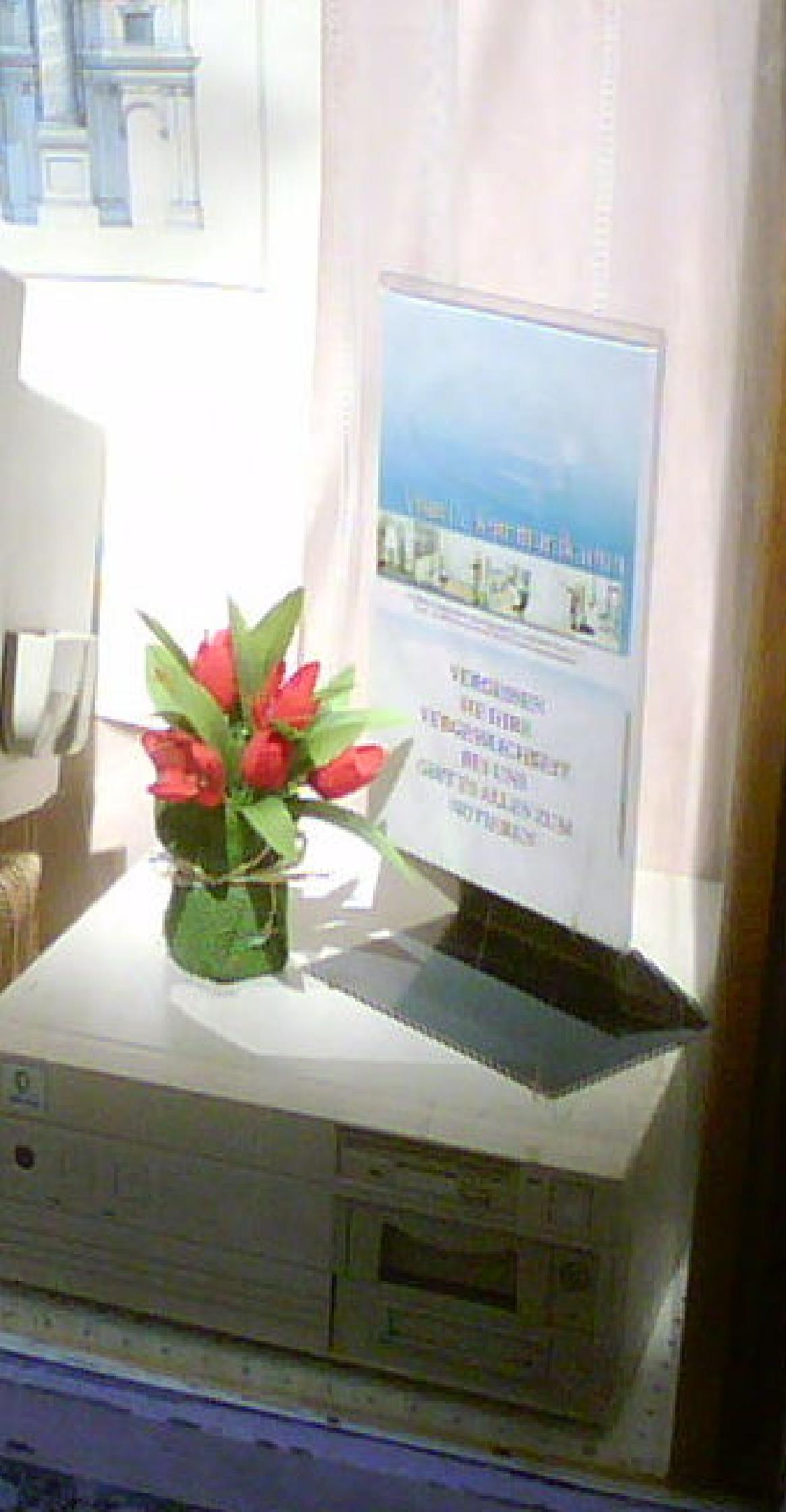


Bild des Monats

Mitten in Wien: Ein Commodore Computer in einer Auslage eines verlassenen Geschäftes.

Vom Aussehen her gleicht er fast einem Amiga 4000, leider ist es nur ein von ESCOM produzierter PC. Trotzdem prangt das Logo stolz auf dem Amiga-artigen Gehäuse.

Bild © Stefan Egger



Zahl des Monats

Ein Goldener C64 erzielte auf Ebay stolze 3343,33 Euro. Ein schönes Gerät:



Zitat des Monats

In der Cevi Aktuell vom September ist ein Bericht über Pac Man. Bekannte Dinge wie das Gameplay werden beschrieben, interessante wie der unerschaffbare Level 256 werden nicht erwähnt. Dazu kommen ein paar Wiederholungen im Text, die sehr auffällig sind:

„Es wurde vom japanischen Spieledesigner Iwata Toru entworfen. Erst 1981 erschien das Spiel von Midway lizenziert als Pac-Man in den USA, da die Aufschrift „Puck Man“ auf dem Automaten von Pubertierenden leicht in „Fuck Man“ abgewandelt werden konnte.“

[...] Einen Satz später:

„1981 erblickte der hungrige Gelbe auch in USA die Welt, ab da an hieß er „Pac-Man“ und wurde nun von der Firma Midway vertrieben. Der Grund für die Namensänderung war, dass die amerikanischen Teenager „Puck Man“ auch leicht in „Fuck Man“ ableiten hätten können.“

Doppelt hält besser, der japanische Name ist aber wirklich schwer zu merken!

News

DoReCo

Die Termine für den Rest des Jahres sind nun festgelegt:

- 23. August
- 4. Oktober
- 28. November

www.doreco.de

Super Methan Brothers PSP

Eine Adaption von dem kommerziellen Amiga Plattformer von Apache Software für die PSP von Sony.



Man braucht eine gehackte PSP und soll das Spiel nach ms0:/PSP/GAME oder ms0:/PSP/GAMEXXX kopieren (XXX ist Version der FW)

DOWNLOAD

http://deniska.dcemu.co.uk/bin/SMB_PSP.rar

iGame

Die MUI-basierte Benutzeroberfläche für WHD-Load Spiele liegt in Version 1.5 vor.

- Genres sind nun in einer externen Datei
- „Nie gespielt“-Liste hinzugefügt
- Verbesserte Funktion "Show/Hide hidden slaves"
- Filter funktioniert auch mit Genres

Anzeige beim schreiben zu Disk hinzugefügt

PSP UAE 0.72

Die angekündigte UAE Version 0.72 für PSP Systeme ist erhältlich. Sie behebt einige kleine Fehler (wir berichteten in Ausgabe 7) und soll ein wenig schneller laufen. Wie immer benötigt man eine gehackte PSP um das Programm zu starten.

Commodore T-Shirts

Commodore Gaming verkauft nun auch Commodore T-Shirts.



www.commodoregaming.com

Wissenstest

CHIP hat einen Wissenstest über den C64 herausgegeben. Auch die C264er wurden nicht vergessen und haben unter der Kategorie „Klassische Computer“ einen Test.

<http://wissenstest.chip.de/index.php>

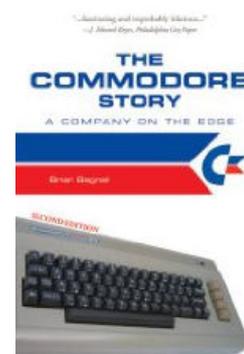
AmigaOS4.1: Interview

Amiga Arena hat mit Hans-Jörg Frieden ein Interview gemacht:

www.amiga-arena.de/interview08/Hyperion_DE.txt

On the Edge: Neues Buch

Die zweite, erweiterte Auflage von On the Edge beinhaltet Informationen von Kit Spencer (Marketing), Chip Designer Bill Mensch und Commodore Cofounder Manfred Kapp. Zuletzt sei noch zu erwähnen, dass sich auch Jack Tramiel zu einem Interview mit Brian Bagnall überzeugen lies. Erhältlich: Februar 2009.



WinUAE 1.5.2

Da 1.5.1 einen Bug hat, ist Version 1.5.2 mit einigen kleinen Verbesserungen erschienen. Neu hinzugefügt wurden außerdem eine experimentelle Unterstützung für OpenAL-Sound sowie die Möglichkeit, die ROM-Pfade in einer Datei zu speichern.

Amiga-Resistance

Die Seite von Amiga-Resistance wurde gehackt. Das Amiga-Resistance-Team hat sämtlichen schädlichen Code entfernt. Falls wer noch Anzeigen eines Viren-Programmes bekommt, soll eine E-Mail an team@amiga-resistance.info senden.

www.amiga-resistance.info

VICE v2.0 erschienen

Der Commodore Emulator VICE steht in Version 2.0 zu Verfügung. Er enthält Emulatoren für C64, C128, VC20, PET/CBM und die C264er Serie. Neu ist unter anderem, Text vom und zum VICE kopieren zu können. Alle Neuigkeiten:

<http://www.viceteam.org/plain/NEWS>

Download:

<http://www.viceteam.org>

Space Invaders

Das Spiel mit den Weltraum-schlachten feiert seinen 30sten Geburtstag. Grund genug, das Spiel von Taito wieder einmal zu spielen.

VICE für iPhone

Für das Apple-Handy ist nun auch eine Portierung von VICE verfügbar. Tastatureingaben macht man mit dem Touchscreen, was gut funktioniert. Schwerer ist es, zu spielen, da das Telefon ja keine Tasten besitzt. Wie auch beim PSP muss zum Start des Emulators das Gerät gehackt sein.

Cevi Aktuell

Das 34 Seiten starke C64-PDF-Magazin liegt nun in der September-Ausgabe vor. Auf der überarbeiteten Internet-präsenz kann man weitere Informationen abrufen. Die alte Domain www.cevi-aktuell.de steht aber wieder zum Kauf bereit.

www.cevi-aktuell.de.vu

XS 1541 Adapter

Die bekannten Kabel der X1541-Serie sind eine Brücke zwischen IEC-Schnittstelle am Commodore-Rechner und dem Drucker-Port, den es bei neuen PCs nicht mehr gibt. Der XS-1541 Adapter nutzt nun entweder die serielle Schnittstelle oder einen USB-Port. Weiters kann man neben IEX auch IEEE Floppies von der PET/CBM Serie anschließen.

Projekt 64JPX

Das „Joy Port Extender“ genannte Projekt macht es möglich 4 oder 6 Knöpfe Sega Gamepads am C64 zu nutzen. SNES und PC-Controller sollen auch unterstützt werden.

C64 Emulator CCS v3.6

Der beliebte C64 Emulator ist mit einigen Verbesserungen erschienen.

<http://www.computerbrains.com/ccs64/>

Commodore Free Issue 22

Das Englische Magazin in verschiedenen Formaten liegt in Ausgabe 22 vor.

www.commodorefree.com

Cannon Folder: neue Level

72 neue Level in 24 Missionen für den Shooter Cannon Fodder stehen zur Verfügung. Sowohl das Level-Design als auch einige Sprite-Grafiken wurden geändert. Das Spiel ist auch mit WHD Load auf Festplatte installierbar.

www.ppa.pl/cannonfodder

Minimig: Neue Cores

Ein neues Update behebt einige bestehende Fehler und bietet nun endlich die Möglichkeit in "Disketten", d.h. auf ADF-Dateien, zu schreiben

C64-Forever angekündigt

Cloanto – Macher von Amiga Forever – kündigen nun auch ein ähnliches Paket für C64 Fans an.

www.c64forever.com

Update: Amiga Forever

Ein Update für das Emulations-Paket führt ein neues Format ein. Neben .adf und anderer bekannten Dateierweiterungen gibt es nun auch das .rp2 (RetroPlatform-Player) Format. Die Begründung für die Einführung ist, dass man Spiele mit mehreren Disketten leichter starten kann.

10 Jahre amiga-news!

Seit zehn Jahren besteht amiga-news. Von uns eine Herzliche Gratulation und weiterhin viel Erfolg!

www.amiga-news.de

WHD Load

Neue sowie verbesserte Spiele-Installer sind verfügbar.

www.whdload.de

Lotek 64

Im Oktober erscheint das PDF-Magazin Lotek64. Enthalten ist auch ein Interview über SCACOM Aktuell.

www.lotek64.com

Kabellos: RForce

RForce ist ein Adapter, der Signale von zwei Joysticks kabellos überträgt. Das von joca-tech entwickelte Stück Hardware soll wenig Strom verbrauchen (ca. 35 Stunden im Spielbetrieb) und viele Heimcomputer mit Standard-9 poligen Anschluss unterstützen. Ob Gamepad Signale auch funktionieren, wurde nicht bestätigt. Ein Mausprotokoll wird aber derzeit nicht unterstützt. Die Reaktionszeit ist sehr gut, ein Abstand von 5 Meter ist kein Problem, so die Entwickler.

Es soll Versionen zum Basteln sowie Komplettsätze verfügbar sein, letztere kosten aber ca. 70 Euro.

RFORCE

www.joca-tech.de

Neuer Commodore Laptop

Commodore stellt einen neuen kleinen und mobilen Laptop vor. Für ca. 370 Euro bekommt man einen Laptop mit 10 Zoll-Display, einen 1.6GHz VIA C7-M-Prozessor, WLAN, 1 GB RAM sowie eine 80 GB-Festplatte. Der Name der neuen Hardware ist UMMD (ultra mobile media device) 8010/F.



www.commodorecorp.com

Indivison AGA

Der Flickerfixer funktioniert ohne Treiber und kann alle Workbench Modi, bis auf A2024 in VGA umsetzen. Farben werden 100% farbtreu auf VGA wiedergegeben und mit 24 Bit kann er die volle Farbtiefe darstellen. Das Produkt baut auf FPGA-Basis auf und kann somit geupdated werden. Die erste Version ist nur für A1200. Eine spätere Version soll A4000 und CD32 kompatibel sein.

CloneA

Endlich gibt's ein paar Infos zu dem Amiga-Clone von Individual Computers. Im November oder Dezember sollen die technischen Daten fertig sein und veröffentlicht werden. Produktion und Verkauf sind für Q3/2009 geplant. Die Videoausgabe von Clone-A wird an Indivision AGA angelehnt, aber sie wird nicht identisch. Man betont noch mal, dass sich das warten lohnen soll und man die Entwicklung in Ruhe durchführen möchte.

Minimig Turbo Update

Auf Basis der neuen Minimig-Firmware hat Sascha Budgenbach (in Foren als boing4000 bekannt) einen Patch bereitgestellt. Mit Hilfe eines Jumpers lässt sich der Takt des Prozessors von Standardmäßig 7 MHz auf 14 MHz anheben.

C64 Radio

Radio 6581 spielt SID Tunes, C64 Remixes und LIVE Shows. Einfach mit dem Lieb-

lingsprogramm im Internet anhören!

www.Radio6581.com

Neues Buch: Hardware

Peter Sieg hat im Skriptorium-Verlag ein neues Buch herausgegeben. Er zeigt, wie man defekte C64 repariert, Rechner fachgerecht gesäubert und von Gilb befreit werden, ROMs sinnvoll durch EPROMs ersetzt, SID-Karten an den C64 anschließt und gibt viele weitere Tipps, damit die Computer länger leben. Tipps, wie man TFT-Monitore und PC-Mäuse an einen Amiga anschließt und was man mit dem Minimig und dem C64DTV alles anstellen kann, runden das Buch ab.



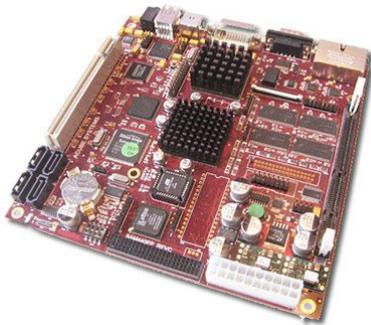
www.skriptorium-vd.de

C64-Hardware: Chameleon

Die neue C64-Karte namens Chameleon von Individual Computers soll angeblich alle 6502-Illegals verstehen und mit REU, Freezer, MMC-Kartenleser, 1541-Ersatz und ein C64-Enzyklopädie sowie einem VGA Anschluss ausgestattet sein. Es soll im ersten Quartal 2009 kommen und 220 Euro teuer sein. Auch soll es erstmal Hardware für Atari geben.

AmigaOS4.1 Hardware

Hyperion Entertainment und ACube haben sich darauf geeinigt, dass AmigaOS4.1 auf dem SAM440-Motherboard lizenziert wird. Es hat einen PowerPC 440EP-Prozessor und das restliche System ist auf einem Chip integriert, was die Kosten reduziert. Der „neue Amiga“ kann vorbestellt werden. AmigaOS4.1 wird derzeit noch an die neue Hardware angepasst, was aber bald fertig sein wird. Der Preis mit AmigaOS beträgt 670 Euro.



<http://www.acube-systems.biz/eng/sam.php>

Individual Computers

Anscheinend sind viele Leute über die Firma Individual Computers verärgert. Es gäbe zu wenig Support für die Produkte. Das betrifft vor allem die Software und das Produkt „MMC Replay“. Die Firmware dieses Produktes hat noch immer Fehler. In C64-Foren gibt's noch weniger Unterstützung als in Amiga-Foren.

plus4emu 1.2.9

Istvan Varga hat seinen Plus4 Emulator (erhältlich für Linux, MacOS und Windows). weiter verbessert. In Version v1.2.9

gibt MPS-801 Drucker-Emulation, bessere PAL Emulation und LED Display für die Floppy-Emulation. Die benötigten ROM Images sind nun schon im Paket enthalten.

<http://plus4emu.sourceforge.net/>

Amiga Musik Collection

Stone Oakvalley's Amiga Music Collection (kurz SOAMC) versucht, Amiga Musik ähnlich der HVSC SID Collection zu Verfügung zu stellen. Derzeit umfasst das MP3 Archiv 230.676 Files. Die Musik wurde von einem echten Amiga 1200 mit Paula 8364R7PL aufgenommen.

www.paula8364.com

1541U Update

Seit Freitag dem 18. Juli ist das erste Update für die 1541U erhältlich!

