



*Interview mit Ferdinand Gansberger*

*Interview mit Richard Bayliss*

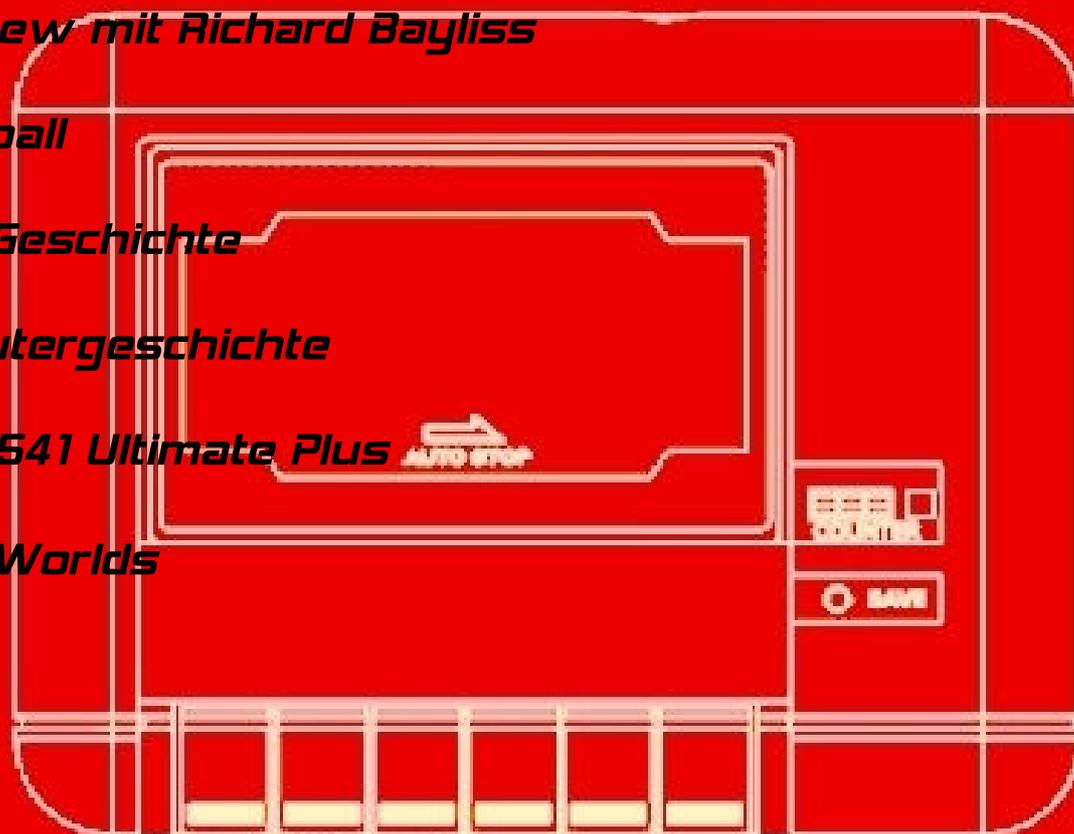
*Superball*

*HAMA-Geschichte*

*Computergeschichte*

*Test: 1541 Ultimate Plus*

*Giana Worlds*



***Acht Seiten Special Commodore Meeting in Wien***

***Der Report, der Ort, die Meinungen und Interview mit Thomas Dorn***

**Die schönsten Dinge im Leben  
sind eben Gratis**

**SCACOM.aktuell**

**Das Gratis-Magazin für alle Commodore- und Amiga Fans**

[www.scacom-aktuell.de.vu](http://www.scacom-aktuell.de.vu)

## Vorwort

**Die sechste Ausgabe des Magazins liegt in Euren Händen. Diese Ausgabe enthält das erste Special – und dieses ist sehr interessant.**

In acht Seiten wird das Commodore Meeting in Wien ausführlich beschrieben. Viele Fans waren dabei, SCACOM natürlich auch. Neben dem Report gibt es noch eine Beschreibung der Location und Meinung anderer. Außerdem – und das ist was Besonderes – gibt es ein großes Interview mit Thomas Dorn, einem Mitarbeiter von Commodore Österreich. Danach wird sein DraCo Amiga-Clone vorgestellt.

Doch auch andere Artikel sind höchstinteressant. So gibt es die sehr interessante HAMA-Geschichte und Informationen über Superball.

### Ganz besonderer Dank geht an...

Ferdinand Gansberger  
Richard Bayliss  
Thomas Dorn  
Baracuda

### Redaktion in dieser Ausgabe:

Stefan Egger  
Joel Reisinger  
Michael Kronsteiner  
Christopher Kohler  
Thorben Guse  
Player One

### Wer kann mithelfen?

Jeder! Schickt mir Eure Ideen, Computergeschichten, Tutoriale, Bilder, Vorstellungen und Texte zu. Nur so kann das Magazin ausgebaut und interessanter werden!

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

Sie können mir Vorschläge mit Verbesserungen oder Beschwerden per E-Mail zusenden – der Link steht im Impressum

### 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](http://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](http://www.scacom.de.vu)

### Inhalt

Bild des Monats.....	4
News.....	6
Erstellung von Nyaaaah!.....	10
Gold Quest 4.....	12
Interview mit Ferdinand Gansberger.....	15
Interview mit Richard Bayliss.....	16
Hintergrundbild.....	18
Superball.....	19
Die HAMA-Geschichte.....	20
Commodore Meeting – der Report.....	21
Commodore Meeting – die Meinungen... ..	25
Der Ort / DraCo.....	26
Interview mit Thomas Dorn.....	27
SCACOM Heftdisk.....	29
Test: 1541 Ultimate Plus.....	30
Baracudas Geschichte.....	32
Commodore in den Schlagzeilen.....	33
Giana Worlds.....	34
Beste C64 Spiele Liste - Teil 1.....	35
Interview mit Player One.....	38
Computergeschichte.....	41
Wussten Sie?.....	42
Feedback.....	43
Disk-Cover für Nyaaaah! 11.....	44
Wörtersuche.....	45
10 Gründe / Bilder zum Schluss.....	46



### ***Bild des Monats***

In England (in Holborn / Russel Square, London) gibt es ein Geschäft, das Kleidungsstücke verkauft, das bis vor kurzem das Commodore-Logo über der Eingangstür hängen hat.

Vermutlich handelt es sich dabei um ein Gebäude, wo früher ein Commodore-Händler sein Geschäft hatte. Nach neusten Informationen ist das Logo aber schon entfernt worden. Aber mindestens bis 2002 war es über der Tür angebracht!

Diese Commodore Fans konnten es auf der Reise zur Musikveranstaltung „Back in Time Live 2002“ dem Fotomachen nicht widerstehen.

(cc) Warren Pilkington



### ***Spruch des Monats***

Für was stehen die Anfangsbuchstaben im Namen COMMODORE?

Come On Make My Ordinary Day Once Really Ex-citing!

(Komm schon, mach meinen langweiligen Tag zu einem richtig aufregenden!)

### ***Zahl des Monats***

Man braucht die Leistung von ca. 3 C64, um zum Mond zu fliegen.

### ***Zitat des Monats***

„Business is war – I always want to bring the best technology at the lowest Price!“

(Geschäft ist Krieg – ich versuche immer, die beste Technologie so günstig wie möglich zu machen!)

(Jack Tramiel, Gründer von Commodore)

### ***Blödsinn des Monats***

Was es alles für Leute gibt, fragt man sich wenn man diese Videos ansieht. Das ist wirklich schade, um die schöne alte Hardware...