Um das Update auf Version 1.1 zu installieren, muss man das .zip File auf der Homepage von 1541U herunterladen. Das Update ist nur für PAL-Regionen. Eine NTSC Version folgt später.

- 1) Extrahiere das .zip File in das Root (sd0:\) Verzeichnis.
- 2) SD Karte in die 1541 U starten
- 3) Einschalten des C64/C128 Computers.

An dem von uns getesteten C128D ist der grüne Starbildschirm des BASIC v7.0 erschienen. Das Update hat

trotzdem geklappt, da es intern in der 1541U abläuft.

Es soll ein sehr sicherer Vorgang sein. Sollte aber etwas schief gehen, haften wir nicht für Schäden.

Was wurde verbessert?

Verbesserte 6502 Emulation

Das Laden des Action Replays soll nun besser funktionieren.

IEC Pins von 8 mA auf 16 mA angehoben, was Problem mit der 1541-II fixen soll.

REU Emulation wurde stark verbessert

Kleinigkeiten wie das Kommando "CD:/" im Software IEC Modus

Was wurde hinzugefügt?

Retro Replay Emulation

Super Snapshot V5 Emulation mit 32K RAM

Tausche Reset / Freeze Funktionsknöpfe

Versteckte Dateien, die mit '.' starten

Es gibt auch die Firmware 1.3 BETA. Diese hat z.B. die nützliche Funktion, nach dem Start in das Menü der 1541U zu springen. Auch 1.5 sei schon in Entwicklung und soll G64 Support bekommen.

English SCACOM

Die ca. 30 Seiten starke Ausgabe 4 ist erschienen.

www.scacom.de/vu

Interview mit Frank Erstling

Das Interview führte Stefan Egger

Interview mit dem neuen Chefredakteur der „Cevi Aktuell“, einem PDF-Magazin über den C64.

Hallo Frank Erstling! Stell dich und deine Hobbies mal ausführlich vor!

Hallo SCACOM-Leser, meine Name ist (wie schon oben steht) Frank Erstling, ich komme aus Bergisch Gladbach, der Heimat der schönen Heidi (Klum). Ich bin 40 Jahre alt und spiele leidenschaftlich gerne Konsolen- und Computerspiele. Des Weiteren fotografiere ich sehr gerne und ich interessiere mich für klassische Computer. Ein weiteres Hobby ist Musik, ich bin Experte für Musik der 80'er Jahre, weil ich viele Jahre mal DJ war. Nebenbei bin ich seit einiger Zeit der Layouter für die cevi-aktuell. Zwar steht überall Chef-Redakteur, aber erstens klingt das für mich etwas

übertrieben, zweitens ist jemand anderes, der hier nicht genannt werden möchte, der eigentliche „Chefredakteur“ der cevi-aktuell. Ich bin der „grafische Setzer“ und Ansprechpartner für die eingehenden Berichte.

Was machst du neben deinen Hobbies?

Beruflich bin ich selbstständig. Seit inzwischen 11 Jahren beschäftigt sich meine kleine Firma mit Werbung. Privat bin ich seit 10 Jahren glücklich verheiratet, kinderlos.

Erzähl mal kurz über deine Firma für Werbegrafiken!

Ich zeichne sehr gerne. Schon damals, zu Zeiten meines ersten C64, habe ich mit Pixelgrafikprogrammen Bilder entworfen. Damals habe ich für Feten und Parties die Einladungen per Lightpen und Joystick gezeichnet. Später hatte ich in meiner Bundeswehrzeit ebenfalls solche Einladungen für die Bundeswehr-Obersten erstellt. 1995 hatte ich mit meiner Schwester, die sich als Architektin selbstständig gemacht hatte, meinen ersten Kunden für ein Logo.

Der Durchbruch zur Selbstständigkeit kam 1996. Ein Freund sammelte damals Überraschungsei-Figuren und ärgerte sich darüber, wie langweilig diese in den Setzkästen aussehen. Daraufhin

entwarf ich für eine Blaskapelle ein kleines bayrisches Festzelt aus Pappe. Weil er sich das selbst zusammen bauen sollte, hatte ich dieses als Bastelbogen ausgedruckt. Er baute es zusammen, fotografierte es und schickte das Bild dann an eine Sammlerzeitung, diese riefen mich eine Woche später an und vereinbarten einen Termin mit mir. Ich brachte denen ebenfalls einen Bastelbogen und ein zusammengebautes Exemplar mit, welcher in dieser Sammlerzeitung veröffentlicht wurde. Die Resonanz bei den Sammlern war gigantisch - eine Geschäftsidee war geboren. Bis 2001 lebte meine Firma nur von der Erstellung von so genannten Diorama-Bastelbögen. Heute lebe ich hauptsächlich davon, Printmedien-Werbung für Firmen zu entwerfen, bis heute entwerfe ich auch immer noch Werbe-Bastelbögen für große und mittelständische Firmen.



TÜV-Bastelbogen von sign-set

Was wurde aus den Commodore - Bastelbögen, die du mal machen wolltest?



Ja, das hatte ich vor einiger Zeit angekündigt. Entstanden ist die Idee, als jemand im Forum64 von dem sx-64-Bastelbogen von Erik Schubach berichtete. Für meinen Qualitätsanspruch waren die Texturen aber zu grob, daraufhin fing ich an, selbst einen SX zu entwerfen. Leider ist dies aber an einem frühen Punkt auf Eis gelegt und vergessen worden. Ich habe aber vor, auch noch einen Brotkasten zu bauen.

Wie schätzt du die Logos von Commodore, Amiga (Boing Ball) und Amiga Haken (Regenbogenlogo) ein? Was würdest du ändern?

Ein Logo muss einprägsam sein. Dazu gehört das Einfache, „Knackige“ an einem Logo. Commodore hat dies sehr früh mit dem bekannten



C= erreicht. Die beiden Amiga-Logos stehen ja nie so alleine – da gehört immer noch der Schriftzug zu. Den farbigen Haken hätte ich

so nie als Logo gewählt. Der Ball wiederum hat ja eine Geschichte, er wurde ja 1984 erstmals auf



der CES als Demo auf einem Amiga präsentiert – und hat somit Geschichte. An diesem würde ich nichts verändern!

Ich hatte mal einen Bericht über die Entstehung und Veränderung des Commodore-Logos begonnen. Leider hab ich nie herausgefunden, welcher Designer das uns bekannte C= mit den beiden „Fähnchen“ entworfen hat.

Was war dein erster Computer und welche folgten nachher?

Mein allererster Computer war ein TI99/4A. Leider wurde für diesen Rechner nicht viel Unterstützung angeboten, weil er auch bei weitem nicht soviel kann. Somit wechselte ich ca. 1 Jahr später auf einen C64. Vor dem TI allerdings habe ich einige Jahre lang eine VCS 2600 besessen, auf der täglich meine Mutter Pac Man gespielt hat, während ich in der Schule war ;-)

Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?

An klassischen Konsolen besitze ich eine VCS 2600 (6 Schalter und Holzdesign) und ein Sega MegaDrive. An Computern hab ich zurzeit zwei VC20 mit Datasette, zwei TI99/4A (einer davon absolut neu! Der stammt aus einem Lager eines verstorbenen Ehepaars, die in den 80'ern mal einen Kramladen hatten) drei C64 Brotkasten (zwei davon ziemlich zerbastelt und mit geänderten Betriebssystemen), zwei SX-64, einen Amiga 2000. Allerdings wechselt das auch öfters, je nach Platz und Interessenwechsel. Ich kaufe ständig Computer und Konsolen an, wenn jemand bei uns eine solche Anzeige in die Zeitung setzt. In der letzten Zeit ist die Ausbeute aber mau.

Welche davon ist dein Lieblingssystem und warum? Was fasziniert dich daran so?

Definitiv der SX-64. Ich verbinde mit diesem Teil unheimlich viele positive Erinnerungen, habe Tolles mit ihm erlebt. Außerdem war ich seinerzeit „wer“, wenn ich mit meinen 16 Jahren mit so einem Teil auftauchte. Und ich war mobil. Ich bin immer zu dem Kumpel mit meiner Honda MTX 80 hingefahren und brachte meine mobile Kopierstation mit...

Ich liebe diese Verbindung von Laptop und klassischem Computer.

Was sind deine Top 5 Spiele-Favoriten?

Oh, das ist schwer. Das sind auf jedem System andere Spiele. Klassiker: Arkanoid, Donkey Kong, Skramble und Galaga. Später Doom und Duke Nukem, auf modernen Konsolen sind das Gran Turismo und die GTA-Serie, auf PC's ausschließlich gute Grafik-Adventure.

Wie kamst du zur Cevi Aktuell?

Vor einigen Jahren stieß ich zufällig auf das Forum64. Über ein halbes Jahr war ich nur Mitleser, weil ich mich nicht traute, bei den „Wissern“ mitzureden. Dann irgendwann las ich was über eine aktuelle Ausgabe der cevi-aktuell, welche zum Download bereitstand. Ich las mir diese durch und fand einen Aufruf, dass man doch einige Geschichten sucht. Nun, da ich (wie oben schon erwähnt) mit meinem SX-64 vieles erlebt hatte und auch sehr schreibselig bin, wand ich mich an den damaligen „Chef“ der cevi: Boris

Kretzinger. Ich schickte ihm zwei Berichte zu. Irgendwie kamen wir auf das Thema Layout, Grafik und so weiter, und ich fing an, einige Cover für die Cevi-aktuell zu entwerfen. Tja, heute mach ich das ganze Heft.

Die Comics, die sind wirklich gut! Wie bist du auf die Idee gekommen?

Ich bin ein leidenschaftlicher Comicleser. Ich habe in meinem Leben schon so viele Comics verschlungen, unvorstellbar. Asterix, Tim und Struppi, Lucky Luke, Michael Vaillant, Geistergeschichten, Yps-Hefte. Und natürlich Mickey Maus. Ich habe auch heute noch eine große Sammlung an „lustigen Taschenbüchern“, ich schätze mal 400 Bücher, pro Monat kommen da drei bis fünf dazu. Comics hab ich immer schon gemalt, schon in der Schule. Ich bin absoluter Fan von Starkiller aus der Power Play. Diese Art von bissigem Humor ist genau mein Ding. Irgendwann saß ich mal vor meinem PC und kam auf die Idee, einen ebenso frechen Joystick Namens „Freudenknüppel“ zu erfinden (Mein Kumpel nannte seinen Competition Pro immer so). Tja, und so ist das Ganze halt entstanden. Damit mir nicht nach der zweiten Geschichte schon die Ideen ausgingen, habe ich eine Woche lang jeden Abend ein „Comic-Brainstorming“ durchgeführt und jede Menge Vorskizzen erstellt. Ich habe nun genug Ideen für die nächsten Jahre und werde da noch sehr viele

(hoffentlich immer lustige) Strips entwerfen. Allerdings sei gleich mal gesagt: diese drei Bilder eines Strips können schon mal bis zu 3 Stunden Arbeit machen.

Du wurdest Chefredakteur, da Rene Bruns wegen eines Umzugs in die Schweiz dies nicht mehr machen konnte. Warum bist du „back to the roots“ gegangen und wie wurde das von den Lesern aufgenommen?

Als René mit dem modernen Layout aufwartete, war ich begeistert und geschockt zugleich. Das Design gefiel mir sehr gut, war aber irgendwie am Retro-Thema vorbei. Leider kam das auch sofort aus der Forums-Gemeinde rüber. Nachdem René mir alles übergeben hatte, habe ich mich erst einmal mit allen Redakteuren kurzgeschlossen. Wir waren uns sofort einig, dass wir wieder zurück zu dem Design gehen wollen, was Boris seinerzeit entworfen hatte; natürlich mit neuen Ideen. Tja, Resonanz: Du weißt ja selbst, wie das mit den Reaktionen der Leser ist: Positive Aussagen kommen wenig. Bisher habe ich nichts Negatives gehört.

Die Cevi erscheint nur noch alle 2 Monate. Ist es nun leichter, das Heft zu füllen?

Definitiv. Es ist für mich unvorstellbar, welche Arbeit Boris in diese Sache gesteckt haben muss. Soweit ich weiß, hat er anfangs auch sämtliche Infos, News und Berichte zusammengetragen. Allerdings

hat er mir mal erzählt, dass es ihm um monatliche Info ging, egal, wie viel Seiten dieses Heft hatte. Heute ist der Anspruch etwas gestiegen, vor allen Dingen, aufgrund der seitenstarken Konkurrenz durch die SCACOM... ;-)

Was machst du bei der Cevi alles? Wie kommst du mit der Aufgabe, die Cevi zu machen, zu Recht? Wie ist die Kommunikation mit der Redaktion?

Grundsätzlich bin ich verantwortlich dafür, dass das Heft überhaupt erscheint. Das wiederum setzt voraus, dass irgendwelche Inhalte zusammengetragen werden. Zeitlich braucht dieses Heft vom Layout her sehr (eigentlich zu) lange. Ich brauche für den Satz einer Seite 2-4 Stunden. Erst muss der Text gelesen und auf das Layout gekürzt werden (wenn die Leute schreiben, dann schreiben sie immer viel zuviel), dann werden Bilder für Hintergrund und den Head-Frame rausgesucht und nachbearbeitet. Zuletzt muss das Textlayout ein wenig „ordentlich“ gemacht werden.

Es ginge auch viel schneller, wenn ich die Texte ungekürzt reinsetzen würde. Aber das war von Anfang an nicht mein Konzept. Das Ganze sollte schon etwas „aufgeräumt“ aussehen.

Eine „Redaktion“ gibt es nicht. Mir wurde von Anfang an gesagt, dass jeder mich nur sporadisch unterstützt. Genauso wie Du fordere ich die C64-Gemeinde immer wieder

von Neuem auf, etwas für die cevi-aktuell abzugeben. Die Einführung von Serien (z.B. Frauen und Computer) füllt natürlich, allerdings muss man auch hier immer hinterherlaufen.

Wie stellst du dir die Zukunft der Cevi vor?

Ich denke, dass die cevi noch sehr lange existieren wird. Sehr froh bin ich darüber, dass Boris mich nicht im Stich lässt und ich mich jederzeit an ihn wenden kann. Es ist einfach sein „Baby“, ich will ihn auf jeden Fall als Berater behalten. Da es weltweit ständig etwas Neues gibt, denke ich, dass wir noch viel Interessantes bringen werden. Schade finde ich das Weggehen von René. Er hat sich ganz aus der cevi-aktuell rausgenommen.

Wir feiern mit Ausgabe 7 ein Jahr SCACOM-Aktuell: Was hältst du von unserem „neuen“ Magazin? War es eine überflüssige Idee oder grenzt sich SCACOM zu anderen Magazinen ab?

Selbstverständlich sehe ich dies etwas gespalten. Auf der einen Seite ist jeder Bericht in der SCACOM ein Bericht weniger in der cevi-aktuell. Auf der anderen Seite sehe ich eine Entwicklung innerhalb diesen einen Jahres, welche ich bewundernswert finde. Ganz besonders die letzte Ausgabe hat mir sehr gefallen.

Was würdest du ändern und was gefällt dir am Besten daran?

Als Grafiker sind das eher optische Veränderungen: Ich würde mir etwas einfallen lassen, was die SCACOM noch individueller macht: ein Maskottchen, ein einzigartiges Coverdesign, Seitenlayout, Hintergrundbilder. Damit das aber nicht wie in der cevi aussieht, müsste es halt „eigener“ sein.

Wie findest du unsere Homepage www.scacom.de.vu?

Inhaltlich sehr gut. Auch hier würde ich persönlich das Layout der Webseite anders aufbauen. Das liegt aber daran, dass meine Firma auch Internetseiten erstellt und ich natürlich einen bestimmten Stil bevorzuge.

Da das Magazin ja mehr oder weniger aus der Cevi entstanden ist, würdest du dir eine bessere Zusammenarbeit bzw. eine Wiedervereinigung wünschen?

Eine Zusammenarbeit wäre fein, dieses Interview hier ist ja auch schon ein Schritt. Da beide Zeitschriften immer auf der Jagd nach neuen Berichten sind, denkt natürlich jeder erst an sich. Eine Wiedervereinigung würde bedeuten, dass einer von Beiden zurückstecken muss, was ich weder für die cevi-aktuell, noch für die SCACOM wünsche. Schön wäre, wenn die cevi mehr über den C64 berichtet und die SCACOM mehr über Amiga, dann sehe ich ein paralleles Nebeneinanderlaufen problemlos. Für die Leser ist es nur von Vorteil.

Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?

Seit unserer letzten Ausgabe haben wir nun eine Heftdisk, welche nun regelmäßig beigefügt wird. Ich überlege auch, eine Printversion zu erstellen, da viele danach fragen. Grundsätzlich wünsche ich für die cevi-aktuell einen Hardware-Experten, der zum Beispiel Bausätze zusammensucht, Hardwareerweiterungen erklärt und einige Reparaturtipps gibt.

Danke für das Gespräch. Möchtest du noch was loswerden?

Ja. Seit dem es die SCACOM gibt, versuchen einige Forumsmitglieder, unseren Mags eine Konkurrenz anzudichten. Ich denke, hier sieht man, dass Stefan und ich sehr gut miteinander klar kommen. Im Gegenteil: wir werden weiterhin versuchen, uns gegenseitig zu unterstützen.

Sicher gibt es genau so viele Amiga-Fans wie C64-Fans. Wenn Ihr also eine interessante Geschichte mit eurem Amiga erlebt habt, dann schreibt sie auf und schickt sie an die SCACOM!

Schön gesagt und weiterhin viel Erfolg mit der cevi aktuell! Und mit den Texten hast du vollkommen Recht: Schickt den Magazinen mehr Texte!