Hier die Links:

<http://www.youtube.com/watch?v=uwGGQKK7p94&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=Zqma-bRlaXc&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=rU3WrR4Fd0&feature=related>

## News

### PAD2Retro

Das PAD2Retro (Bezug über Ebay), ein Adapter um PlayStation-Joypads am C64 und Amiga zu betreiben, wird nicht mehr hergestellt und ist restlos ausverkauft. Rene Bruns bestätigt dies, da er den letzten Adapter gekauft hat und mit dem Hersteller in Verbindung steht.

### Commodore 64 im TV

Im Sender ZDF war in "Kult am Sonntag" eine Sendung über die 80er Jahre. Am 13. April war ein C64 mit dem Spiel Pacman zu sehen.

### Auslieferung der 1541U

Die erste Serie von 72 Stück wurde ausgeliefert. Alle Leute, die die Karte erhalten haben, gaben ausschließlich positives Feedback. Es laufen sogar anspruchsvolle Demos und Spiele von dem 1541-Nachbau. Wer sich anmeldet und bezahlt, bekommt eine 1541U der zweiten Serie, sofern diese produziert wird.

Auch wurde bekannt, dass die 1541U auch netzwerkfähig werden könnte. Dies ist nicht sicher, aber es gibt eine Möglichkeit, einen Netzwerk-Chips nachzurüsten. Sollte alles problemlos funktionieren, so wird die Funktion in die Firmware integriert.

[www.1541ultimate.net](http://www.1541ultimate.net)

### C64 Game: Laser Hawk

Ein sehr gut gemachtes SEUCK Spiel von 1990 ist nun endlich herausgegeben worden.



[www.redesign.sk/tnd64/friend/s/Laser\\_Hawk.zip](http://www.redesign.sk/tnd64/friend/s/Laser_Hawk.zip)

### WHDload: neue Installs

Elf verbesserte sowie fünf neue WHDload Installs stehen zu Verfügung. Unter anderem ist nun auch Grand Prix Circuit, einem Spiel aus der Test Drive Serie, angepasst.

Ein Tutorial dazu war in SCACOM-Aktuell Ausgabe 3.

## WHDLoad

[www.whdload.de](http://www.whdload.de)

### P2AM Mausadapter

Mit diesem Adapter kann man PS2 Mäuse an alle Atari ST und Falcon030 sowie alle Amiga anschließen. Es kostet 15 Euro und ist erhältlich bei

<http://p2am.umpc.sk/>



### Amiga Spiele eingestellt?

Wie [www.amiga-news.de](http://www.amiga-news.de) berichtete, soll Mr. Beanbag und Super Pumpkin Brothers („SPB“) nicht weiter entwickelt werden. Doch SCACOM kann bestätigen, dass an SPB weitergearbeitet wird. Nori Khat, der Entwickler, gab in der letzten Ausgabe ein Interview. Nun ist er mit einem Pacman für C64 beschäftigt. Auch Mr. Beanbag wird weiterentwickelt, so eine News der Entwickler.

### Minimig-Update:

ACube Systems hat einen neuen Minimig-Core sowie eine neue PIC-Firmware für den Amiga 500-Nachbau „Minimig“ herausgegeben

Das Update behebt Fehler: in der Emulation:

Unterstützung weiterer ROM-Dateien (u.a. auch 256 KB ROMs) sowie verschlüsselte ROM-Images aus "Amiga Forever" sind nun nutzbar.

## Minimig



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

### APC&TCP: Preissenkungen

Da neue Produkte auf den Markt kommen und APC&TCP Platz benötigen, werden die Preise von 20 ausgewählten Produkten stark abgesenkt.

Pinball Brain Damage kostet jetzt 5 Euro. Die APC&TCP Classix gibt es für 9,90 Euro und SeaSide bereits für 3,- Euro.

<http://www.apc-tcp.de>

### Interview mit Amiga-Joker

Interviews mit ehemaligen Redakteuren (Paul Kautz, Dr. Werner Ponikwar, Martin Schnelle und Mick Schnelle) des Joker-Verlags steht unter folgendem Link zu Verfügung:

[www.amigajoker.de/modules.php?name=News&file=article&sid=179](http://www.amigajoker.de/modules.php?name=News&file=article&sid=179)

### Lotek64 Ausgabe 25



*Aus dem Inhalt:*

Vergessener Computer/Brettspiel-Mix: Infocom's Fooblitzky, C64 Wirtschaftswunder: Fugger, Kaiser, Oil Imperium..., 20 Jahre Maniac Mansion:

[www.lotek64.com](http://www.lotek64.com)

### Neues Zak McKracken

Das für Windows erschienene Adventure-Spiel hat den Untertitel „between time and space“. Nach sieben Jahren Entwicklungszeit steht das Spiel nun kostenlos zur Ver-

fügung. Der Download ist 1,9 GB groß.



Download:

[www.winfuture.de/downloadvorschalt,2116.html](http://www.winfuture.de/downloadvorschalt,2116.html)

Test:

<http://www.golem.de/0804/59335.html>

### DC2N Projekt

Das Projekt, das versucht die Datasette mit einer Flash-Karte zu simulieren. Ein sehr interessantes Projekt, was nach Angaben des Entwicklers bei 99% steht. Weitere Infos auf:

<http://www.luigidifraia.com/c64/dc2n/index.html>

### Cevi-Aktuell

René Bruns, der seit 1.10.2007 Chefredakteur der Cevi-Aktuell war, hat am 21.4.2008 sein Amt an Frank Erstling weitergegeben.

Die Cevi-Aktuell erscheint nur noch vier Mal im Jahr: Im März, Juni, September und Dezember gibt's neue Ausgaben.

[www.cevi-aktuell.de.vu](http://www.cevi-aktuell.de.vu)

**CEVI-AKTUELL**

### Commodore Free #18

Das englische Magazin Commodore Free ist erschienen.

*Aus dem Inhalt:*

News, DC2N Projekt, The Commodore 64 book und Interview mit Rob Hubbard



[www.commodorefree.com](http://www.commodorefree.com)

### 29. April 2008

Vor genau 14 Jahren – im Jahre 1994 - ist Commodore offiziell in Insolvenz gegangen.



### Clone-A

Um den recht still gewordenen Amiga-Nachbau gibt es ein wenig Neues zu berichten:

Clone-A wird OCS (damit wahrscheinlich auch ECS) und AGA nachbilden können. AAA, der nie ganz fertig gestellte Nachfolger von AGA, wird nicht unterstützt werden. Dafür sagte Jens Schönfeld,

dass es „viel coolere Möglichkeiten, dem Chipset ein bisschen mehr Pfiff zu verpassen“ gibt. Wir bleiben gespannt.

### Digital Talk

Die „Digital Talk“, ein Diskettenmagazin für C64-Fans, wird wieder regelmäßig alle zwei Monate erscheinen. Die neue DT #82 ist schon erschienen! Es wurden viele Texte eingesendet, so die Macher.

<http://www.digitaltalk.de/>

### Behr-Bonz VC-20 Multicart

Wir berichteten in Ausgabe 5, dass eine PAL Version des Moduls, das 127 Spiele enthält, geplant ist. Nun kann man es vorbestellen. Es kostet 30 Kanadische Dollar plus Versand nach Europa (beträgt \$11 bis zu fünf Module).

[www.8bitcentral.com](http://www.8bitcentral.com)

Liste der PAL-Spiele:

[www.amiga.org/modules/newbb/viewtopic.php?topic\\_id=43068&forum=21&viewmode=flat&order=ASC&start=25](http://www.amiga.org/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=43068&forum=21&viewmode=flat&order=ASC&start=25)

### Minimig-Tests

Die Kompatibilität der Spiele liegt derzeit bei ca. 80%. Teilweise gibt es Störungen bei Sprites bzw. kleine Darstellungsfehler.

Der Minimig hat zwar nur einen VGA-Anschluss, allerdings kann man mittels eines Jumpers das Signal auf 15 MHz umgestellt werden. Das Bild kann dann mittels eines speziellen Scart-Kabels an einen Fernseher ausgegeben werden.