Links:

www.sign-set.de

Amiga Walker Prototyp

Stefan Egger / Klaus Schwägerl

Amiga Technologies produzierte zunächst die von Commodore entwickelten Modelle A1200 und A4000T weiter. Die nächste Generation wurde auf der CeBit 96 vorgestellt: Der Amiga Walker. Er soll ein Zwischending zw. A1200 und A4000T werden. Ein modern wirkendes Gehäuse mit Kuppel bildet die Haupteinheit, die CD und Diskettenlaufwerk vereint. Das System kann mittels weiteren Untersätzen zu einem Tower-artigem Computer ausgebaut werden. Technisch ist er ein AGA Amiga und nutzt die leicht verbesserte Workbench-Version 3.2. Durch den Konkurs von ESCOM kam dieses Gerät nie auf den Markt, nur wenige Exemplare existieren.

Das Walker-Grundsystem sowie das Erweiterungskonzept:



Klaus Schwägerl von Projektfabrik GmbH hat sich wegen des Amiga Walkers an www.amiga-news.de gewandt:

„Ich ziehe gerade mit meiner Firma um, weshalb mir das Urmodell des Amiga Walker wieder in die Hände fiel. Dies

hat mich dazu veranlasst, einmal etwas im Web zu surfen und nach Artikeln über den Walker zu suchen. Was ich da lese, erstaunt mich und veranlasst mich zu einer Klärstellung:

1. Der Amiga Walker wurde nicht von Frog Design entworfen, sondern von dem äußerst talentierten Designer Daniel Gilgen im Auftrag von Stefan Domeyer für meine damalige Firma KS Design in Frankfurt. Die Möglichkeit, den Walker "scheibchenweise" zu erweitern, bis schließlich ein Tower entsteht, stammt von Daniel Gilgen. Er hat mit dem Urmodell, welches ich besitze, die Prototypen für die CeBIT gebaut.

2. Die Übertragung der Rechte am Produkt war abhängig von der Zahlung unseres Honorars. Da dieses niemals geflossen ist, verblieben die Rechte am Produkt bei KS Design. Nachdem ich KS Design geschlossen hatte, sind die Rechte an mich als Privatperson übergegangen.

3. Merlancia Industries hat niemals Rechte am Produkt gehabt. Wir haben Merlancia Industries dies auch so mitgeteilt, da die Firma bei uns nach einer Lizenz angefragt hat. Irgendwann ist dann der Kontakt zu Merlancia abgebrochen; wir wissen nicht, ob das Unternehmen noch aktiv ist.

Ich hoffe, dass damit einiges zur Klarstellung des Sachverhaltes beigetragen wird.

Mit freundlichem Gruß und einem tränenden Auge, dass das Projekt nie in Produktion ging,

Klaus Schwägerl“

Auf SCAGOM Nachfrage erhielten wir weitere Informationen:

„Ich habe das Urmodell. Die einzigen Prototypen, die entstanden waren, hatte alle Amiga für die CeBit. [...]. Das Urmodell ist die Grundlage für die Produktion von Prototypen. Habe Ihnen mal Fotos gemacht.“



Fotos und Textauszüge © Klaus Schwägerl, www.projektfabrik.com

Amiga Walker Nachbau

Sascha Rasztovits

Im Anschluss an unseren Amiga Walker Bericht wird das Gehäuse eines solchen nachgebaut.

Als Amiga Fan der ersten Stunden (seit 1987) habe ich bis auf einen A4000 so ziemlich jedes Amiga Modell besitzen, viele sogar mehrfach.

So ziemlich?

Ja, bis auf einen. Einen der eigentlich nie auf dem Markt war: "Der Walker"

1996 von den Firmen Amiga Technologies/Escom auf der CeBit vorgestellt, sollte er das Commodore Erbe weiterführen und ein notwendiger Schritt in die „neue“ Zukunft des Amigas sein. Was mich aber am Walker von damals so faszinierte, war sein extravagantes Gehäuse.

In der heutigen Zeit, wo Apple in Sachen Design den Weg zu Recht beschreitet, sicher nichts aufregendes mehr, aber 1996 wo sämtliche Desktops Midi Towers waren, etwas Außergewöhnliches.

Er kam aber nicht überall gut an; „Staubsauger“ war noch eines der netteren Umschreibungen die man so lesen konnte. Die Welt war halt noch nicht so weit. Rechts eine inoffizielle Amiga-„Werbung“, die den Walker als Staubsauger zeigt.

Das Walker Konzept hat mich jedoch all die Jahre beschäftigt.

Ich habe bereits öfters versucht den Walker nachzubauen, bin jedoch ich aus der Planungsphase eigentlich nie herausgekommen.

Die Jahre vergingen und ich bin vom Amiga weg in Richtung Mac gegangen. Vor einigen Monaten bin ich jedoch wieder dem Amiga Virus verfallen und sofort war das Walker Projekt wieder in meinem Kopf.

Wenn nicht jetzt, wann dann, dachte ich mir.

Doch was sollte meinen „Walker“ antreiben?

Amiga Boards allesamt zu groß, eventuell der A600 schien mir eine Alternative. Jedoch sind A600 Turbokarten, wenn einmal erhältlich,

sehr teuer. Auch die Anschlüsse würden wegen der Lage des Boards alle auf der Seite liegen. Nicht Ideal. Das Alter der Amiga Boards stellt ein weiteres Problem dar.

Als Alternative schien mir, das soeben von Intel auf den Markt gebrachte Essential Board mit Intel Atom Prozessor zu sein. Obwohl ich nicht gerade der große x86 Fan bin, so ist dieses Board für das Walker Projekt geradezu ideal.

Das Board ist ITX, 17x17cm groß und wirklich günstig. Kostet gerade mal um die 50 Euro. Inkl. Prozessor und Kühler versteht sich. USB, Sound onboard, auch ein PCI Slot ist auf der Platine. VGA Onboard!

Auch auf der Software Seite haben wir mit WinUAE eine wirklich ausgezeichnete Emulationsumgebung für unsere „neue Freundin“.

Also dann begann das Atom Walker Projekt.

Die Planungsphase verlief nicht wie gewohnt, da vom Walker ja nur einige Bilder aber absolut keine Planungs-skizzen oder Masse existieren. Somit habe ich anhand der Bilder Pläne erstellt, die an die Proportionen des Original Walker herankommen sollten.



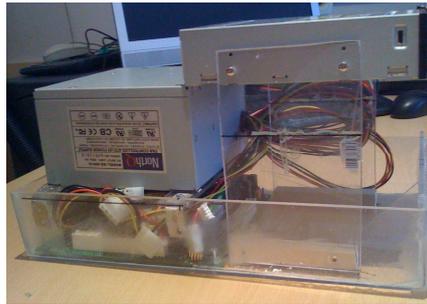
Als Baumaterial habe ich Plexiglas gewählt, in der Stärken 4 und 2 mm.

Plexiglas hat zwar den Nachteil, dass man beim Schneiden und Bohren sorgfältig sein muss, da es sehr leicht bricht. Jedoch hat es den Vorteil, dass es unter Wärme biegsam wird - nötig für das obere Case des Walker Clones.

Anfangen hab ich mit der unteren „Wanne“ des Walkers. Die Wanne des Walkers besteht aus 4 mm Plexiglas und war eigentlich problemlos herzustellen. An der Vorderseite kamen Lüftungsschlitze wie beim Original, statt der Mouse bzw. Joystick Anschlüsse bekam mein Clone jedoch einen 2-fach USB sowie Sound Anschlüsse. An der Rückseite wurde die mit dem Board mitgelieferte ATX Blende eingepasst.



Jetzt begann schon mal das Einpassen der einzelnen Komponenten. Board, DVD-Brenner, Kartenleser, Netzteil und Gehäuselüfter wurden probierhalber platziert.



Das obere Case war schon eine andere Herausforderung. Als Stabilisierung kam ein schmaler Holzrahmen zur Anwendung. Die Vorderseite besteht aus 4 mm, die Seiten und das Rückteil aus 2 mm Plexiglas.



Hier kamen die Vorteile des dünnen Plexiglasses zur Geltung. Mit ein bisschen Wärme wurde die Plexiglas Scheibe in die richtige Form gebogen. Trotzdem habe ich die Spannung ein bisschen unterschätzt und musste so die Seiten und das Rückteil miteinander verschrauben.

Das Nächste Kapitel war ziemlich mühsam, längere „Spachtel- und Schleiforgien“ gingen einher.

Die Füße des Walkers wurden aus Holz hergestellt und stellten eigentlich keine große Herausforderung dar.

Als Farbe wählte ich, anders als das Original, das in schwarz gehalten ist, ein dunkles Anthrazit. Das Ergebnis hat mich überzeugt.

Doch der schönste Teil des ganzen Projektes begann jetzt: Das Zusammenbauen.

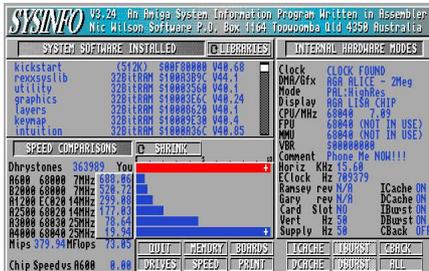
Board, Netzteil, DVD Brenner usw. wurden eingebaut und die Kabel verlegt. Im Innenraum kam ein 7-facher USB Adapter zum Einsatz. Darauf arbeitet ein Lutec WLAN Stick.



Da das Walker Gehäuse alles andere als eine optimale Luftzirkulation zulässt, kam ein weiterer Vorteil des Intel Board zum Tragen. Das Board produziert fast keine Abwärme, somit kam nur ein Gehäuselüfter zur Anwendung. Das ganze System ist somit ziemlich leise.

Auf der Software Seite kam Windows XP SP3 zur Anwendung. Es ist mit Nlite um einiges erleichtert, weil ich es ja nur als Unterbau für den Emulator WinUAE brauche, was in der Version 1.5 zum Einsatz kommt. Der verwendete Intel Atom ist nun wahrlich keine Burner, aber als

Antrieb für die „neue Freundin“ mehr als ausreichend, überhaupt wenn man die schwachbrüstigen 68xxx dagegen hält. Hier ein SysInfo Screenshot:



Als System wurde OS 3.9 installiert, zur Alternative liegt auch AmiKit bereit.

Ich habe mir mit dem Walker Projekt einen Wunsch erfüllt, den ich schon lange verwirklichen wollte. Ich hatte sehr viel Freude beim Bauen, obwohl ich manchmal alles hinschmeißen wollte. (Speziell beim Spachteln und Schleifen...)

Besonderer Dank gilt meiner



Der Assistent namens „Tiger“!

Frau Maria, die mich bei all meinen Projekten unterstützt.

...aber es ist geschafft und das war es jetzt mit dem bauen. Oder doch nicht? Sicher doch! oder vielleicht.....????

Technische Daten:
 Prozessor: Intel Atom N230, 1,6ghz
 Mainboard: INTEL D945GCLF
 Grafik: GMA 950 Onboard
 Sound: Stereo



1 GB DDR2 667 MHz RAM
 80Gb 2.5" SATA HD
 Kartenleser
 DVD-Brenner SATA
 7-facher USB Adapter
 Lutec Wlan Stick

E-Mail:
 appleuser@gmx.at

Retro-Spektive

Jochen Zuborg

Am 26. / 27. Juli war es in Schneiderkrug so weit. Die Retro-Spektive öffnete zum zweiten Mal ihre Pforten. Nach dem Erfolg der ersten Ausstellung mit prominenten Gästen wie Winnie Förster und einem PANG – Automaten wurde in der zweiten Ausstellung wieder das Konzept „Eine Zeitreise durch 35 Jahre Spielkonsolen und Computer“ aufgegriffen.

Ausgestellt wurden angefangen vom klassischen Tennis PONG, über diverse Spiele der 8-Bit bis 32-Bit Ära der Heimcomputer bis hin zu aktuellen Konsolen namhafter Hersteller inklusive Guitar Hero und Rockband.

Besonders hervorzuheben ist die Sammlerleidenschaft von Veranstalter Oliver Knagge. So besitzt er zu allen (!) gän-



gigen Konsolen nicht nur spielbereite Geräte in einem Topzustand, sondern dazu auch die passenden Kaufhausaufsteller.

Eine weitere Sammelleidenschaft von Oliver Knagge gehört den Amiga Spielen. Er hat vielen Besuchern die Möglichkeit geboten die wohl weltgrößte Amiga-Spielesammlung zu bestaunen: ca. 6000 Originale!

Natürlich waren auf der Ausstellung zahlreiche Händler vor Ort, deren Angebot in den Pausen durchstöbert werden konnte. Von alten Atari- oder Nintendo-Zubehör bis hin zu modernen Videospielkonsolen konnte alles vor Ort gekauft werden.

Teilnehmer waren The Legacy, der Gameshop aus Cloppenburg, Classic-Computing e.V., aus den Niederlanden Mr. Atari und Bonami Spelcomputer Museum (NL), Retrogames e.V., das Oldenburger Computermuseum, Kultpower, Jörg Stumpe und die Joca-Tech GbR.

Jörg Stumpe stellte sein so genanntes PS2-Cab vor. Es handelt sich dabei um einen handgefertigten Spielautomaten. Dieser Spielautomat enthält eine Playstation 2 Konso-



le als Herz und als Bedienfeld alte Arcade Buttons. Die Spiele können nach Belieben gewechselt werden. Alle Teile waren hochwertigen verarbeitet und befanden sich in einer hohen Qualität. Mittlerweile ist das Cab mit einer XBOX versehen worden (www.retrocustom.de).

Joca-Tech stellte das neue Projekt RForce vor. RForce stellt eine kabellose Verbindung zwischen Joysticks und Rechner her. So ist es möglich, seine wertvollen Retro-Raritäten in der Nähe des Fernsehers anzuschließen und bequem vom Sofa ohne lästigen Kabelsalat zu spielen. Es werden alle Joysticks/Computer mit 9 poligen DSub Anschlüssen unterstützt, darunter die Modelle

Commodore VC20, C64, C128, alle Amigas, Atari 2600, 7800, 800XL, ST, STE und Mega ST. RForce zeichnet sich besonders durch einen geringen Stromverbrauch und sehr kurze Reaktionszeiten aus und garantiert damit kabellosen Spielspaß (www.joca-tech.de).

Jochen Zurborg von Joca-Tech stellte am Samstag zudem den Amiga-Klon Minimig und einen C64 DTV Mod mit integrierten sd2iec Laufwerk, Colorfix, Keyboard Twister, zwei externen Joystick-Ports und einen Tastaturanschluss vor (<http://bencao74.blogspot.com>).

Abschließend bleibt zu sagen, dass die Retro-Spektive sehr gut besucht war, interessante neue Projekte geboten hat und das Konzept „Eine Zeitreise durch 35 Jahre Spielekonsolen und Computer“ anschaulich und sehr umfassend erfüllt wurde. Wir freuen uns auf die dritte Retro-Spektive.

Links:

- www.retro-spektive.de
- www.thelegacy.de
- www.dergameshop.com
- www.classic-computing.de
- www.kultpower.de
- www.retrocustom.de
- www.joca-tech.de
- www.retrogames.info
- <http://mr-atari.com>
- www.bonami-spelcomputer-museum.nl/agenda.htm
- www.computermuseum-oldenburg.de
- <http://bencao74.blogspot.com>

Korrektur

Jochen Zurborg

In Ausgabe (August 2008) hat sich ein Fehler in unserer Berichterstattung zum Thema portable Emulation eingeschlichen.

Es gibt zwei verschiedene Emulatoren: E32Frodo und Jmec64.

E32Frodo ist ein Emulator für auf Symbian OS basierende Handys, wie viele Nokias (3650,7650) und ist in einem C artigen Dialekt geschrieben.

JMEC64 basiert auf j2me, also ein Java Dialekt. JMEC64 läuft auf meinen Sony w800i sehr langsam und ist nicht bedienbar. Er schafft vor einem Jahr ca. 3-5 Frames pro Sekunde. Aber es ist ja noch in Entwicklung.

E32Frodo hat einen hardwarenäheren Ansatz und läuft stabil auf Symbian basierende Handys. So konnte ich schon vor Jahren auf einem 7650 problemlos Maniac Mansion spielen. Es hat damals sogar Spaß gemacht.

Wir bedauern den Fehler und hoffen, dass ihr beide Versionen ausprobiert und die bessere selbst aussucht:

E32Frodo:

<http://e32frodo.sourceforge.net/>

JMEC64:

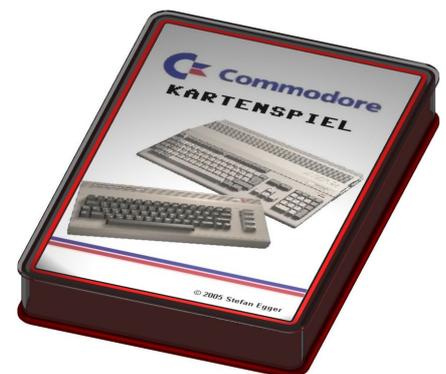
http://sourceforge.net/forum/forum.php?thread_id=1543310&forum_id=586670

Quartett

Stefan Egger

Ich möchte noch einmal auf das von mir erstellte Commodore-Kartenspiel aufmerksam machen. Es liegt als PDF dieser Ausgabe bei.

Das Quartett kann gedownloadet werden. Es muss selbst ausgedruckt und zusammengeklebt werden. Es sind alle wichtigen Commodore-Rechner vorhanden. Weiteres gibt es Joker, die für Abwechslung sorgen.



Oben ein gerendertes Beispiel, wie es zu kaufen wäre, würde es produziert werden... Eine professionelle Herstellung ist wegen der kleinen Stückzahlen nicht möglich. Dafür gibt es aber eine Papierhülle zum Basteln!

Die Spielregeln liegen bei. Damit steht dem Spaß nun nichts mehr im Wege! Bitte gebt mir Feedback auf dieses sehr aufwendige und Zeitraubende Projekt.

Da dies © 2005-2008 Stefan Egger ist, darf nichts ohne meine Einwilligung verändert oder weiterverbreitet werden.

DTV Umbau

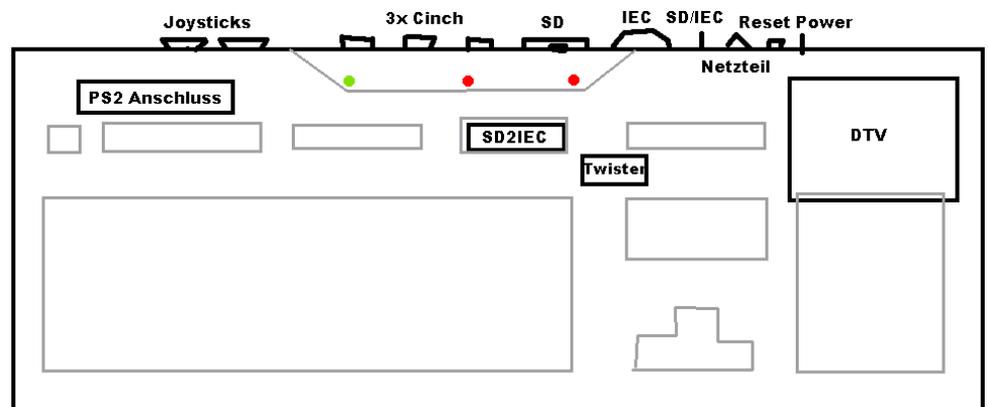
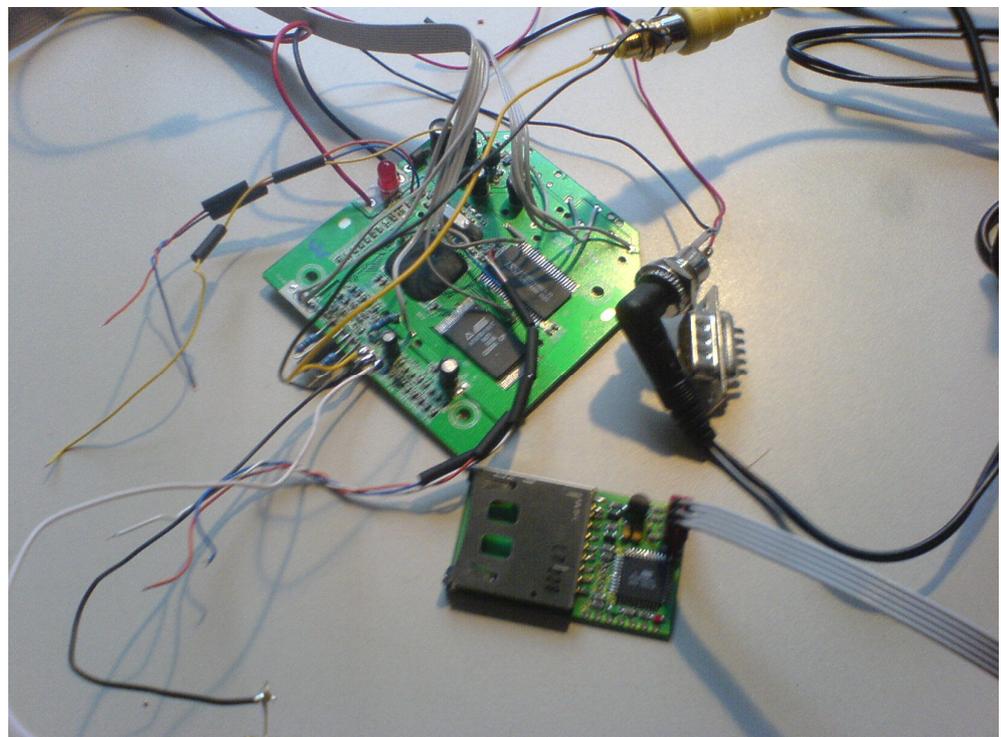
Ich habe mir einen DTV umbauen lassen. Hier ein paar Details dazu!

Der C64 DTV ist ein neu produzierter C64. Eigentlich eine Spielekonsole mit 30 eingebauten Spielen. Kann aber zum C64 erweitert werden. Durch die kompakte Größe lassen sich verschiedene Gehäuse verwenden. Umbauten gibt's im Original-Gehäuse, Tastaturgehäuse einer PS/2 Tastatur oder eines Original C64-Gehäuses. Es gibt sogar einen Laptop, einen Umbau in eine 1571 sowie verschiedene einfache, eckige Plastikgehäuse. Sogar ein Umbau in ein Netzteil-Gehäuse eines Amiga wurde vorgenommen.

Für mich wichtig waren SD2IEC, Colorfix, IEC, 2 Joystickports, Video und Audioanschlüsse. Da ich technisch nicht begabt bin, bat ich Jochen Zuborg, den Umbau vorzunehmen.

Das passende Gehäuse ist eine PC Tastatur mit viel Platz im Inneren. Das sieht professionell aus und ist leicht zu transportieren. Ein Umbau in ein DTV Gehäuse finde ich für unnötig, da der DTV-Joystick sowieso qualitativ schlecht ist und im Gehäuse wenig Platz ist.

Eine passende Tastatur habe ich gefunden und billig ersteigert.



Ende der Heimcomputer-Ära

Stefan Egger / Misa Zikic

Ziel der Arbeit ist es, die gesamte Veränderung der Branche darzustellen und die Unterschiede von damaligen Heimcomputer und modernen PCs gegenüber zu stellen. Dabei werden Marktanteile der Firmen herangezogen. Mit Umfragen wird gezeigt, wie wichtig die ersten Computer für die heutige Branche waren.

Wie hat sich die sehr schnelllebige Computer-Branche im Heimbereich in den letzten rund 30 Jahren verändert?

Mit Hilfe von Marktanteilen und Produktzyklen wird dies veranschaulicht. Damit kann man die Änderungen der gesamten Branche sehen.

Durchsetzung des PCs

„Im Jahr 1993 verlor Commodore 357 Millionen US-Dollar, und der Marktanteil fiel auf magere 1,7%! Im Juni entließ man mehr als die Hälfte der Beschäftigten. Ab Ende 1993 konnte man keine Schuldentilgung mehr leisten und kämpfte verzweifelt gegen den Untergang an. Am 25 April 1994 wurden fast alle verbliebenen Beschäftigten entlassen; eigentlich entließ man alle bis auf die höheren Manager. Im riesigen Gelände von West Chester gab es nur noch 20 Angestellte, wo früher einmal über 1500 Lohn und Brot hatten. Am 29 April 1994 gab Commodore Inter-

national bekannt, dass man unfähig zur Schuldentilgung sei und das Geschäft einstellen müsste.“ [1]

„Wie konnte die drittgrößte Firma auf dem Europäischen Markt so tief fallen?“ [2]

Viele der Homecomputer-Hersteller haben den Fortschritt der PC-Entwicklung nicht beachtet und keine Verbesserungen an der Technik vorgenommen. Weiters wurden einige Fehlentscheidungen von den wichtigsten Heimcomputerherstellern Commodore und Atari getroffen, sodass sie keine konkurrenzfähigen Produkte zu PCs auf den Markt bringen konnten. Auch konzentrierten sie sich viel zu viel auf die Konkurrenz untereinander und verlieren dadurch den Anschluss zu den DOS-kompatiblen PCs. Die PCs holten v.a. bei Grafik und Sound den Vorsprung des Amigas, der meist als Spielecomputer verwendet wurde, ab. Die Spiele wurden am PC immer besser, dadurch wurde der Amiga mit der Zeit vom Markt verdrängt. Auch bei NASA und Filmstudios verschwand der Amiga langsam aus dem professionellen Bereich. Der PC fand immer mehr Verwendung im Heim- und Bürobereich sowie auch bei Spielen.

Ein Auslöser war mit Sicherheit das neu geschaffene

Baukastensystem, mit dem sich jeder PC-Käufer seinen eigenen Computer zusammenstellen und bei Bedarf erweitern konnte. Hohe Absatzzahlen ließen die Preise sinken und bis Mitte der 90er-Jahre waren alle Hersteller von Komplett-Computern wie Schneider, Commodore und Atari praktisch vom Markt gefegt. Nicht zuletzt weil sich viele Firmen auf einzelne PC-Bauteile spezialisierten und dadurch einen Technikvorsprung erlangten. Den Anfang machte der Hersteller Creative Labs, der 1989 eine PC-Soundkarte präsentierte, die sich problemlos in Standard-Computer einbauen ließ. ([3], Redaktion Computer Bild Spiele)

Die Vorteile eines Heimcomputer: geringe Kosten, Spielefähigkeit, großes Angebot an Spielen, wurden durch billige Farbmonitore und die ersten Soundkarten vom PC übernommen [...] Heute sind von der Vielfalt an Geräten nur noch zwei Architekturen übrig geblieben. Die Apples und die PCs ([4], Bernd Leitenberger, n.d.)

Dadurch ergibt sich aber das Problem mit nicht-kompatibler Hardware und Treiberabstimmung. Das bedeutet, dass nicht jede Software zwingend auf dem eigenen PC-System laufen muss, da es so viele verschiedene Hardwarekomponenten und Leistungsunterschiede gibt. Deswegen müssen oft neue Computer oder bessere Komponenten gekauft werden sollte der Computer zu wenig Leistung haben, um aktuelle Programme auszuführen. Der Vorteil dabei ist, dass nicht so wie früher jede Software für alle erhältlichen Hardware-Plattformen extra angepasst werden muss.

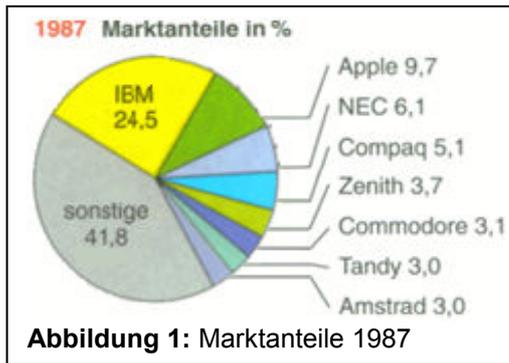


Abbildung 1: Marktanteile 1987

In Abbildung 1 erkennt man die Marktanteile der verschiedenen damals am Computermarkt vertretenen Firmen. Es ist erkennbar, dass IBM den höchsten Marktanteil hatte. Die IBM-PCs verdrängten Commodore mit dem PET und dessen Nachfolgern aus dem Büromarkt, auf den wir hier nicht genauer eingehen. Commodore hat sich zu viel auf den gut laufenden Heimbereich konzentriert. Deutlich erkennbar ist auch die große Anzahl verschiedener Firmen, die verschiedene und inkompatible Computer produzierten.

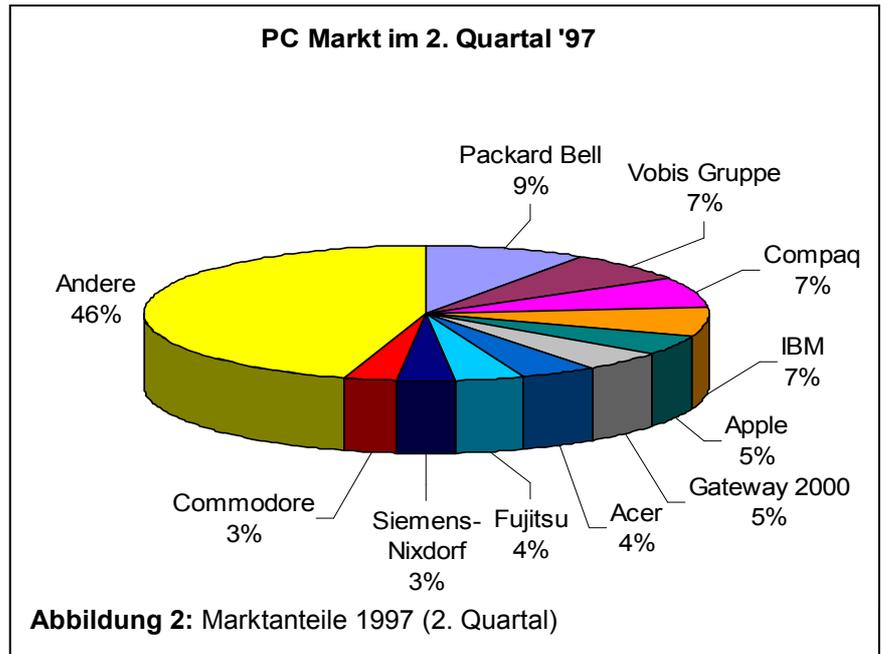


Abbildung 2: Marktanteile 1997 (2. Quartal)

Vergleicht man dies mit Abbildung 2 so sieht man deutlich den Unterschied zu früher. Heimcomputerhersteller und von Firmen eigens entwickelte Komplettsysteme mussten den IBM-kompatiblen Computern weichen. Zwar ist Commodore noch erwähnt, diese Firma hat aber nichts mehr mit dem Heimcomputerhersteller des C64 zu tun. Als Commodore 1994 in Konkurs ging, kaufte sie ESCOM auf und produzierte normale PCs unter diesem Namen. Der Kunde hat den Nachteil, sich dem Standard anzupassen, da man weniger Auswahl hat. Vorteil ist die oben erwähnte

Kompatibilität.

In Abbildung 3 von 2002 sieht man, dass Hewlett-Packard und Dell die größten Marktanteile haben. Alle übrigen Hersteller konnten deutlich weniger Computer verkaufen. Alle Hersteller bieten Gesamtsysteme aus den einzelnen, zugefertigten Komponenten an. Ein Gesamtsystem besteht i.d.R. aus folgenden Komponenten: Hauptplatine (Motherboard oder Mainboard), Prozessor (Central Processing Unit, CPU), Grafikkarte (Graphics Processing Unit, GPU), Arbeitsspeicher (Random Access Memory; RAM), Festplatte (Hard Disk Drive; HDD), Netzteil (Power Supply Unit; PSU), Soundkarte, Netzwerkkarte usw. Als Gehäuse werden nun Tower benutzt, in der alle Komponenten und Laufwerke ihren Platz finden. Windows, Internet und das CD/DVD Format setzt sich in der PC-Epoche durch. Genau mit dieser Epoche setzen wir in den Weiteren Kapitel fort.

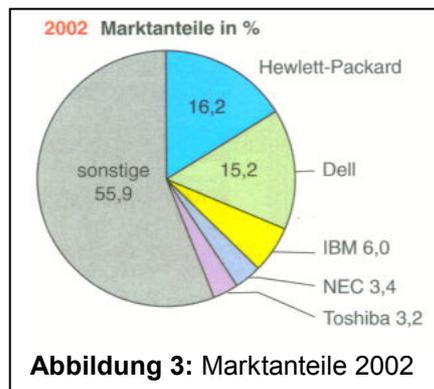


Abbildung 3: Marktanteile 2002

Aus eigenem Interesse wurde eine Umfrage gemacht, die Aufschluss darüber geben soll, welche der zuerst gekaufte Computer der an der Umfrage teilgenommenen Personen war. Daraus kann man in Abbildung 7 ablesen, wie wichtig Commodore für den Computermarkt war. Ersichtlich ist, dass sich die meisten der teilgenommenen Personen für ein Produkt von

(8%) und zum Schluss Atari (3%). Durch den Erfolg von VC20 und C64 ist Commodore an erster Stelle. Amiga ist recht spät (1985) vorgestellt worden. An der Umfrage nahmen allerdings nur 1477 (Stand: 15.5.2008) Leute teil. Da es aus eigenem Interesse auf einer Webseite über Commodore durchgeführt wurde, ist es nicht das genaueste Ergebnis. Doch es

die große Zahl an MS-DOS PCs, die damals sehr teuer und nicht für den Heimbereich bestimmt waren. Auch interessant ist, dass eine sehr große Anzahl an Windows PCs als der erste Computerkauf genannt wird. Dies war dann relativ spät. Die Umfrage wurde von der Standard durchgeführt und ist mit insgesamt 24.753 Stimmen (Stand: 14. Mai 2008) sehr aussagekräftig!

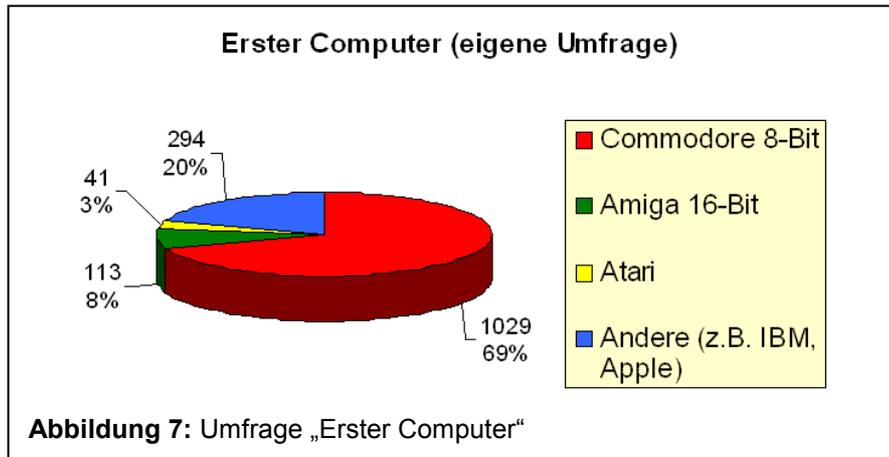


Abbildung 7: Umfrage „Erster Computer“

Commodore (69%) entschieden haben gefolgt von „Anderen“ wie IBM und Apple (20%). Danach kommt Amiga

stimmt großteils mit der Umfrage in Abbildung 8 überein, in der man genauer, sieht welche Computermodelle gekauft wurden.