### Test Drive Unlimited 2

David Nadel, Präsident von „Eden Games“, gab in einem Interview bekannt, dass „Test Drive Unlimited 2“ schon in Entwicklung sei. Laut Gerüchten sollen im nächsten Teil des Spieles auch SUVs wie der Audi Q7 dabei sein. Publisher Atari, der die Rechte an der Test Drive Serie besitzt, bestätigt nichts. Trotzdem ein Grund zur Freude für alle, die Test Drive gerne spielen.



### Computer Bild Spiele Computer Spiele

Die beliebte Spielezeitschrift hat auf Seite 40 der Ausgabe 5/2008 einen C64 abgebildet. Auch erwähnt wird das neue Buch „Extraleben“, was wir schon vorherige Ausgabe vorgestellt haben.

Einen Artikel über die Spiele-Historie gibt es hier:

[http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Ratgeber-Kurse-Wissen-Spiele-Historie-Hardware-Commodore-Atari-C64-Nintendo-Sega-Sony\\_2311977.html](http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Ratgeber-Kurse-Wissen-Spiele-Historie-Hardware-Commodore-Atari-C64-Nintendo-Sega-Sony_2311977.html)

### DENEB: USB-Karte

Unter dem Namen Deneb ist ein neuer Amiga USB Controller von E3B erschienen. Dieser ist kompatibel zu allen 68030/040/060 und PPC-Turbokarten sowie allen Amigas mit Zorro II/III. Treiber für USB Maus und Tastatur, Drucker, Kartenleser und Soundkarten ist im Lieferumfang dabei.

- AmigaOS 3.1, 3.5, 3.9 und 4.0
- Prozessor mindestens 68030 (25MHz)
- 100% kompatibler Zorro II / III Bus

Ab sofort bei E3B und Amiga-Händlern um 139.95EUR verfügbar.



[www.e3b.de/usb/](http://www.e3b.de/usb/)

### Adaptation für OS4 + PSP

Es gibt zwei neue Spiele-Adaptionen für PSP von klassischen Amiga/DOS spielen.

Nicky Boum wurde 1992, Nicky 2 wurde 1993 herausgegeben. Beide Spiele waren gemacht von Microids. Es gab auch Ports zu Atari ST und PC EGA. Der PSP Port basiert auf einer cross-Plattform Spiele-Engine von Gregory Montoir.

### INSTALLATION:

Das Spiel benötigt eine Custom Firmware 3.XX. Kopiere die Ordner mit den Spieledaten nach ms:/PSP/GAME (oder ms:/PSP/GAME3XX, wobei das XX für deine Custom Firmware-Version steht).

Amiga Infos:

[http://hol.abime.net/hol\\_search.php?find=nicky](http://hol.abime.net/hol_search.php?find=nicky)

Nicky Boum:



Nicky 2:



PSP Download:

<http://cyxdown.free.fr/nicky>

Es gibt auch einen OS4 Port:

<http://os4depot.net/index.php?function=showfile&file=game/platform/nickyboum.lha>

### DoReCo

Das nächste „Dortmunder Retro Computer“-Treffen findet am 7 Juni statt – diesmal im Gasthaus Pape.

Die DoRoCo beschränkt sich nicht auf spezielle Computer. Es gibt Commodore, Atari, Sinclair, Apple, BBC, Schneider, Sega, ungewöhnliche Rechner sowie auch aktuelle Hardware zu sehen.

[www.doreco.de](http://www.doreco.de)

### Amiga Theme für PSP

Ein .PTF („Playstation Theme File“) im Amiga-Look steht zum Gratis-Download bereit. Das File kann ab Firmware 3.70 (Original oder gehackt) benutzt werden.

Kopiere das Amiga-SYS4\_Theme.ptf zu deinem MemoryStick in den Ordner MS0:\PSP\THEME\. Im XMB (dem Menü der PSP) dann unter Einstellungen -> Disign-Einstellungen das Amiga Theme aussuchen.

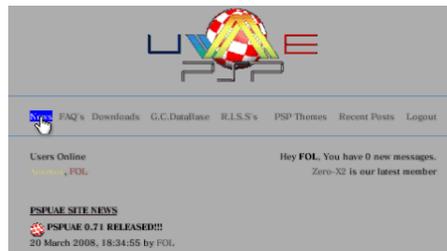
Dies ist völlig ungefährlich und ändert nur das Aussehen der Icon sowie den Hintergrund. Man kann jederzeit wieder rückgängig machen.



<http://amigasys.extra.hu/>

### PSP-UAE Portal

Die Seite über PSP-UAE wurde speziell für den PSP-Browser angepasst.



<http://pspport.pspuae.com>

### Amiga Future: Online

Weitere Artikel aus dem kommerziellen Amiga Magazin sind online eingestellt worden.

<http://www.amigafuture.de>

### Desert Racing

Das Spiel, das viele gekauft haben, aber einige nie richtig spielen konnten, bekommt ein weiteres Update. Dies kann nur direkt per Mail bezogen werden und soll die Geschwindigkeit verbessern. Auch wird an Ports zu Amiga OS4.0 und MorphOS gearbeitet.

[www.apc-tcp.de/](http://www.apc-tcp.de/)

### Freax Volume 1

Ein Buch über die C64- und Amiga-Demoszene. Der 2005 veröffentlichte Titel ist seit einiger Zeit ausverkauft und wird ab einer Nachfrage von 100 Vorbestellungen erneut gedruckt.

[www.maz-sound.com/FREAX](http://www.maz-sound.com/FREAX)

### Sideways SEUCK Update

Es gibt nun eine neue Version vom „Sideways SEUCK“. Diese behebt Fehler mit Grafiken und dem stecken bleiben des Spielers am unteren Rand des Bildschirms.

<http://seuck.gamesplaygames.co.uk/>

### SCACOM News

Alle SCACOM Seiten wurden komplett überarbeitet. Auf [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) kann man nun die Internetseite aussuchen. Auch im Menü gibt es Links zu den anderen Seiten. Dabei wurde die SCACOM Hauptseite überarbeitet. Bei SCACOM-Aktuell gibt es weitere Downloads. Auch eine Englische Übersetzung ist nun vorhanden.

[www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu)

## Erstellung von Nyaaaah! 11

Richard Bayliss (Übersetzung von Michael Kronsteiner)

**Richard Bayliss, erzählt über die Erstellung von Nyaaaah! 11, das auf Heftdisk beiliegt.**

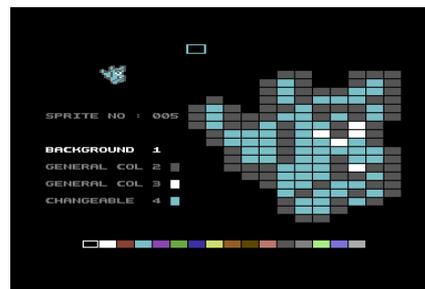
Wer kann sich noch an das klassische Shoot'em Up Construction Kit von Sensible Software erinnern? Es wurde vor etwa 21 Jahren, 1987 veröffentlicht. Dieses Programm gab einem ein Set an Werkzeugen die einem dabei helfen konnten, ein eigenes statisches oder vertikal scrollendes C-64 Shoot'em Up zu entwickeln. Ich denke in den Neunzigern gab es einen richtigen SEUCK-Kult - Leute entwickelten Spiele mit dieser Software, und eben diese Spiele erschienen auf diversen Coverdisks (möglicherweise verdienten diese Leute sogar eine Menge Geld damit).

Nach 21 Jahren SEUCK wurde eine horizontal scrollende Version veröffentlicht, genauer im März 2008 (<http://seuck.gamesplaygame.co.uk>). Diese Version läuft von links nach rechts - Nicht viele Spiele nutzen diese Methode - außer "Sub Hunter" falls es jemals veröffentlicht wird.

Aber dieser Artikel ist ja über das seitliche SEUCK. Es geht darum wie ich es geschafft habe damit ein Spiel zu entwickeln. Nur zwei meiner Spiele wurden damit gemacht - "Imaginator" und "Nyaaaah! 11" (welches als Heftdisk im

.d64 Format beiliegt). Nun ein wenig über die Entstehung von "Nyaaaah 11".

Wie üblich mit SEUCK, habe ich zuerst mal die Sprites für das Spiel gezeichnet. Üblicherweise hätte ich die alten Snodge-Sprites von den alten "Nyaaaah" Spielen verwendet, jedoch habe ich mich dazu entschlossen neue zu machen, da die selben Sprites wohl schon zu oft verwendet wurden, und ich einen neuen Start wagen wollte. Also habe ich alle Sprites neu gezeichnet. Es war gar nicht so einfach, da ich nicht nur jeweils zwei Frames für die Animationen der rauf und runter Bewegungen, sondern auch zwei Frames für links und rechts Bewegung benötigte. Die Frames zu kopieren war recht einfach, doch es war schon schwieriger, den Spielcharakter rechts und links zu bewegen.



Für die Gegner benutzte ich diesen Spieler-Sprite und modifizierte ihn, so dass diese feindlichen "Biblets" (das ist der Name der erfundenen Kreaturen) schön böse aussehen. Außer diesen Biblets habe ich auch noch andere

Feinde gezeichnet, und am Schluss den Endgegner, den bösen Biblet-Lord. Auch die anderen Sprites für Waffen und ähnliches waren danach an der Reihe.

Der nächste Schritt war nun, die Objekte zu kreieren also habe ich die Farben, Parameter und Framerate der Feinde angepasst, und ihnen die richtigen Sprites zugewiesen.



Nachdem die Objekte fertig waren, und ich damit zufrieden war, habe ich mir mal die Hintergrundgrafik vorgenommen. Ich stand vor zwei Möglichkeiten: Entweder (schwierig und langwierig) jedes Zeichen Stück für Stück zu zeichnen, und diese dann anzuordnen, oder leere "Fliesen" zu kopieren, und diese mit der entsprechenden Methode zu bearbeiten.

Ich wollte verschiedene "Fliesen" erzeugen, für verschiedenste Hintergrundtypen (Löcher, Bäume, Wasser, Brücken, Stacheldraht usw.). Also hab ich alle Fliesen ausgewählt und die Objekte angeordnet, damit ich auch eine schöne Karte erhalte - so wie beim originalen SEUCK, je-

doch anstatt runter und rauf eben von links nach rechts. Ich habe einige Zeit damit verbracht, zu entscheiden, welche "Fliesen" ich für welches Level verwende, bevor ich diese an die entsprechenden Stellen in der Karte platziert habe.



Das nächste Problem das sich mir entgegenstellte, war das mir langsam die Ideen für weitere Levels ausgingen. Also habe ich die Wald-Grafiken für den dritten Teil des Spiels wieder verwendet. Ich habe aus dem grünen Wald einen Wald der Finsternis gemacht, wo der Spieler seinem finalen Gegner begegnen wird, nachdem der Level beendet ist. Ich habe das auch mit der einfachen Kopiermethode im Block-Editor gemacht, jedoch zwei zusätzliche Farben, nämlich Violett und Blau eingebracht. Das hatte den Sinn, einen schnellen Farbverlauf im Editor zu ermöglichen.

Für das allerletzte Stück der Karte hab ich einen "THE END" Bildschirm erstellt, der Wasser, Bäume und normale Wiese enthält. Relativ einfach für ein Ende.



Nachdem die Hintergründe und die Karte fertig waren, begann ich mit den Soundeffekten, wozu ich den entsprechenden Editor verwendet habe. Nachdem die Effekte fertig waren, habe ich diese im Objekteditor zugewiesen. Nachdem mir dies alles gut gefiel, habe ich meine Arbeit erstmal gespeichert.

Als nächstes waren die Spielereinstellungen dran. Nachdem es ein Ein-Spieler-Spiel ist, wurde der zweite Spieler einfach abgeschaltet. Spieler 1 bekommt fünf Leben. Auch musste ich die Schussrichtung angeben, eben auf die Seite, auf die der Spielcharakter blickt. Die Schussweite habe ich auf 33, Kollision mit Hintergrund auf 66, und das Extraleben auf 10.000 Punkte geändert. Danach habe ich das "Spielfeld" also den Bereich in dem man seinen Helden bewegen kann, definiert.

Nun war es an der Zeit, die Sprites und Objekte ins Spiel einzufügen, was zugegeben recht lang gedauert hat, da ich versuchte einen geeigneten Platz für bestimmte Gegner und einsammelbare Gegenstände zu finden. Die Gegner waren da noch recht einfach, jedoch ist in der hori-

zontal scrollenden Version deutlich weniger Platz, weswegen ich sie Stück für Stück verschoben habe um das Spiel schwer genug zu machen.

Als alle Feinde ihren Platz hatten, habe ich im Leveleditor die Start- und Endpositionen der Spielkarten eingestellt. Normalerweise scrollt das Spiel mit, aber am Ende, wo man den bösen Wächter-Biblet stellt, ist der Hintergrund für eine bestimmte Zeitspanne fixiert, um dem Spieler genügend Zeit zu geben das Monster zu besiegen. Jetzt konnte ich das Spiel mal ausprobieren, was ich gleich mal im Cheat-Mode anging. Ich fand das Spiel an manchen Stellen langsam, was bei SEUCK leider relativ oft vorkommt. Also habe ich ein paar Sprites aus dem Spiel entfernt, was wunderbar funktioniert hat, und ich so das Spiel selbst mal auf Band speichern konnte.

Jetzt fehlten noch Titel und Punktestandsanzeigen. Da ich alles gut machen wollte, hab ich mir die Standard-SEUCK anzeigen geklaut, und im Char Editor V2.0 von Dunex bearbeitet, welchen ich dafür öfter verwende. Auch beim Hintergrund habe ich ein wenig beim Originalspiel abgesehen, um eine animierte Wasserfläche zu erhalten.

Danach musste natürlich noch ein Logo her, was sich in ein paar Tagen - auch unter Mithilfe des alten Titel-

schirms - auch bewerkstelligen ließ. Nun war alles bereit für den letzten Feinschliff, wozu ich zuerst mal den noch unbenutzten Speicher mit der Musik, dem Logo, dem Scrolltext und dem 2x2 Zeichensatz füllte. Ein wenig vom Originalspielcode habe ich noch verändert, so dass ich meine Animationsroutine und Effekte einbauen konnte.



Nun hab ich noch \$8000 als Einsprungsadresse für den neuen Titelschirm festgelegt, welchen ich im ACME Cross-Assembler entwickelt habe. Nach ein paar Stunden programmieren und Fehlersuche, war mein Ergebnis zufrieden stellend, und passte gut zum Spiel. Danach habe ich noch die Musik hinzugefügt, aber seht selbst:



Nun war es wirklich soweit: Alles von \$0801 bis \$FFFF wurde gespeichert, und durch den Unipacker V2 gejagt, da es V3 nicht schaffte von

\$0800 bis \$FFFF durchzuarbeiten. Diese Datei habe ich gleich mal auf Funktion überprüft, wobei es natürlich keine Probleme gab.