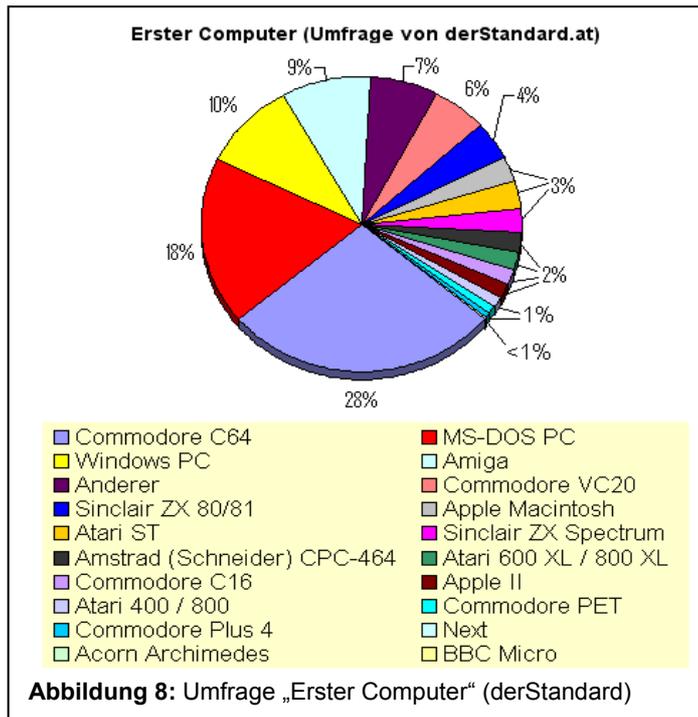


Abbildung 8: Umfrage „Erster Computer“ (derStandard)

Obwohl damals viel weniger Computer verkauft wurden, als das heute der Fall ist (siehe Abbildung 9) haben die Heimcomputer und vor allem die Firma Commodore und Jack Tramiel mit seiner harten Preispolitik zum verbreiten der Computer wesentlich beigetragen.

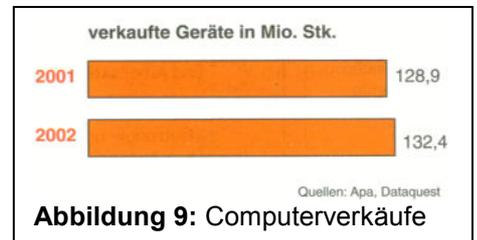
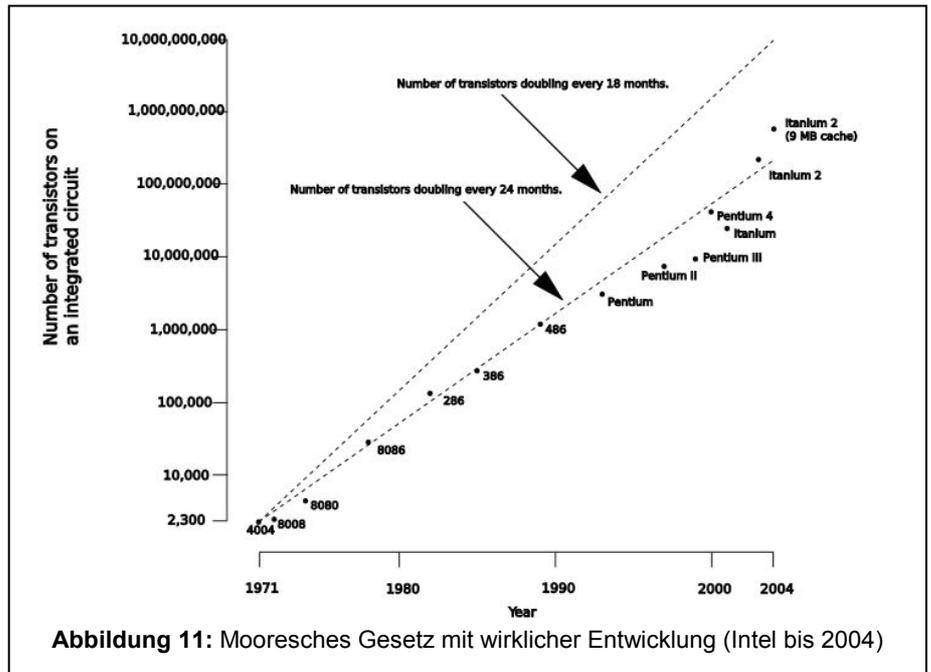


Abbildung 9: Computerverkäufe

Diese von „derStandard“ durchgeführte Umfrage stellt ein genaueres Ergebnis dar. Auch hier spielt der Commodore C64, der VC20 und der Amiga eine große Rolle. Erstaunlich ist

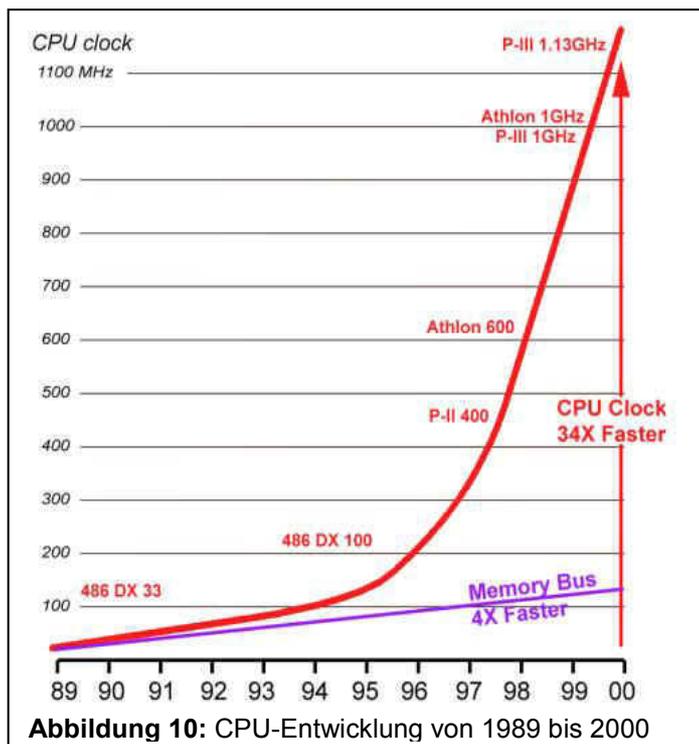
Ein weitere grober Unterschied wird deutlich: Wenn wir das Beispiel C64 oder Amiga 500 betrachten, der zwölf bzw. fünf Jahre technisch unverändert gebaut wurde, wird klar, dass damals die Produktzyklen viel länger waren als heute. Früher war auch die Ersatzteilversorgung besser und es wurde viel repariert. Eine Computer-Plattform wurde auch viel länger mit kompatibler Software versorgt. Dafür waren oft Nachfolgemodelle von der-

selben Firma inkompatibel mit den Vorgängern. Heute leben wir in einer Wegwerf-Gesellschaft, wo eine Reparatur aufgrund der immer kleineren Fertigungsprozesse nur schwer möglich ist oder sich nicht rentiert. Zusätzlich wird man noch „gezwungen“, immer etwas Neues zu kaufen. Damals wurde ein System bzw. eine Leistungsstufe viel länger unterstützt. Das ist auch der Grund, warum der C64 der am Meisten verkaufte Computer ist. Heute werden zwar viel mehr Computer verkauft, die Typen und Marken ändern sich aber ständig. Dies ist aber auch durch die rasche Weiterentwicklung der einzelnen Komponenten eines PCs zu erklären. Als Beispiel wird die CPU verwendet. War 1980 im Heimbereich noch 1 MHz Standard, setzten sich 1985 Computer mit 7 MHz durch. Die Weitere Ent-



wicklung kann der Abbildung 10 entnommen werden. In 1990 war die schnellste 486 CPU 33 MHz schnell. Auch erwähnenswert ist der Pentium 2 mit 400 MHz von 1997. Im Jahre 2000 gab es bereits Pentium 3 mit über 1 GHz Rechenleistung. Heute (2008) sind über 3 GHz und Mehrkernprozessoren weit verbreitet.

Nach der heute vorherrschenden, abgewandelten Auslegung sagt das Mooresche Gesetz aus, dass sich die Anzahl an Transistoren auf einem handelsüblichen Prozessor alle achtzehn Monate verdoppelt. Gelegentlich ist auch von einer Verdoppelung der Integrationsdichte die Rede, also der Anzahl an Transistoren pro Flächeneinheit. [6]



Man kann also sagen, dass während der 90er Jahre die fast einem exponentialem Anstieg von 33MHz zu über einem GHz hatte (vgl. [5]). Dieses exponentielle Wachstum beschreibt das Mooresche Gesetz:

In Abbildung 11 ist neben dem Mooreschen Gesetz auch die tatsächliche Entwicklung anhand von Intel-Prozessoren bis 2004 ersichtlich.

„Aktuell verfügen 61 Prozent der Deutschen über einen Computer im Haushalt [...]. Seit 1997 hat sich die Zahl der Computer-Besitzer damit verdoppelt. Jeder Fünfte aus der Gesamtbevölkerung plant den Kauf eines Computers – sei es als Erstanschaffung oder als Ersatzanschaffung“. ([7], Randof Hötting, n.d.) Es ist ein deutliches Wachstum

zu verzeichnen und auch in Zukunft werden es Unternehmen schwer haben: Einige Unternehmen werden Marktführer, wieder andere werden schnell verdrängt. Speziell in den letzten Jahren hatten Computerunternehmen eine rasante Entwicklung erlebt. Die Konsumenten haben dadurch den Vorteil, dass Innovationen und verbesserte Produkte auf den Markt kommen. Um die Kunden zu überzeugen, muss ein Produkt nicht nur konkurrenzfähig sein, sondern auch Kundenwünsche erfüllen und hier muss auch auf die Preispolitik geachtet werden. Dadurch werden wegen des Preiskampfes ältere und manchmal auch neuere Produkte oft drastisch im Preis gesenkt. Auch Werbung und Image der Marke sind sehr wichtig.

Die Bekanntheit fast aller Computer-Marken ist seit 2001 weiterhin gestiegen. Zu erklären ist dies unter anderem mit der kontinuierlich zunehmenden Durchdringung des Berufs- und Alltagslebens mit Computer-Tätigkeit und Internet-Nutzung. IBM und Microsoft erzielen von allen Computer-Marken nach wie vor die höchste Bekanntheit: Die Marke IBM liegt konstant bei 73 Prozent, Microsoft

konnte seine Bekanntheit seit 2001 sogar von 68 auf 72 Prozent steigern. Am stärksten holt Fujitsu Siemens nach der Fusion der Einzelmarken auf: Lag der Bekanntheitswert 2001 noch bei 36 Prozent, so erreicht die Marke inzwischen 60 Prozent. Dell kennen mittlerweile 36 Prozent der Deutschen. Beim Markenstatus punktet unter anderem Hewlett-Packard: Jeder Zweite, der die Marke kennt, findet sie auch sympathisch, und auch bei der Kaufbereitschaft erzielt HP einen Spitzenwert. ([7], Randof Hötting, n.d.)

Schlusswort:

Natürlich ist einiges schon bekannt. Trotzdem finde ich, dass es eine interessante Sammlung an Grafiken ist. Auch sollte es ein kompakter und doch informativer Artikel über das Ende der Heimcomputerära werden.

Zum Schluss sei noch zu erwähnen, dass es auch in Zukunft auf dem PC Markt sehr viel Konkurrenz geben wird. Die PC-Architektur ist noch aktuell, doch wie man am Beispiel der Homecomputer sieht, ist es auch möglich, dass sich in absehbarer Zeit auch die gesamte Architektur von Computern ändern könnte.

- [1] <http://members.aol.com/CompHist/cbmhistory.html>
- [2] <http://amition.de/geschichte8894.html>
- [3] Autor: Computer Bild Spiele Redaktion [letzter Zugriff: 2.5.2008]
http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Ratgeber-Kurse-Wissen-Spiele-Historie-Hardware-Commodore-Atari-C64-Nintendo-Sega-Sony_2312532.html
- [4] Autor: Bernd Leitenberger
<http://www.bernd-leitenberger.de/pc-hist1982-2000x.shtml>
- [5] <http://www.hardocp.com/article.html?art=MjM4>
- [6] http://de.wikipedia.org/wiki/Mooresches_Gesetz
- [7] Autor: Randof Hötting,
<http://www.peqa-svs.de/menu.html>

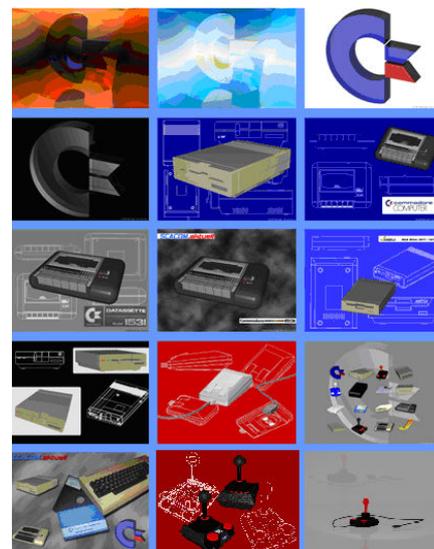
Hintergrundbild

Stefan Egger

In dieser Ausgabe liegt ein Hintergrundbild bei. Der C64 DTV wird gerendert und als Drahtmodell dargestellt. Das Motiv zeigt das Cover dieser Ausgabe. Sie können diese für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis nicht entfernt werden. Weitere Verbreitung bitte nur mit www.scacom.de.vu Link zu www.scacom.de.vu.



Alle Hintergrundbilder auf www.scacom.de.vu:



Bitte beachten Sie die Hinweise in der beiliegenden Text-Datei!

1. österr. Computermuseum

Stefan Egger

Das 2006 gegründete „1. österreichische Computermuseum“ zeigt Computer auf ca. 1200 Quadratmeter Fläche, was auch als Lokal benutzt wird und für Veranstaltungen gemietet werden kann. Ca. 1 Stunde Fahrzeit von Wien entfernt liegt es am Prof. Knesl-Platz 12 in A-2222 Bad Pirawarth (Niederösterreich).

Das Museum von Herr Erich Zieger hat täglich Öffnungszeiten von 14.00 - 22.00 Uhr. Auch Führungen werden angeboten, wobei eine Anmeldung erforderlich ist.

Man verspricht „PC Komplettausstellung: von den 1. PC's bis zu den neuesten Multimediaschneidemaschinen mit Hard- und Software, sämtliche Zusatzgeräte, Sondermodelle usw.“ und „Besichtigung, Vortrag, Multimediaschau, gratis Spielen“

Neben dem Shop und dem Reparaturservice für alte Computer gibt es einen Raum, indem allein 1000 Rechner zu sehen sind. Alle funktionieren 100% und werden, wie der Museumspräsident Zieger versichert, alle 1 Mal im Jahr gestartet und kontrolliert sowie repariert.

SCACOM-Fazit:

Es ist schon lang überfällig, ein Computermuseum zu errichten. Die Anzahl an Geräten ist erstaunlich, Herr Erich

Zieger sehr freundlich und interessiert.

Leider dominiert auch hier die eher langweiligen PCs: 2 Amiga 500, 3 C64, A1000, SX64, 2 1541, 1571, Atari STE und ein 386er PC von Commodore. Schön wäre ein Museum mit den verschiedenen Heimcomputern und den Anfängen vom PET2001.

Leider konnte man noch keine Geräte ausprobieren, da keine angeschlossen waren. Schade war auch, dass die Geräte teilweise nicht mal geputzt oder restauriert waren (C64 fehlte eine Taste, A500 mit ausgemaltem „AMIGA“-Zeichen, PCs mit umgedrehten Typenschildern).

Trotzdem ist die Vielfalt an Computern und die nette Gegend mit viel Natur sowie der Shop mit Reparatur sehr interessant.

Infos:

Telefon:
0699/100 75 670
0699/815 76 370

www.museum.at



Der Hauptraum mit 1000 Geräten (oben und unten)



Stefan Egger (mit Atari ST) und Erich Zieger

Commodores Patente

Stefan Egger

Ein kleiner Einblick in die Patente von Commodore und Amiga.

Jay G. Miner hat ein Patent namens "Video game and personal computer" eingereicht. Weitere Infos:

Patent number: 4777621
 Filing date: Jul 19, 1985
 Issue date: Oct 11, 1988
 Inventors: Jay G. Miner, Joseph C. Decuir, Ronald H. Nicholson
 Assignees: Commodore-Amiga, Inc.
 Primary Examiner: John G. Mills

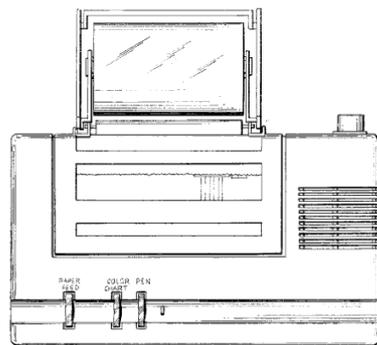
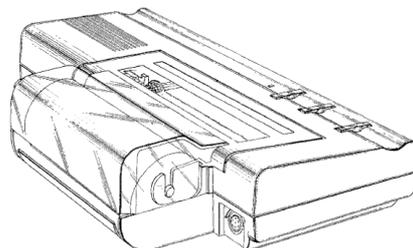
Die Kurzfassung dieses Patentes:

„A video game home computer is implemented in NMOS (n type metal oxide semiconductor) technology with plural microprocessors. Centralized bus architecture and direct memory access (DMA) techniques are employed. A video display generator provides color signal outputs to drive a commercial television receiver display. This display generator receives inputs from both microprocessors and obtains data directly from memory. A bit map of display information is kept in memory, wherein bits of information in memory image the precise screen display for each instance in time. A bit map manipulator circuit performs, under microprocessor direction, logic function manipulation of

the bit map data. Access between system components is accomplished via the bus architecture on a priority queue basis. Chip count and chip area is minimized.“

Es gibt noch genauere Beschreibungen, technische Zeichnungen und weitere komplizierte technische Bauteilbeschreibungen, die ich hier nicht anführen werde.

Nun mal ein Patent, was das Gehäus-Design eines Commodore Druckers schützen soll. Das Patent hatte eine Zeitspanne von 14 Jahren...
Filing date: Apr 4, 1983
Issue date: Nov 26, 1985



Sogar das Cartridge-Gehäuse des C64 wurde patentiert.

Filing date: Apr 4, 1983
Issue date: Aug 27, 1985

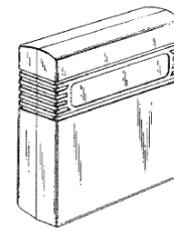


FIG. 1.

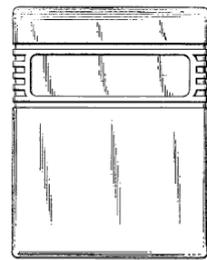
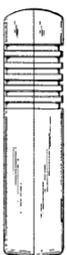
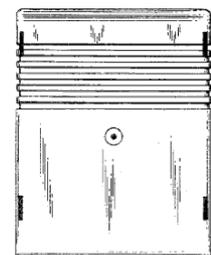
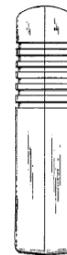
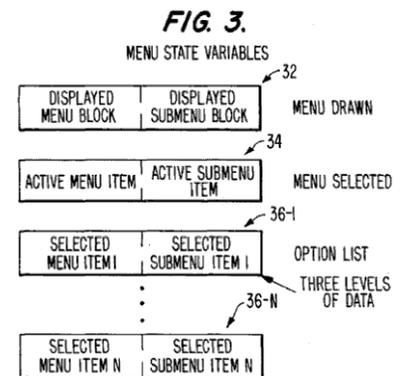


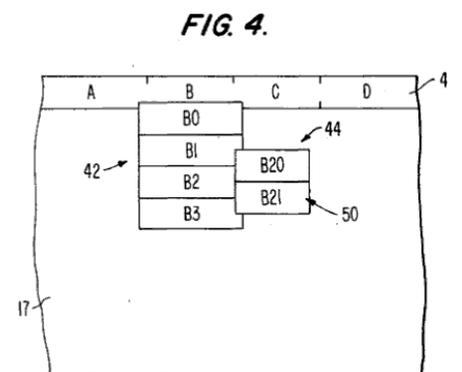
FIG. 2.



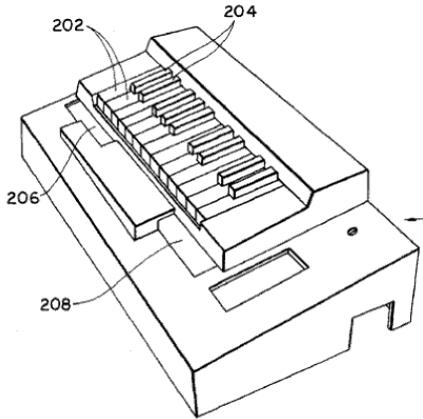
Auch das Amiga-Menüsystem ist patentiert (am Jul 18, 1986)



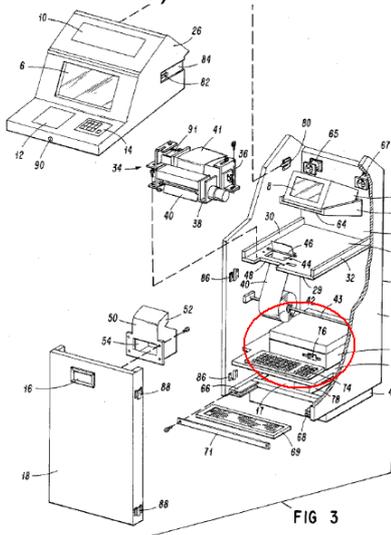
In Figur 3 die genaue Menüstruktur, in Figur 4 die gesamte Oberfläche.



Auch Zubehörhersteller entdeckten die Commodore Computer. So gibt es ein Patent auf eine Klaviertastatur für den C64...

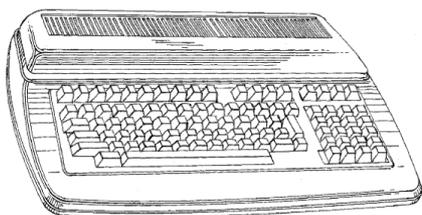


... und ein Informationsterminal das den Amiga als technische Basis nutzt (Amiga im roten Kreis):



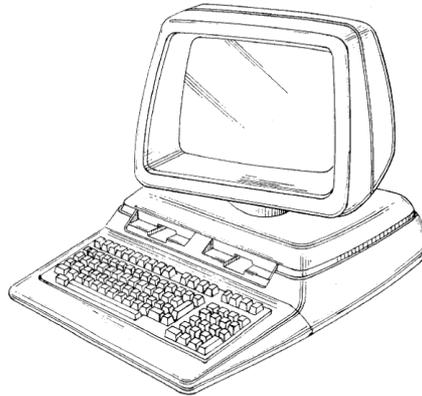
Hier nun noch ein paar weitere Patente wo Gehäuse als Zeichnungen zu sehen sind!

Commodore CBM 610:
Patent number: D277755
Filing date: Aug 27, 1982
Issue date: Feb 26, 1985

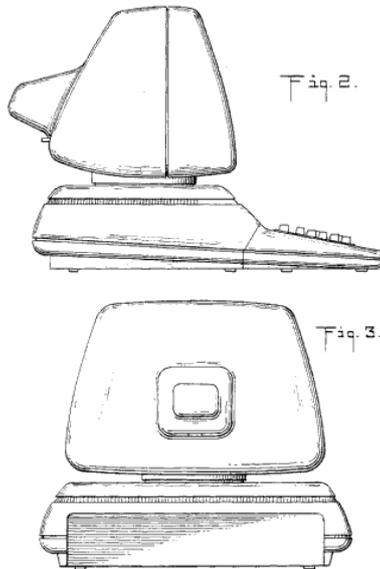


Hier der von Porsche designte CBM 720:

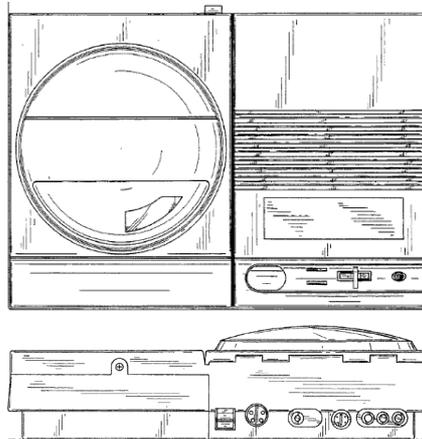
Patent number: D277755
Filing date: Aug 27, 1982
Issue date: Feb 26, 1985



U.S. Patent Mar. 5, 1985 Sheet 2 of 3 Des. 277,857

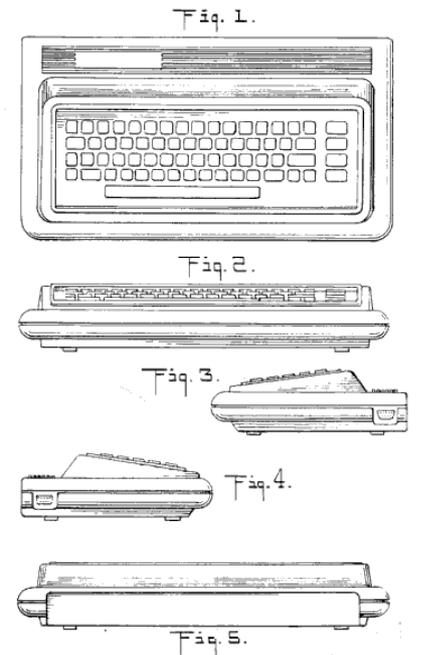


Hier noch das CD32
Patent number: D356835
Filing date: Jul 23, 1993
Issue date: Mar 28, 1995:



Sogar der VC10/Max Maschine/Ultimax genannte Rechner, der in Japan erschien, wurde am Aug 27, 1982 als Patent eingetragen. Hier eine Seite des Patent mit verschiedenen Ansichten dieses seltenen Computers:

U.S. Patent Mar. 5, 1985 Des. 277,855



Hier noch eine Commodore Schreibmaschine aus dem Jahre 1968:



Ich hoffe, dass dieser kleine Einblick in die Patentwelt gelungen ist. Weitere Patente von Commodore oder anderen Firmen könnt ihr in untenstehenden Link suchen.

Quelle und weitere Patente:
www.google.com/patents



GAMES CONVENTION

Games Convention 2008

Stefan Egger

Auf der Games Convention 2008 in Leipzig gab es in Halle 2 war ein wenig Abwechslung von den üblichen Grafiküberfluteten Spielen der heutigen Zeit. Dort kann man populäre Spielautomaten selbst ausprobieren. Auch verschiedene Konsolen stehen zu Verfügung. Natürlich auch alle geschichtlich relevanten Plattformen und Exoten wie der Vectrex von 1982. Verantwortlich für die Ausstellung: Verein RetroGames e.V.

Interessant war auch, dass die Retro-Ecke von vielen jüngeren Spielern besucht wurde. Aber egal ob man jung oder alt ist, Spaß hatte dabei jeder. Ein längeres Anstehen, besonders an den Spielautomaten, war die Folge, da der Besucherandrang groß war.

Hier ein paar Eindrücke und Fotos:





Bilder © 2008: Flickr-User: kielerkai, Xboxhome und mr93 - Youtube-User: derNico86

Das innovative Museum

Stefan Egger

Warum ich das gemacht habe

Ich hatte eine gute Idee, ein modernes Museum zu erschaffen. Es gibt einen Haufen Museen, aber viele davon sind sehr alt, unmodern und nicht behindertengerecht. Aus der Tatsache, dass sehr wenige Museen gibt, die sich auf Computergeschichte spezialisierten habe ich mich für ein solches entschieden. Darin enthalten sind die Commodore-Objekte von meinen Renderings.

Die Idee

Die Idee ist, ein behindertengerechtes Museum zu erschaffen. Museen sollten attraktiver für Behinderte oder junge Leute werden. Es sollte keine Stufen geben, große Plätze vorhanden sein, sodass Leute mit Rollstühlen auch alles erreichen können. Auch sollte es moderne Informations-Touchscreens geben. Die Besucher können viele Informationen, Bilder und Animationen in verschiedenen Sprachen einfach abrufen! Das hat auch Vorteile für das Museum, die die Informationen leicht und ohne Kosten ändern können. Für Leute in Rollstühlen sowie Kinder (oder Schulklassen) gibt es unten einen weiteren Touchscreen. Die Funktion, mit Hilfe von Schaltern die Vitrine mit den Objekten auf verschiedene Höhen einzustellen, sollte noch erwähnt werden. Somit können alle

die Ausstellungsobjekte sehen.

Um die Ausstellungsobjekte (es könnten statt Computer genauso gut alte Ausgrabungen sein) zu schützen, gibt es nur ein kleines, abgedunkeltes Fenster. Da alle Objekte hinter einer Glasscheibe sind und man die Vitrinen am Ende des Tages ganz nach oben fahren kann, ist es ein sehr sicherer Platz für die Ausstellungsobjekte. Zusätzlich kann man die Temperatur im Museum und bei den ausgestellten Objekten verschieden einstellen, um sie optimal zu konservieren.

Die Realisierung

Realisiert wurde das Projekt mit Hilfe von Bentley MicroStation. Mit Hilfe dieses Programms konnte ich das Museum zeigen, obwohl es nicht existiert. Eine wirkliche Umsetzung eines solchen Museum wird es aber wegen des großen Aufwandes und den vielen Mehrkosten sicher nicht geben.

Mein Projekt

Das Projekt heißt "the innovative museum" (zu Deutsch: Das innovative Museum). Ich habe diesen Namen gewählt, da es ein total neues Konzept darstellt und all die Commodore-Objekte sehr genau nachgebildet wurden.

Die Details

- Großer Raum mit abgedunkeltem Fenster
- Touch-Screens mit Bildern der ausgestellten Objekte
- Moderne Vitrine mit viel Lichtquellen (auf der Amiga-Seite ist sie heruntergelassen)
- Logos von den Computer-Firmen für mehr Übersicht
- Sieben alte Werbungen hinter Bilderrahmen
- 19 Original Commodore Produkte (11 verschiedene Formen)
- Alle Modelle sehr genau und mit Scans oder Fotos von allen Logos und Stickers (von Original Hardware)
- Leute für mehr Realismus

Objekte im Museum

Commodore:

- 1541 weiß
- 1541 braun
- 1541-II
- 1571
- 3 Datasetten
- C64DTV
- Diskette 5.25"
- 2 Mauspads

Amiga:

- Competition Pro Joystick
- Maus
- Commodore-Quartett (SCACOM)
- A 1011
- A 1411
- Diskette 3.5"
- 2 Mauspads

Links

<http://scacom.kilu.de/museum.html>





Street Surfer

Quelle: www.c64-wiki.de

Beschreibung

Street Surfer ist mal ein etwas anderes Straßen-Rennspiel. Man ist im Einzelspieler-Modus auf einem Skateboard unterwegs - und zwar mitten auf einem Highway! Die Mission steht ganz im Zeichen der 80er-Öko-Bewegung: Rette den Planeten durch das Aufsammeln achtlos weggeworfener Flaschen vom Straßenrand. Um das möglichst lange und gründlich machen zu können, darf man sich nicht überfahren lassen, muss über Schlaglöcher und von Kentucky Fried Chicken entflohenen Hühner springen und den Seitenstreifen meiden. Baut man doch mal einen Unfall, sinkt der Energiebalken jedes Mal. Neue Energie gibt es während der Fahrt durch von freundlichen Autofahrern dargebotene Softdrinks, deren Flaschen man natürlich ebenfalls dem Recycling zuführt.

Steuerung und Spielablauf

Mit einem Joystick in Port 2 steuert man den Skater (links, rechts), beschleunigt (hoch), bremst (runter) oder springt (Feuer). Nur auf der linken Spur fahren die freundlichen Autofahrer mit den Softdrinks. Man muss nach der Aufforderung "Have a Cola" etc. ziemlich nah an die angebotene dunkle Flasche heranfahren und in etwa das gleiche Tempo haben wie das entsprechende Auto. Gelingt dies, geht der Skater in die Hocke und macht "Gluck-gluck-gluck", man kann ihn aber weiter ohne Einschränkung steuern, während die Energieanzeige sich auflädt. Leere (weiße) Flaschen liegen links und rechts am Straßenrand und werden durch Kontakt aufgesammelt. Vorsicht vor Schildern... Am Ende der Strecke bremst der Skater und schmeißt das gesammelte Leergut automatisch in den Recycling-Container. Er kriegt pro Flasche einen kleinen Energie-Bonus sowie 20 Punkte. Das Überspringen gelber Hühner bringt nur Punkte, keine Energie (schließlich isst man sie nicht sondern lässt sie politisch-korrekt leben).



Gestaltung

Einem recht ansehnlichen Titel-Screen folgt die typische Rennspiel-Grafik jener Zeit, die man schon besser (abwechslungsreicher), aber auch schon langweiliger gesehen hat. Am Horizont scrollt das übliche Gebirge herum, Schilder am Straßenrand warnen unter anderem: "Don't litter" (keinen Müll wegwerfen...). Sehr viel Detail-Liebe wurden in den Skater gesteckt, dafür sind andere Elemente wie der gelegentlich aufkreuzende Piepmatz eher abstrakt gehalten wie eben auch der Hintergrund. Die Autos sehen wirklich besonders klotzig aus, ein ZZAP!64-Redakteur wähte sich in dem Zusammenhang nicht ganz unberechtigt im Lego-Land.

Ein dem Spielspaß und dort vor allem der "gefühlten Geschwindigkeit" sehr zuträgliches Feature ist der markige Hintergrund-Sound von David Whittaker. Das Musik-Tempo verhält sich nämlich proportional zur Geschwindigkeit des Spielers, was sehr dazu verleitet, noch halsbrecherischer zu fahren als ohnehin schon.



Auch die FX sind gelungen und fügen sich ebenso gut in die augenzwinkernde Spielatmosphäre ein wie die Sprüche der Autofahrer oder unseres Skaters, wenn wir ihn mal wieder irgendwie verunglücken lassen haben.



Hinweise

Unten rechts im Screen wird jeweils angezeigt, wie weit es noch bis zum Glascontainer ist.

Derselbe Fahrer bietet einem nicht zweimal einen Drink an. Wenn man also auf der linken Spur eine Cola getrunken hat, muss man entweder auf den nächsten dort fahrenden Wagen warten oder aber Gas geben, um wieder ein Auto mit frischer Cola zu finden. Die Autofahrer bleiben in einer festen Reihenfolge. Dieses Wissen sollte man auch nutzen, wenn man langsam fährt. Man weiß dadurch, auf welcher Spur man Gefahr läuft, gleich überrollt zu werden. Trick: Es ist sogar möglich, auf dem Seitenstreifen anzuhalten. Dort kann man warten, bis möglichst drei Autos hintereinander auf der linken Spur an einem vorbei fahren. Als nächstes muss man alle drei überholen. Und schließlich lässt man vorsichtig einen nach dem anderen herankommen und greift die Getränke ab. Generell gilt: wenn man NICHT weiß, was hinter einem kommt, sollte

man sich an den Mittelstreifen halten, so dass man noch ausweichen kann, falls irgendein Idiot mit Affenzahn von hinten kommt.

Lösung

Soweit bekannt, kann man das Spiel theoretisch endlos fortsetzen, ein eigentliches Spielende gibt es nicht.

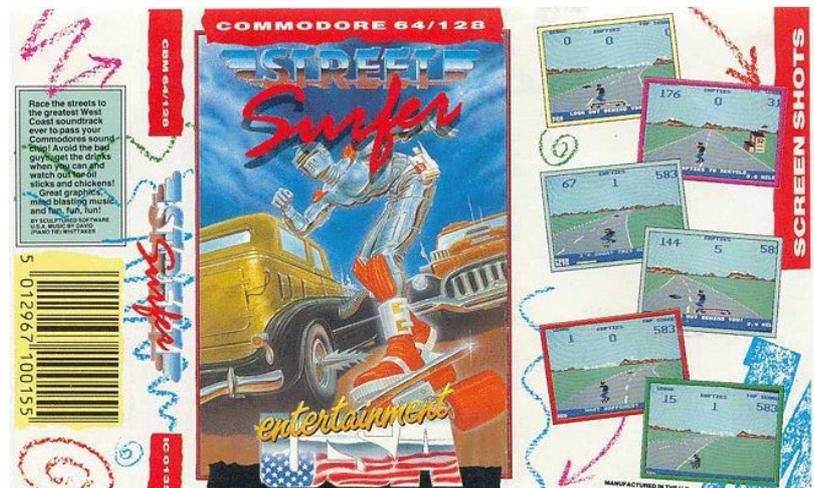
Cheats

Keine bekannt. Trainer-Versionen sind aber auf den einschlägigen Seiten vorhanden.