Nun nochmal das ganze durch den 2MHz Time Cruncher 5.0 von Stoa & Tim, aber da dieser Prozess nunmal seine Zeit braucht, habe ich das in einem Emulator im "Warp Speed" gemacht. Nachdem dies alles ja schon erledigt ist, hab ich jetzt ein wenig Zeit zu rasten :) )



#### Links:

[www.redizajn.sk/tnd64/](http://www.redizajn.sk/tnd64/)

Ein Spiel von:



#### HINWEIS:

**Auf Seite 29 finden Sie Aufkleber für die Nyaaaah! 11 Diskette. Auch gibt es am Ende des Heftes ein Disk-Cover zum Drucken.**

**Das beliebte Spiel „Gold Quest“ erscheint in der vierten Version. Als Vorge-schmack auf das bald erscheinende Spiel hier die Story, Anleitung und Tipps von Richard Bayliss!**

Es war einmal, da lebten Sledgie und Dave in einem friedlichen Zwergenstädtchen. Nach ihren drei Gold Quests beschlossen Sie, sich ausruhen und friedlich an ihrem Commodore C64 zu spielen. Plötzlich hören sie aus dem Hinterzimmer einen lauten Schrei. Sledgie öffnet die Tür zum hinteren Zimmer und ist schockiert als er sieht, wie seine Freundin Dworina von den bösen Goblins gefangen genommen wird. Dann kommt aus dem Nichts eine Rauchwolke und der böse Zauberer Petrosilius Zwacklemann erscheint, begleitet von dem verrückten Hotzenplotz. Er holt seinen Zauberstab heraus und verwandelt Dworina in einen schleimigen grünen Frosch. Petrosilius steckt sie in ein Wasserglas und verschwindet wieder in einer Rauchwolke. Der Hotzenplotz verschwindet ebenso. Sledgie und Dave sind sehr verärgert und beschließen aufzubrechen, um ihre Aufgabe zu erfüllen, nämlich Dworina vor dem bösen Petrosilius zu retten.

#### So wird gespielt:

Benutze den Joystick in einem der beiden Ports und

## Gold Quest 4 – ein neues SEUCK Spiel

Richard Bayliss (Übersetzung von Camailleon)

wähle aus den Optionen wie du das Spiel gerne spielen möchtest. Drücke

LINKS/RECHTS um auszuwählen ob du MUSIK und ob du SOUNDEFFEKTE während des Spiels haben möchtest. Mit HOCH/RUNTER wählst du 1 oder 2 Spieler. Druck auf den Feuerknopf startet das Spiel. Wenn du mit 2 Spielern gleichzeitig spielen möchtest, dann starte das Spiel mit dem Joystick in Port 1.

Ansonsten drücke FEUER am Joystick in Port 2, um mit Sledgie zu starten, dann drücke an jedem Zeitpunkt des Spiels FEUER am Joystick in Port 1, um Dave zu aktivieren.

Hilf Sledgie und Dave auf ihrer Reise durch vier tödliche Orte, wo Sledgie und Dave auf verschiedene Feinde treffen, welche versuchen sie zu stoppen.

Die 4 Orte sind die folgenden:

### Level 1 - Das tödliche Dorf

Deine erste Reise führt durch das tödliche Dorf. Während deiner Reise zu Fuß, wirst du auf einige Hobgoblins, feindliche Zwerge, Drachen und auch auf Brückenfallen treffen. Wenn du jedoch durch das tödliche Dorf durch bist, wird deine erste Begegnung mit dem Hotzenplotz stattfinden. Du musst ihn besiegen, bevor du durch das Tor aus

dem Dorf in den Wald gelangen kannst.

### Level 2 - Der Wald und der Friedhof

Nachdem du den Hotzenplotz besiegt hast, entscheidest du dich für eine Abkürzung durch den dunklen Wald der Geister. Es mag für Sledgie gut klingen aber ist nicht wirklich clever. Besonders, da die Geschichte erzählt wird, dass die Geister in der Nacht erwachen und sie es nicht mögen, wenn Leute einen Spaziergang durch den Wald machen. Außerdem heißt es, dass Hotzenplotz einen Freund hatte, der im Wald Fallen versteckt hat. Wenn du durch den Wald durch bist, wirst du einem umherstreifenden Tiger gegenüberstehen, der erst besiegt werden muss, bevor du den Minenschacht betreten kannst.

### Level 3 - Der verlassene Minenschacht

Der Tiger ist besiegt, aber unglücklicherweise scheinst du verloren zu sein. Du scheinst das Schild mit der Aufschrift "Nicht betreten" (Keep Out) über dem Eingang zum Minenschacht zu ignorieren und läufst hinein. Oh je! Nun musst du durch den Minenschacht klettern, um den Weg zum See zu finden. Der Minenschacht ist alles andere als sicher, denn dort gibt es Drachen, fahrende Minenwagen und auch Minenarbeiter, die mit Spitzhacken werfen.

Bevor du aus dem Minenschacht heraus kommen kannst, musst du die böse Spinne besiegen. Als du aus den Minen herausläufst, nährst du dich dem Schloss, in dem Level 4 (letztes Level) stattfindet.

### Level 4 - Das Zauber-schloss

Schließlich findest du dich im Schloss wieder. Du betrittst das Schloss, in dem der böse Zauberer, Petrosilius Zwacklemann wartet. Bevor du ihm gegenüberstehen kannst, musst du gegen verschiedene tödliche Kreaturen aus den vorherigen Leveln kämpfen. Nun kannst du Petrosilius, der deine Geliebte Dworina in einen Frosch verwandelt hat, ins Auge sehen. Alles was du jetzt tun musst ist, ihn besiegen, damit du seinen Zauber aufheben kannst. Geh in den Kerker und befreie sie.

### Einige Tipps:

Sammele Gold und Diamanten ein um deine Punkte zu erhöhen, da du alle 10.000 Punkte ein Extraleben erhältst. Gold gibt 1.000 Punkte, Diamanten geben 2.000 Punkte.

Nimm dich vor den tödlichen Fallen in Acht, besonders auf den Brücken in Level 1 und 2. Es gibt auch Totenkopf-Fallen in Level 4. Für all diese Fallen braucht man ein gutes Timing. Wenn du das richtige Timing hast, wirst du sicher

sein, andernfalls werden die Fallen zuschnappen.

Schieße alles ab, was zurückschießt und suche sichere Wege. Sie werden dir das Überleben sichern. Achtung: Einige der Gegner müssen MEHR als einmal getroffen werden, bevor sie besiegt sind.

Versuche den versteckten Code zu finden, indem du das Spiel lädst (nicht startest), dann den Cursor in die linke obere Ecke bringst, dort einen 4-stelligen Code eingibst und dann das Spiel mit RUN startest (der Cheat-Modus wird dann aktiviert).

Hier ein Hinweis: es ist manchmal schwarz, rot, blau oder grün und flach. Mehr kann ich nicht verraten. Wenn du den richtigen Code findest, wirst du mit unendlich vielen Leben für beide Spieler belohnt.

Beste Grüße  
Richard Bayliss

Gold Quest 4 liegt der Digital Talk #83 bei.

In der nächsten SCACOM Aktuell ist das Spiel auch enthalten. Auch wird es SCACOM-exclusive Texte und Interviews mit den Helfern geben. Eindrücke, die ich als Tester bekommen habe sowie Ausschnitte aus dem Mail-Verkehr runden das Gold Quest Special der nächsten Ausgabe ab!



## Interview mit Ferdinand Gansberger

Das Interview führte Stefan Egger

Hier ein Interview mit Ferdinand Gansberger, dem Betreiber der Seite [www.c64-mags.de](http://www.c64-mags.de)!

### Wann und wie hattest du zum ersten Mal Kontakt mit Computer?

Das war im Jahre 1989 im zarten Alter von 11 Jahren beim Nachbarn. Zu Weihnachten '89 habe ich dann einen C64 mit Datasette bekommen. An die ersten Games kann ich mich heute noch erinnern, u.a. Grand Prix Circuit 500cc, Crazy Cars, Tomahawk, Zub, vor allem die laaangen Ladezeiten waren einmalig.

1 Jahr später kam eine Floppy 1541 dazu, natürlich hatte ich Monate davor von meinem Taschengeld schon eine Final Cartridge III besorgt.

### Hattest du damals auch einen Amiga?

Meine Schwester hatte einen Amiga 600, später dann einen Amiga 500 weil der 600'er zu fast nichts kompatibel war (Spiele allgemein)

### Welche Computer nutzt du heute?

Nun, ich nutze 3 PC-Systeme.

2x mit Windows XP pro

1x Ubuntu 7.04

1x Subnotebook für unterwegs

1x C128 mit SuperCPU128 + CMD HD + 1541 II + 1581 + MMC64

1x Amiga 1200HD mit Turbo-karte

1x Amiga 4000 mit Turbokarte, Grafikkarte, Soundkarte am 19" CRT

Kann natürlich nicht an allen gleichzeitig arbeiten, die Commodore Geräte sind da eher ein Hobby von mir.

### Du machst die Internetseite C64-mags.de. Wie kamst du auf die Idee, das zu machen.

Das war eher Zufall, habe sehr klein angefangen und nirgends im Internet Diskmags gefunden außer der Tiger Disk.

Kurzerhand wurde ein Menüpunkt bei meiner ersten Homepage eingebaut:

„C64-Diskmags“, damals noch bei einem Free-Hoster.

Kaum zu glauben, wie das damals angefangen hat.

Im Prinzip war dies dann eine selbst laufende Sache, habe früher auch alle Diskmags gelesen und sogar bei der Digital Talk ausgeholfen (glaube es waren nur 2 Ausgaben)

Mittlerweile gab es glaube ich schon 4 Redesigns, das neueste gibt es auf [www.c64.at](http://www.c64.at)

wo natürlich noch nicht alles implementiert ist, weil einfach die Zeit fehlt.

Ein Traum wäre es wenn jede Ausgabe auch kurz beschrieben wird und welche Programme sich darauf befinden. Ich hoffe nur das bleibt kein Hirngespinnst von mir.

### Da SCACOM den Service von C64-mags.de nutzt,

möchte ich dir einmal danken für die Unterstützung.

Bitte schön, im Prinzip ist die Seite kostenlos für alle C64-Fans.

### Bist du zufrieden mit dem jetzigen c64-mags.de oder gibt es mal ein Update? Was würdest du ändern?

Ich bin überhaupt nicht zufrieden, deshalb gibt's ja bald ein Relaunch, aber erst wenn alle Diskmags neu eingepflegt wurden.

### Hast du noch andere Projekte?

Beruflich viele.

### Liest du die ganzen Magazine auch? Interessiert dich die ganzen Magazine, die hochgeladen werden?

Ich lese jedes Magazin, wenn auch nur flüchtig, aber diese Zeit nehme ich mir immer.

### Was sind deine Lieblingsmagazine (ein wenig Werbung für andere ist auch OK!) ;)!

Digital Talk und Lotek64.

### Es gibt viele Magazine – ist das gut?

Konkurrenz ist immer gut, es gibt z.B. auch eine andere Seite mit Diskmags, die vor allem sehr vollständig ist, auch in Sachen englische Magazine.

Danke für das Gespräch.

## Interview mit Richard Bayliss

Das Interview führte Stefan Egger (Übersetzung von Stefan Egger)

### Hi Richard Bayliss! Stell dich mal den Lesern vor!

Ich bin jetzt 29 Jahre alt und komme aus England. Mein Beruf ist Lagerhaus-Mitarbeiter, Auftragspacker bei einer Pharmaindustrie.

### Für welche Systeme hast du schon was entwickelt?

Eigentlich nur für den Commodore 64, weil dieser immer mein Lieblingscomputer war! Ich hatte mal kurz einen Commodore VC20 aber ich bekam dann recht schnell meinen C64. Ich hatte fünf C64, weil sie defekt wurden. Den C64 den ich heute besitzen habe ich vor zwei Jahren auf Ebay gekauft. Und es stellte sich heraus, dass ich den C64 liebe!

Ich habe auch einige PC-Spiele, die verschiedene Programme wie Klik and Play, Games Factory, Multimedia Fusion, DarkBASIC und auch Blitz BASIC nutzen, gemacht.

### Welche Demos und Spiele hast du entwickelt?

Wow – das wäre zu viel als dass ich hier alles anführe könnte! Ich lasse die SEUCK und alten BASIC Spiele die ich zwischen 1995 – 1999 geschrieben habe, weg!

Ich habe Hunderte Programme für den C64 gemacht, aber ich liste hier nur ein paar auf, an die ich mich erinnere:

Commodore C64:

Spiele:

Abducted (für die "Mini Game Compo" 2004 oder 2005)  
Arrow Busters (Basierend auf den "Dance Mat" Spielen)  
Balloonacy, Balloonacy 2,  
Camels in Space, Cetimiex,  
Cowpat Frisbee, Defuzion,  
Defuzion 2, Defuzion 3, D-Fuse,  
Drop Down, Egg Catcher,  
Freespace 2075, Froggy Goes Splatt,  
For Speed We Need Gravity,  
Gravity 2, Gravity 3, Grid Zone,  
Grid Zone 2 (Grid Zone Remix),  
Heavy Metal Solid Preview,  
Heavy Metal Deluxe, Mega Poing,  
Missile Busters, Missile Busters 2,  
Moon Madness, Ouch!, Ouch! 2,  
Poing, Power Surge, Primal Weapon  
(BASIC with enhanced M/C),  
Racked Off, Star Blazers,  
Stealth Four, Target-X, Target-X 2,  
Wash Out und viele weitere welche ich nicht hier anführe.

Demos (noch einmal: nur ein kleiner Auszug):

Fear Demopart, 2003 (New Year Demo), All the DMC Albums (1-8), MSX Front 64 1+2 (ein dritter Teil war geplant), Co-Op demo TND + Crypt, Forever Ditherer demo, Insane World (mein erstes dentro), Buenzli 2007 Demo (zusammen mit Crypt) und einige mehr...

### Wann und warum hast du die Gruppe „The New Dimension“ gegründet?

Ich habe sie 2001 gegründet.

Ich dachte, dass dieser Name besser passen würde, als die die ich früher benutzte ("The Rich Squad", "MDES Projects" (Maniac Designs Entertainment Software), "Mirage Designs", "Time 2000", "Flyte 517"). Die haben alle nicht gut geklungen für meine Webseite.

### Wie viele Mitglieder hat deine Gruppe?

The New Dimension ist keine Gruppe in dem Sinn – es ist nur ein Freeware Software Label. Da sind nur zwei Leute dabei - ein Freund und ich!

### Was war dein erster Computer?

Mein erster Computer war ein Commodore VC20. Ich hatte nur eine Datasette. Die Ladezeiten waren OK und ich liebte den Computer als ich ein Kind war! Wenn ich mich richtig erinnere, war ich 7 oder 8 Jahre alt zu dieser Zeit! Und ich kann noch heute die guten alten Zeiten erinnern, als wir einige richtige Klassische Spiele wie VIC Avenger (Space Invaders), Mars Mission, Duck Shoot usw. gespielt haben! Die Spiele sahen alle recht simpel aus, aber sie machten alle viel Spaß!

### Welche Computer hattest du nachher?

Den ersten C64 habe ich 1984 bekommen. Ich hatte nur eine Datasette als Zubehör...

Später habe ich einen Amiga 500 gekauft. Das muss 1989 gewesen sein. Ich hatte auch ein paar Erweiterungen!

### **Was ist dein Lieblingscomputer?**

Na rate mal! Der C64 natürlich!