Sonstiges

Das Spiel wurde von Mastertronic als Low-Budget-Release für £2.99 veröffentlicht.

Übersicht	Street Surfer
Entwickler:	David Barbour, Binary Design Ltd.
Firma:	Sculptured Software
Publisher:	Mastertronic
Musiker:	David Whittaker
HVSC-Datei:	/Whittaker_David/Street_Surfer.sid
Release:	1986
Plattform:	C64
Genre:	Racing, Miscellaneous
Spielmodi:	Einzelspieler
Steuerung:	
Medien:	
Sprache:	Englisch 



Baracudas Geschichte – Nummer drei

Baracuda

Exklusiv Bericht für SCACOM über die Emsdetten Party vom 07. - 08. Oktober 1995

Glare plante eine große Veranstaltung in Emsdetten.

Aber dann hatte er einen Unfall genau zu dem Zeitpunkt. Er rief mich an um alles abzusagen und sagte mir was geschehen war.

Was uns in Smash Designs aber nicht davon abhielt ihn zu besuchen und andere aus seiner Nähe auch nicht. ;)

Emsdetten an sich ist ja eine bekannte C-64 Szener Hochburg, Insider wissen was ich meine.

Und wir haben uns so oft verfahren in dem kleinen Ort das wir schon fast aufgegeben hatten, noch das Ziel zu erreichen. Aber mit Ace im Auto war es nicht langweilig. Wir fragten ein paar Kühe nach dem Weg und hatten viel Spaß...

Aber auch zu dumm dass es wegen dem Unfall Glare's nicht zu der großen Veranstaltung und den Wettbewerben mit anderen Gruppen kam am C64. Wir waren alle super gelaunt und gut drauf.

Der Charakter der späteren Veranstaltung kann wie folgt bezeichnet werden: Meeting, Copy Party, Demo Party, Standalone Compo.

AEG konnte sich nicht mit unserer Produktion zum Basic Wettbewerb mit anderen messen (was er gerne getan hätte) da Glare ja die Veranstaltung und damit die Wettbewerbe absagte.

AEG wurde also direkt zum Sieger erklärt im Basic Demo Wettbewerb von den Anwesenden. Er bedauerte es aber nahm es mit Humor und viel, viel Alkohol.

Einmal vor Ort ließen wir es uns auch nicht nehmen ein Preview von Flatline heraus zu bringen. Alle waren begeistert. Unsere beiden Previews der Demonstration von Flatline V1+V2 weisen Unterschiede zur finalen Version auf.

Interessanterweise fanden sich auch ein paar PC Bediener aus dem Nachbarhaus ein als es sich rumsprach das ein paar Jungs von Smash Designs nach Emsdetten kommen. Sie staunten und waren die Verlierer des Abends, da das Thema C64 war.

Ich hatte auch eine kleine Überraschung dabei. Zuvor hatte ich eine Anwendersammlung namens SDS Tools produziert. Das besondere daran war das es Sie nur auf dem Postwege geben sollte.

Ferner das Sie Anwenderprogramme nur von meiner Gruppe enthielt. Also von unseren Programmierern: DCP, AEG, BAD, Titan.

Am 28.06.1995 erstellte ich noch eine Information dazu mit dem neuen FSC Noter (den ich zum Betatesten hatte) und gab Sie vorher nicht heraus.

Die Nachfrage nach Produktionen von uns war ja immer gegeben und ich hatte AEG'S Einverständnis diese Sammlung zu basteln. Erst viel später machte ich erst die besser bekannte SMASH BOOM BANG Toolcollection.

Ferner half ich noch am späteren Abend Glare & Tale englischen Text für Ihre Magazine zu tippen. Das eine war ein Mental Magazin und das andere das legendäre DA CAPO. Legendär weil ich es habe und wohl kein anderer mehr, da es nie offiziell erschienen ist, soviel ich weiß.

DA CAPO jedenfalls schlummert wie manch anderes gut behütet in meiner Diskettenbox. Kann auch nicht glauben, dass kein anderer es gesehen haben soll?

Aber dazu beigetragen hat auch Glares Laufwerk an dem Tag. Denn alle die sich dort Disketten kopierten mussten zuhause feststellen, dass die alle defekt waren! Passte halt

zur Gesamtsituation von Ihm damals.

AEG half noch ein bisschen beim schreiben des Intro und dem verbessern des Code der Diskettenmagazine.

Und ich werde nicht die Gesichter unserer Fans vergessen als wir unser Können zeigten.

Der Abschied kam näher und Ace musste uns alle wieder heim fahren. Wohlbehütet kamen wir auch alle wieder zuhause an.

Quellnachweise:

Emsdetten (The cancelled Party)

Text von Baracuda/SMASH-DS/BLAZON/CRYPT/THE STOCK

Ausrichter: Glare

Ort: Emsdetten, Deutschland
6 Anwesende: Ace, AEG, Baracuda, Glare, Nasty Boy, Tale

Vorgestellt oder fertig gestellt wurden:

Basic Demo (One-File Demo)
Flatline.PRIV
SDS Tools
Da Capo
Ein Mental Magazine (dessen Name ich nicht mehr genau weiß)

Baracudas Flohmarkt

Baracuda

Übrigens verkaufe ich derzeit meine ca. 5000 5,25" Disks. Der Stückpreis liegt bei 0,25 Euro und es wird von drei Leuten geboten. Wer mitbieten möchte, kann sich gerne bei mir im Forum64 melden. In meiner Signatur im Forum sieht man den aktuellen Verkaufspreis und die Anzahl der Bieter. Der Meistbietende bekommt die Disk-Sammlung.



Im Bild zu sehen ist ein kleiner Teil der Sammlung. Zum Angebot gehören noch mehr volle Disketten-Boxen.

Ich erkläre ausdrücklich, dass diese als Leerdisketten verkauft werden, da ich den Inhalt von den ganzen Disks nicht genau kenne.

Atari 2600 Cartridges verkaufe ich ebenfalls:

Ein + hinter dem Namen bedeutet Heft zusätzlich erhältlich.

Air Sea Battle
Crystal Castle+
Defender
Dig Dug+
Donkey Kong
Dragonfire
Dschungel Boy

Galaxian
Gas Hog
Ice Hockey
Jungle Hunt
Laser Lop
Mario Bros.+
Master Bilder
Millipede+
Phoenix
River Raid+
Smurf
Tutankham
Wizard of War

Ich habe auch noch ein paar Anleitungen (ohne Spiel):
Fire Fighter Anleitung
Skiing Anleitung
Q*bert Anleitung

Angebote ebenfalls an mich... Bisher geboten sind 5 Euro je Spiel. Der Meistbietende erhält auch hier den Zuschlag.

Für beide Angebote gilt:

Werde mich nach Abgabe Eurer Angebote umhören ob es dem Markt entsprechend ist und auf jeden Fall kundig machen. Der Kauf wird auf Wunsch diskret abgewickelt.

Bitte Geduld damit ich mir alle Angebote in Ruhe ansehen und mich dann entscheiden kann. :)

Dies ist ein privater Flohmarkt: SCACOM distanziert sich von diesem Angebot und kann nicht zur Haftung gezogen werden!

Feedback

sign-set

Herzlichen Glückwunsch zu 1 Jahr SCACOM!

Insgesamt 70 Seiten sind schon ein Hammer, da steckt sehr viel Arbeit und Engagement drin. Viele interessante Infos, einige witzige Kuriositäten (Amiga-Gitarre: Guitar Hero lässt grüßen!) Hut ab! Weiter so! Vielleicht kommt ja bald wieder einiges an Engagement von Stefan der Cevi-Aktuell zugute, wer weiß....

HOL2001

Wie gewohnt wieder sehr gelungen!
Herzlichen Glückwunsch zum 1-jährigen!

Baracuda

Fette Ausgabe, später mal lesen. Weiter so!

Bender

Fehler: Im Vorwort des Hauptmagazins ist ein Es zuviel.

Ansonsten SEHR umfangreich, liest sich stellenweise etwas trocken aber viel Arbeit und Mühe steckt da drin. Weiter so...

giana-sisters

Also ich finde gut, dass du die Rechtschreibfehler schon mal auf ein Minimum reduziert hast. Ansonsten: sehr umfangreich. Gut gemacht!

Verbessern kann man natürlich immer was!

Kommentar:

Danke, wir werden uns weiter bemühen!

Dave

Wieder ein schön gemachtes Magazin. 
Aber mit dem Downloaden hatte ich bis jetzt jedes Mal Mühe.

Andreas Wolf...

... über die SCACOM Download-Seite:

Vom Titellink aus sind's ganze 4 einfach nachvollziehbare Klicks zur Datei. Durchaus noch gängig meines Erachtens.

Mika

Gefällt mir!

„SCACOM Aktuell ist für mich die Nr.1 unter den derzeit erhältlichen Magazinen. Weiter so!“

Schwarzes_Schaf

Markuslohse74

Also mal ein Lob die Ausgabe ist echt gut geworden und ich hoffe, dass noch viele weitere kommen werden! Glückwunsch zum 1 Jahr!

FischX

Hallo Stefan!

Na die Ausgabe war mal genial!

Kommentar:

Hey, du bist auch noch hier unterwegs? Danke noch mal für alles, vielleicht sehen wir uns ja mal wieder!

Begeisterter VC20 User

Schön, dass es das Magazin noch gibt, um auch ein bisschen den Blick über den Amiga-Tellerrand hinaus zu gewährleisten!

Dragan

Hallo Stefan, bin schon seit der ersten Stunde treuer Leser des Magazins - Hut ab wie viel Arbeit da drin steckt!

Freue mich auf jede neue Ausgabe da es den CEVI am Leben erhält.

Gruß Dragan

Kommentar:

Danke für das nette Lob. Es ist wirklich nicht so leicht, aber wenn alle ein wenig was beitragen würden, dann wäre es viel schöner und interessanter... Also schickt uns doch mal einen Text!

HINWEIS:

Der Herausgeber behält sich vor, Meinungen zu kürzen oder anders sinngemäß wiederzugeben



Interessante Dinge

Stefan Egger

Es gibt's noch Amigas, die wirklich hart arbeiten müssen. Ich rede nicht von spielen, sondern von echter Arbeit... Zum Beispiel wird ein A4000T als Mailbox Rechner in einer Firma verwendet... Die Box ist erreichbar über Telnet (telnet.fps.de) oder via Web (java telnetapp) <http://www.fps-mailbox.de>

Ausstattung:

Cyberstorm MKIII 060 @ 66Mhz

Cybervision 64/3D

Ariadne I Nic

HD Floppy

CD-ROM Laufwerk (SCSI)

IBM 10GB UW-SCSI Festplatte 10.000u/min

div. SerialMultiport Karten

BBS Soft CNet 3.05

Was Kurioses ist das Amiga Radio, ein Teil der Commodore Werbecampagne "Kiss me, AMIGA".

Das weiße, eckige Radio hat neben dem Commodore Logo und dem Schriftzug „Kiss me Amiga“ (am Bild schlecht lesbar) einen Mund. Dieser bewegte seine Lippen von der im Radio gespielten Musik abhängig. Angeblich ein Werbegeschenk billigster Machart.

Soweit bekannt, wurde das Radio auf irgendeiner Messe mal an Fachhändler verschenkt. Lustig und selten ist das auf alle Fälle!

Neben dem Radio gab es noch Aufkleber, einen „Wie fühlen Sie sich“-Tester. Man wollte damit vermehrt auch Frauen für Computer begeistern.

Besser zu gebrauchen als ein Radio mit Mund ist eine Commodore Armbanduhr. Abgebildet ist ein Amiga 500 mit Monitor. Die Uhr wird Digital im Monitor angezeigt.



Bilder sind © von AlCarbonara, Reptilie und Amiga-Aktivist (alle drei www.a1k.org User)

Webtipps: Computermuseen

Stefan Egger

www.classiccomputer.de

eine Seite über Commodore und andere Systeme!

Christian Rehberg, der Betreiber von Classiccomputer.de gab uns Ausgabe 3, Dezember 2007 ein Interview.

„So fand ich die Fotos schlecht und Infos recht emotionslos. Das wollte ich besser machen.“, sagte er darüber, warum er die Homepage erstellte.

Auf seiner Homepage steht: „Während die einen nur sich Schnipsel aus dem Internet suchen und diese ohne Background Info einfach online stellen, versuche ich hier meine kleine Sammlung zu präsentieren und so die alten "Kisten" in Erinnerung zu halten“

Mit übersichtlichem Design, Hilfe bei Problemen und Reinigung, großer Linksammlung ist es mehr als nur seine Sammlung. Viele Computer, gute Bilder, interessante Texte und kuriose Dinge runden das virtuelle Museum ab!

Fazit:

Gute, umfangreiche Seite mit tolles Bildern und Infos!



<http://cbmmuseum.kuto.de>

Alles über Commodore und Amiga!

Thorsten Kuphaldt ist Betreiber des CCOM (Commodore Computer Online Museum).

In seinem Museum hat er alle Computer der Commodore, Amiga und PET/CBM Serie. Neben guten Infos dazu findet man auch gute Bilder oder Renderings.

Gescannte Zeitungsartikel sowie viele Zusatzinfos über die verbauten Chips sowie Prozessoren und die erhältlichen Erweiterungen runden die Hardware-Informationen ab. Auch gibt es Infos zu Software: Workbench, BASIC Spiele und Kickstarts.

Dies alles wird sehr übersichtlich und mit freundlichem, gutem Design präsentiert. An die erst kurz geänderte Menüführung muss man sich aber erst gewöhnen, da man oft nicht weiß, wo man nun weiter kommt.

Besuchenswert ist auch die Wallpaper-Galerie sowie die Meeting-Galerie.

Fazit:

Ausführliche, komplette Homepage leider mit wenigen Updates.



www.zock.com

Umfangreiche Seite über verschiedene Computer.

Eine Seite, die man kennen muss! Viele verschiedene Heimcomputerhersteller werden mit ihrer Geschichte vorgestellt. Anschließend kann man sich noch über die einzelnen Computer genauer informieren!

Diese werden mit Bildern, Texten und Info-Boxen vorgestellt. Auch auf Prototypen oder seltene Sonderserien wird nicht vergessen! Schön dabei ist, dass alles Plattformunabhängig ist und sehr viele 8 Bit Computer vorgestellt werden! Alte Werbungen sowie ein Forum gibt's auch.

Im Flohmarkt kann man gesuchtes finden oder anderes Zeug loswerden.

Die übersicht ist sehr gut, das Design ist in Ordnung, auch wenn es nicht sehr modern wirkt.

Zu beachten wären auch noch die sich abwechselnden Fehlermeldungen in der linken oberen Ecke. Beispiel:

```
?OUT OF USEFUL DATA ERROR
IN 15110
```

Fazit:

Gute Seite, aber wenig spezielle Infos



Review: Competition Pro USB

Stefan Egger

Auf der SCACOM-Homepage erschien der erste Test zum damals neuen Competition Pro USB Joystick.

Den neuen Competition Pro von Speed Link gibt es um ca. 10-15 Euro im Handel. Er ist in dem klassischen rot-schwarzen (SL-6602) und dem moderneren blaudurchsichtigen-silbernen (SL-6602 TBE) Design erhältlich. Dank USB Anschlusses einfach einstecken und spielen.

Äußere Unterschiede zum Original: USB-Anschluss, kein "competition pro"-Logo, Aufkleber an der Unterseite, anderer Dauerfeuerschalter.

Innen ist der Neue mit den alten identisch und auch dieser Joystick ist sehr robust, dank der Mikroschaltern. Am ersten Blick scheint dieser Joystick perfekt zu sein. Doch ich habe einen harten Test durchgeführt, um die Mängel aufzudecken:

1.) Der Dauerfeuer-Modus ist nicht so gut wie bei meinem Original PC-Competition Pro.

SPIELE-BEWEIS:

Getestet mit dem C64-Spiel "Olympic Skier" beim Schispringen (

Original: mehr als 200 Meter
Nachbau: ca. 111 Meter

2.) Der Competition Pro war früher bekannt für seine präzise, genaue Steuerung und

schnelle Richtungswechsel. Diese Eigenschaft ist beim neuen Joystick nicht gut übernommen worden.

SPIELE-BEWEIS:

C64-Spiel "Track and Field" in dem es darum geht, den Joystick so schnell wie möglich links/rechts zu bewegen, um mit ihren Sportler schnell versch. Disziplinen bestehen zu lassen. Dies ist im Speed Link-Modell nicht möglich, da keine kurzen Kontakte angenommen werden. Schade!

Später wurde der Joystick sogar verbessert:

Es wurden andere Mikroschalter verwendet.

In die Halterung der großen Feuerknöpfe wurde etwas hineingesteckt, um das Gehäuse passender zu machen (zwischen den weißen Halterungen und den Feuertasten-Mikroschalter. Dadurch wurden die Feuerknöpfe verbessert, sodass sie sich nur mehr ganz wenig hineindrücken lassen und so nicht - so wie bei den ersten Modellen - eine Kante entsteht. Sie sind auch präziser und verkeilen sich nicht wie es bei den „alten“ der Fall war!

Leider wurde die Reaktionszeiten – wichtig z.B. bei „Decathlon“ – nicht verbessert. Positiv ist es trotzdem, dass man das Produkt weiter verbesserte und noch besser verarbeitet.