### **Hattest du irgendeine schöne oder lustige Erfahrung mit Commodore Computern?**

Hmm. Schöne Erfahrung? Ja, das Beste war als ich herausgefunden habe, dass ich einiges nützliche mit dem C64 machen kann. Es ist um einiges besser als Spielekonsolen. Ich konnte Bilder zeichnen, Musik komponieren und ein Programm schreiben. Eine weitere tolle Sache war, dass man sehr viele „quality budget“-Spiele kaufen konnte. Dabei meine ich Spiele von Mastertronic, The Hit Squad, Codemasters und Zeppelin.

Und eine weitere tolle Erfahrung war (und wahrscheinlich die wichtigste überhaupt), dass man einige Leute mit denselben Interessen finden konnte. Auch heute noch habe ich einen Haufen Freunde – Leute die z.B. gute Grafiken oder andere Dinge für meine Spiele machen (auch wenn sie nicht müssen, wenn sie nicht wollen)! Ich mag es nicht, wenn man Leute unter Druck setzt wenn Sie etwas am C64 machen, das sie doch so sehr mögen!

Eine weitere gute Erfahrung ist, dass es heute noch Leute gibt, die diese alte Maschine

noch nutzen – vor allem in der C64 Demo Szene! Eine Große Gruppe, von Leuten welche tolle Sachen zum ansehen, anhören oder abspielen machen, werden von mir bewundert.

Wegen der lustigen Erfahrung:

Mein Bruder machte 1992 ein SEUCK Spiel welches „Road Hogs“ hieß. Ich machte gerade meine Hausaufgaben und als ich diese fertig hatte fragte er mich, ob ich mir nicht das Spiel ansehen kann. Das Spiel war witzig und ich meinte, dass wir es auf einer leeren Kassette speichern sollten! Als mein Bruder aus dem Zimmer nach unten ging, spielte ich ihm einen Streich: Ich erzeugte einen neuen Gegner, der 4 Weltraumschiffe schießen konnte und platzierte ihn an verschiedenen Stellen im Spiel. Dann speicherte ich es so ab. Als mein Bruder das Spiel geladen hatte, um es zu spielen, war er total überrascht, woher das Raumschiff aus dem nichts kam! Das Spiel sollte nämlich ein shoot 'em up mit Autos werden!

Auch witzig war es, wenn man am C64 wen verarschte. Da gab es Loader wie den „novaload A1000SA“, der den C64 zum Absturz brachte wenn eine gewisse Taste nicht gedrückt wurde. Das waren tolle Streiche, die ich meinen Bruder spielte! Aber wenn ich mich recht erinnere, hat mir mein Bruder auch mal solche Streiche gespielt. Er hat es zwar gemacht, aber ich

werfe ihm das nicht vor. Er wollte einfach gewisse Spiele spielen!

Die Schreckliste Erinnerung die ich mit meinem C64 hatte, war, als mein erster kaputt wired! Er hatte einen Startbildschirm mit total durcheinander geratenen Zeichen. Als er repariert war, funktionierte die Datasette und der Ton nicht mehr. 1993 hatte ich einen neuen C64 welcher ca. 5 oder 6 Jahre haltete – bis einer meiner Verwandten (war nur ein Kind) auf meinen C64 eingehauen hat, sodass einige Tasten nicht mehr reagierten. Den nun schon dritten C64 habe ich von der Szene welcher einen nicht ganz astreinen SID hatte (keine Filter)... Aber da war mir das nicht so wichtig. Den letzten was ich vor 2 Jahren von Ebay habe, der geht heute noch!

### **Ist der C64 dein einziger klassischer Computer?**

Ja, ich habe nur den einen C64c.

### **Was kommt in Zukunft?**

Die Zukunft? Ich hoffe, dass es eine gute und aktive Zukunft wird und dass ich einige neue Projekte für den C64 weitermachen kann. Ich mache vielleicht ein C64-Spiel zusammen mit einem oder zwei meiner Freunde. Das wird eine fertige Version meines 4k Spieles „The Sorcerer“ mit mehr Level und die für den Spieler die Möglichkeit, auch einige Aktionen durchzuführen!

Auch mache ich „Sub Hunter“

welches dieses Jahr fertig sein wird. Wenn es dieses Jahr erscheint, dann kann jeder entscheiden! Eigentlich ist es fertig, aber es müssen noch Fehler ausgebessert und die Level verbessert werden. Auch werde ich ein SEUCK Spiel eines Freundes erweitern mit einem Titelbild und Musik. Vielleicht mach ich auch ein Horizontal-Scrollendes shoot 'em up Spiel, damit ich den Leuten zeigen kann, dass ich mehr als nur den alten statischen Bildschirm mit einem Sammel-und-weiche-aus Spielprinzip machen kann!

Bei den Demos kommt vielleicht ein neustes oder zehntes "DMC Album" oder auch andere. Ich mache vielleicht auch eine Kooperation mit meinen guten Freunden in CRYPT, wenn sie mich nicht in Zeitdruck mit einer Deadline stellen (man sieht es an „Sub Hunter“, dass ich unter Druck nicht arbeiten kann! Es ist viel Stress und nicht zu genießen)

**Hast du eine Homepage?  
Was ist die Adresse und was kann man da bestaunen?**

Ja, ich habe natürlich eine Homepage. Die Adresse ist:

<http://www.redesign.sk/tnd64>

Der Inhalt ist:

- Wird regelmäßig gewartet und erneuert
- Spiele-Projekte  
Tagebuch (derzeit nur "Sub Hunter")
- TND Classics (Alte

SEUCK + BASIC Sachen, die ich gemacht habe - alle mit Musik)

- Viele C64 Spiele und Demos von damals und heute
- Einige C64 Musik
- Einige C64 Programme, die ich entwickelt habe
- Freunde und Mitwirkende – dort gibt es auch Downloads von Spielen von den Leuten, die ich zu meiner Seite eingebunden habe, um sie zu unterstützen (mit Erlaubnis)
- Eine "light hearted crap" Sektion
- Assembler Coding Tutorial
- "Music Scene" – Lerne Musik in Graffiti's Demo Music Creator V4 und V5 zu komponieren

**Was willst du noch loswerden?**

Wenn irgendjemand meine Spiele gespielt oder andere Sachen meine Homepage von "The New Dimension" heruntergeladen hat, dem danke ich sehr! Ich hoffe, dass der C64 noch einige Zeit unterstützt wird. Denn: C64 ist meine Leidenschaft!

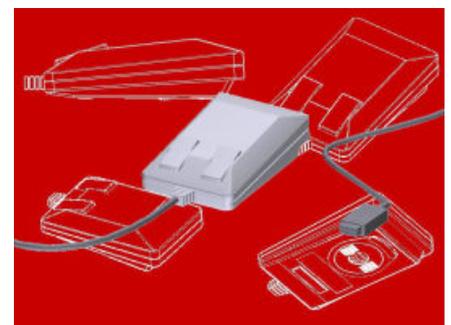
**Danke für das Interview!**

Kein Problem, mache ich dich gerne!

## Hintergrundbild

Stefan Egger

In dieser Ausgabe liegen zwei Hintergrundbilder (Commodore Logo und Maus) bei. Sie können dieses für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis nicht entfernt werden (wird von der Startleiste verdeckt). Auch das weitere verbreiten ohne Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) sollte vermieden werden.



Weitere Hintergrundbilder werden den nächsten Ausgaben von SCACOM hinzugefügt – für Abwechslung am Desktop!

[www.scacom-aktuell.de.vu](http://www.scacom-aktuell.de.vu):  
Hier gibt es weitere Hintergrundbilder in der Galerie!

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



## Superball

Stefan Egger

Viele kennen sicher das Spiel Superball aus dem Sat.1 Frühstücksfernsehen! Doch nicht alle wissen, wie dieses Spiel gemacht wurde. Ich begab mich auf die Suche nach einer interessanten Geschichte.