Inzwischen sind verschiedene Bundles mit Amiga Classix CDs sowie eine Retro-Version erschienen. Das Dauerfeuerproblem wurde leider nie verbessert, was bei einigen Spielen doch sehr auffällt. Dieses Problem ist auf den USB-Chip zurückzuführen, der die Daten nicht schnell genug überträgt.

Auch hatten einige Leute Probleme mit den Mikroschaltern, die nicht so haltbar sind. Kabelbrüche sind auch bekannt.

Trotzdem ist es toll, dass der Joystick erschienen ist! Für moderne Spiele ist es zwar weniger zu gebrauchen, aber bei Emulation ist er Pflicht, auch wenn nicht alle Spiele damit einwandfrei funktionieren. Wer aber auf diese Spiele nicht verzichten möchte, soll sich einen gebrauchten Competition Pro für PC-Gameport kaufen. Diese bereiten bei der Installation auch keine Probleme (2 Achsen/2 Tasten-Joystick) und sind auch sehr robust. Allerdings haben ganz neue PCs keine Gameports mehr, also Vorsicht!



Wussten Sie . . .



Stefan Egger

... dass es eine Telekom namens Amiga gibt?

Das Sprichwort „auch eine hässlicher Affe kann einen schönen Sprung schaffen“ gilt anscheinend auch bei AMiGA. Da bricht nämlich grade der Affe aus. Doch lesen Sie selbst über den Telekommunikationsanbieter mit dem Namen AMiGA:

„Verlassen Sie den Tarifschlingel und sorgen Sie für Klarheit bei Ihren Telefonkosten. Denn AMiGA ist einfach immer billig - den ganzen Tag, die ganze Nacht, die ganze Welt!“ verspricht zumindest das Unternehmen auf der Seite www.amiga.at.

„Mit einem Einheitstarif rund um die Welt wurde AMiGA zu einem der bekanntesten Player am österreichischen Markt und platzierte sich innerhalb von nur einem Jahr unter den Top 5 der kundenstärksten Telekom-Anbieter des Landes.“ So die Homepage weiter.

Diese Firma hat denselben Namen wie die von Commodore aufgekaufte. Doch SCACOM wollte es genauer wissen und fragte:

Stehen Sie irgendwie in Zusammenhang mit der Firma Amiga Inc.?

Wieso dürfen Sie diesen Namen verwenden, obwohl es Amiga (als eigenes bzw. als Tochterunternehmen von Commodore) schon viel länger gibt?

Sehr informativ und freundlich schrieb mir Stephan Minkowitsch von Amiga Telekom folgendes:

„Nein, wir stehen nicht in Zusammenhang mit der damaligen Firma Commodore oder dem heutigen AMiGA Inc. Wir sind ein alternativer Telekommunikationsanbieter. Für mehr Informationen zu unserem Unternehmen lade ich Sie ein unsere Homepage

(www.amiga.at), konkret unter

<http://www.amiga.at/privat.amiga.unternehmen.amiga.htm>

zu besuchen.

Als wir uns damals für den Firmennamen AMiGA entschieden, stellten wir fest, dass dieser in Österreich auch wirklich möglich/verfügbar respektive nicht geschützt war.“

Also steht weder Amiga Inc. dahinter noch können die Anwälte von Amiga Inc. der Amiga Telekom das Leben sauer machen. Das wäre ja dann auch affig, oder? Hier noch das Logo von AMiGA Telekom:



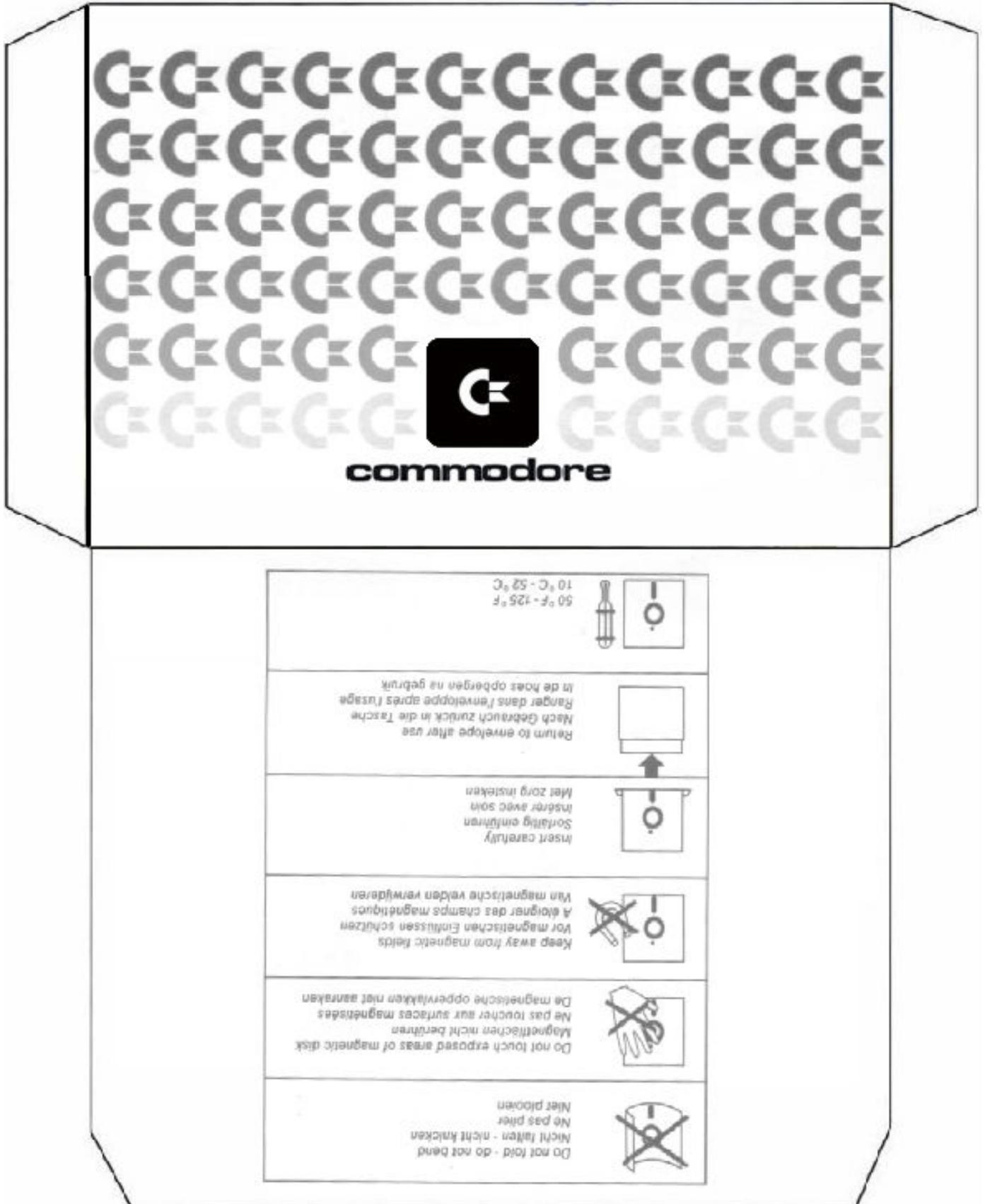
AMiGA ist einfach IMMER billig:
den ganzen Tag- die ganze Nacht - die ganze Welt

Jetzt **GRATIS** anmelden!

raus
aus dem
Dschungel!

Disk-cover für 5.25" Disks

Zum Ausschneiden entlang der äußeren Linien. Zu kleben an den Klebelaschen.

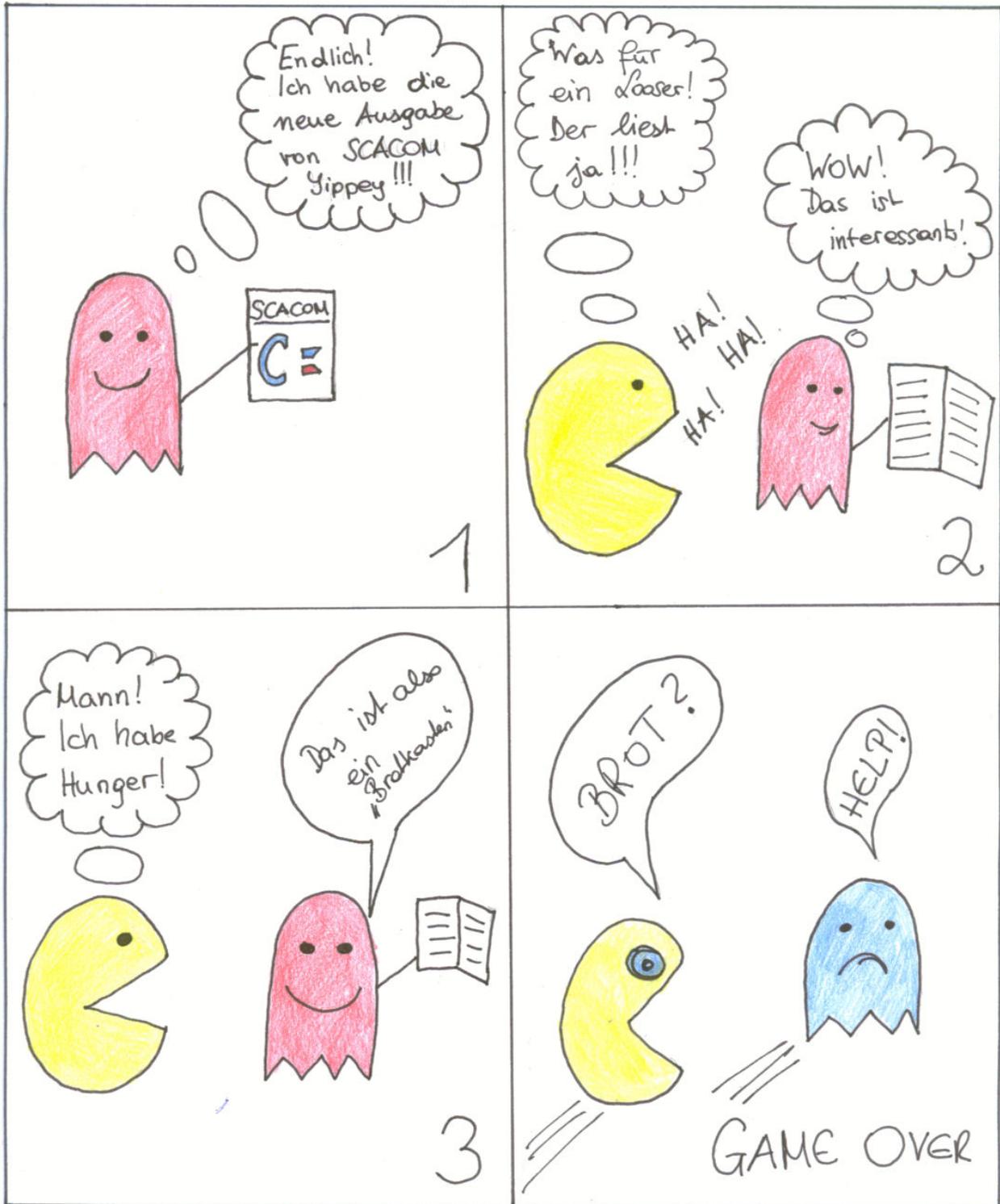


Das Logo und die Marke ist das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber

Comic

Melanie Egger

PacMan hat Hunger – SCACOM, das neue Futter für ihn?



Wörtersuche

In dem Rätsel sind 20 Begriffe über das Thema „Amiga-Spiele“ versteckt

K X S P X I G E S U T O L P H O Q N
 C B S V F G Q K P I R A T E S P M U
 W A N T Y U H P E D E I Y A D S A F
 C Q M L U S S M A V P I N B A L L S
 I O U T G N O F Z L I K C G N A P A
 O Z V X V B T C O B P R N S L U J A
 P S C N Q W T C C L S R D I D D D K
 C U U L O W M N A E D R A T L V X N
 V L S P E I Z P A R R T I P S F A O
 T D Y P E M T H O L R K I W Y E D B
 S U R D O R M A P P P A I M F D T H
 H E V J U O F I Z A O S C D E V I I
 X Z G W H V O R N I C L N E K R C A
 R J H A M R T I O G L M O A R H L G
 S M Q Q T N G D J G S I A U R M J C
 X G O O R S F O A Z I X V N S T R G
 B J Z R J R O W K M X R E I I Q L Q
 V Q O Q N E R H F S M R O W C A C R

- Apydia**
- Civilization**
- Flink**
- Hostages**
- Lemmings**
- Lotus**
- MadTV**
- Oldtimer**
- OopsUp**
- Pacmania**
- Pang**
- Pinballs**
- Pirates**
- SoccerKid**
- Popolous**
- StuntcarRacer**
- Superfrog**
- TestDrive**
- Transplant**
- Worms**

Bei diesem Spiel ist ein Blick für Wörter gefragt. Man muss die links stehenden Wörter in der Buchstabensuppe oben suchen. Dabei können die gesuchten Wörter in allen Richtungen stehen (vertikal, horizontal und diagonal sowie in beiden möglichen Lese-richtungen). Es wird empfohlen, das Rätsel auszudrucken! Die Auflösung gibt's in der nächsten Ausgabe!

F T Q H E T N M U I D I R U I J X T
 Z R Z H T U R R I C A N H Q E X S A
 T F Y Q U U E U F C I N K N L W W J
 G K M Y I D S R N H P J G X I P V G
 L G F O N E O N A M P M U J T I J X
 C G M E T G X M G H K K L W E F S U
 R G F A G L L A B D E E P S N B Y Q
 P E R E A K L C K S I K A T A K O E
 D I R N S S R W I B C Z J R X Q B I
 P N A C N P P A R A D R O I D Q R T
 A I Q S I A H S K V D B A T K K E S
 G T W A B N D W C O P Z P E K S D T
 J Y D U V Y E H T O U F S I K H N O
 O H S N Q Z H M B E A T H G U C O F
 F G G T U X C P I T F A L L W Z W H
 P I T L S O C C E R M A S T E R B Q
 O T Y E U Y N L Z B A R K A N O I D
 H Z X T J I O R S W X L P A C M A N

Rechts die Auflösung des Rätsels der Ausgabe 7:

1 Jahr SCACOM

Frank Erstling

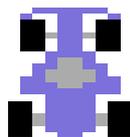
Vielen dank für das Geburtstags-Comic „1 Jahr SCACOM“ an Frank Erstling, cevi-aktuell.

1 Jahr Happy Birthday!



Game Show

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?
Auflösung im nächsten Heft!

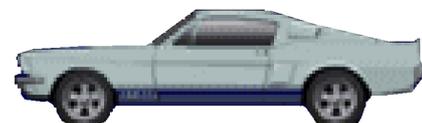


C64



Amiga

Auflösung von Heft 7:
C64: Chuckie Egg, Amiga: Test Drive 2



10 Gründe warum man . . .

... einen Amiga besitzen sollte:

- 1.) Weil man damals einfach überlegen war: 4096 Farben - da kamen alle PCs nicht mit.
- 2.) Wenn man den Rechner einfach ausschalten kann ohne vorher runterzufahren zu müssen.
- 3.) Weil die besten Demos aus der Scene auf Ihr laufen
- 4.) Weil man selbst nach über 20 Jahren alte Spiele neu entdecken kann
- 5.) Weil man seine Lieblingsspiele heute mittels WHDload schnell von Festplatte starten kann!
- 6.) Ob unaufgerüsteter Amiga 500 oder Topgerät A4000T - ein Amiga macht immer Spaß!
- 7.) Minimig: Kleiner Begleiter mit großem Spielspaß
- 8.) Weil immer neue WHD Load Slaves entstehen
- 9.) Deneb USB am Amiga: Funktioniert zwar nicht immer, ist aber trotzdem cool!
- 10.) Weil alle Amiga-Computer ein schönes Design haben. Man erkennt jeden Amiga sofort!

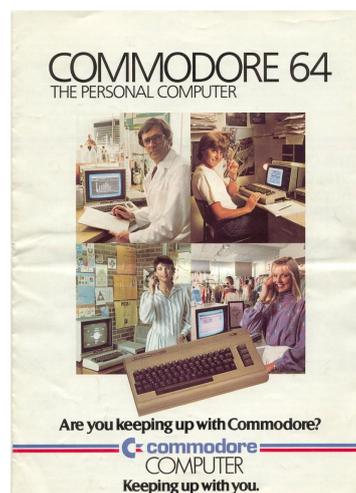
... einen C64 besitzen sollte:

- 1.) Weil das Basic vieles vermissen lässt...aber für jede Problem eine Lösung existiert
- 2.) Weil er nicht der beste, der schnellste und schönste ist ... aber ein Computer mit "Herz"
- 3.) Weil einem der blinkende Cursor mit einem Ready freundlich begrüßt
- 4.) Weil er auch heute noch Stoff für einige Artikel in unseren Lieblingsmagazinen liefert...
- 5.) Weil man nie alle Spiele durchspielen kann. Es gibt einfach zu viele
- 6.) 1541 Ultimate – Gute Hardware für gute Computer!
- 7.) Netracer – Netzwerk Spiele am C64!
- 8.) Sehr robust
- 9.) Spielspaß für zwischendurch – auch ohne Emulator!
- 10.) 22 Millionen Leute können nicht irren!

Bilder zum Schluss



Commodore ist der Technologiekonzern. Da hatte sie mal Recht – im Gegensatz zur Werbung rechts. Themen wie die PC-Sparte, Multimedia-Konsole CDTV, UNIX am A3000 und das Commodore Logo sind von Gebäuden abgebildet. Sieht cool aus!



Are you keeping up with Commodore? Neben einem Song und dem Plakat oben gibt es auch peinliche TV-Spots: „Besitzer des C64 grinsen jederzeit debil, als habe man Ecstasy-Pillen eingeworfen. Alle Commodore-Besitzer grüßen sich mit diesem Erkennungszeichen: Mit dem rechten Zeige- und Mittelfinger kurz an die Stirn tippen.“

Quelle (beide Bilder): www.commodorebillboard.de