Superball wurde im Sat1 Frühstücksfernsehen zuerst 1987 ausgestrahlt. Dabei wurde ein Commodore Amiga 2000 verwendet, der sichtbar aufgebaut war.

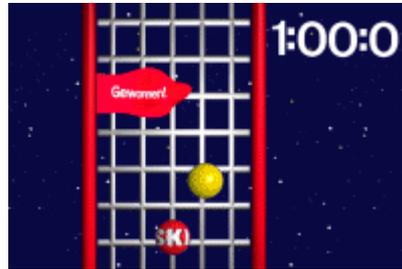


Des Weiteren gab es am Anfang eine Werbeeinblendung von Commodore. Damals sah das Spiel noch anders und sehr einfach aus.

Später wurde Superball auf



den Amiga 1200 neu programmiert.



Dabei kam eine sehr interessante Technik zum Einsatz: Obwohl Superball zwar einfach aussieht, ist es doch aufwendig: Sternenhimmel, Gitter, zwei Bälle, Punkte/Zeitanzeige und Animation beim Gewinnen oder verlieren des Spieles.

Um das zu realisieren, verwendeten die Spezialisten bei Haage&Partner zwei über ein Nullmodemkabel verbundene Amigas, wobei das Video-Signal über ein Genlock zusammengesetzt wurde. Jeder Amiga hatte seine Ausgaben, so war es leichter und besser zu realisieren.

Doch was ist mit Superball passiert? Wo sind die Daten, gibt's so was zum Download? SCACOM hat nachgefragt: Eine Anfrage bei

Sat1 ergab folgendes Feedback:

*„Vielen Dank für Ihre Mail. Die genannte Software bzw. das Spiel ist leider nicht käuflich zu erwerben bzw. als Download erhältlich.“*

Bei Haage&Partner erhielt ich folgende nette Mail:

*„Leider gibt es bei uns keine speziellen Infos zu Superball. Die Version lief auch meines Wissens nur auf einer Kombination von zwei Amigas und ist daher nicht auf dem Einsatz eines Amigas gedacht. Die Rechte daran hat irgendjemand bei SKL Sat1.“*

Stichwort SKL: Die Grafiken zu der Sat1 „SKL-Show“ wurde auch von einem Amiga erzeugt.

Leider kann man die Originalversionen nicht downloaden. Im Aminet gibt es aber einen guten Superball-Clone, der aber einen 68030 Prozessor benötigt:

[http://aminet.net/package/ga/me/misc/SCL\\_SuperBall](http://aminet.net/package/ga/me/misc/SCL_SuperBall)

Weitere Infos und Quelle von zwei Bildern dieses Artikels:

<http://www.amiga-magazin.de/magazin/a09-98/report.html>

Video und Quelle der zwei anderen Bilder:

<http://www.youtube.com/watch?v=DLULaFJpGbY>

## Die HAMA - Geschichte

Torben Guse

Im Sommer 2004 kaufte ich auf einem Flohmarkt an der Ruhr-Uni Bochum einen kompletten Amiga 1200 mit viel Zubehör. Darunter befand sich auch ein Hama A-Cut (ein Gerät zum synchronen ansteuern von zwei Videorecordern zum analogen Videoschnitt - als Steuergerät dient ein beliebiger Amiga). Nachteil war das es zu einigen Geräten keine Handbücher dazu gab und die Disketten nur Sicherheitskopien waren. Der Verkäufer ging daraufhin im Preis herunter und versprach sich bei mir zu melden wenn

er die Handbücher und die Originaldisketten noch finden würde.

Ich wartete also erst einmal ein paar Tage ab und fing dann an selbst nach einem Handbuch für das Gerät im Internet zu suchen. Auf der Herstellerseite gab es dazu allerdings nichts und ansonsten habe ich im Internet nicht wirklich etwas gefunden.

Daraufhin habe ich mich per Mail an den Support von Hama gewandt und habe dort auch meine Adresse hinter-

lassen. Zwei Tage später hatte ich einen großen Briefumschlag von Hama auf meinem Schreibtisch in dem ich eine Kopie des Handbuchs zusammen mit einem freundlichen Schreiben von Hama fand. In dem schreiben brachte die Firma ihre Freude darüber zum Ausdruck, dass ich ein Qualitätsprodukt aus ihrem Hause benutzen würde und bedankten sich für das in sie gesetzte Vertrauen. Gerne würde man mir eine

Kopie des Handbuchs zur Verfügung stellen, müsse aber bedauern mir aufgrund fehlender Kopiermöglichkeiten keine Kopie der Treiberdiskette zur Verfügung stellen zu können.

Ich muss sagen, dass ich davon sehr beeindruckt war. Bei anderen Firmen, bei denen ich das schon einmal versucht habe, musste ich erleben, dass man sich nicht an die Vergangenheit und Amiga-Produkte erinnern wollte. Die Firma Hama hat mir die Kopie des Handbuchs komplett kostenlos zur Verfügung gestellt. Dass man die Diskette nicht kopieren konnte, ist verständlich.

Bei den Firmen die auch heute noch existieren findet man auf den Webseiten meist auch keinerlei Hinweise mehr darauf, dass es mal eine Produktreihe für den Amiga gab - von Support ganz zu schweigen... Ein Beispiel hierfür wäre DCE / Micronik / Macro Systems.

*Kleine Anekdote am Schluss:*  
Wenig später meldete sich der Verkäufer vom Flohmarkt, dass er alles gefunden hätte. Ich fuhr nach der Arbeit zu ihm, nahm die fehlenden Sachen entgegen und gab ihm die Differenzsumme, die ich wegen der fehlenden Dinge heruntergehandelt hatte.

**Links:**

[www.hama.de](http://www.hama.de)





## Commodore Meeting – der Report

Stefan Egger

**SCACOM war live am Commodore Meeting in Wien vertreten. Über die Vorbereitungen werden Sie hier informiert!**

### 17. April 2008:

Die Vorbereitungen begannen schon am Donnerstag, den 17. April. Da kam die erste Lieferung von SCACOM-Magazinen an. Jeweils 1 Kopie in Farbe als auch 13 Kopien in schwarz/weiß – also insgesamt 70 Ausgaben SCACOM.

Und ob Ihr es glaubt oder nicht, das war das erste mal, dass ich das von mir gegründete Magazin in den eigenen Händen halte. Und ich muss sagen, es sieht auch auf dem Papier super aus.



Die Vorfreude steigt schon an, alles ist schon in Vorbereitung und ich hoffe, ich habe genug Platz, meine Sachen auch schön aufzulegen!

### 19. April 2008:

Ich bin bei einem siebenstündigen Fahrsicherheitstraining (Vorschrift beim Machen eines Führerscheins) und lenke mich so vom Meeting ab.



### 18. April 2008:

Am Freitag, den 18. April kam noch jeweils eine Farbkopie der bisher zwei erschienenen Ausgaben der English-SCACOM dazu. Und als Spezieller Bonus noch 28 SCACOM-Aktuell Aufkleber. Ich bin gespannt, ob das für unser kleines Meeting übertrieben war oder es bald vergriffen ist.

### 20. April 2008:

Es ist so weit. Den ganzen Tag war ich schon gespannt, da es was Besonderes ist. In Österreich ist es das einzige Treffen und vorheriges Jahr konnte ich nicht kommen.

Um 14:00 habe ich mal meine Computer abgebaut, alles eingepackt. Den A1200 mit

Kleinkram in eine Tasche gesteckt. Der C128-D (Plastik) ist super, da er ja die Tastatur verstauen kann und einen Tragegriff hat! Dann war da noch der 1084 Monitor und die Kiste mit SCACOM-Zeugs.

Um 14:50 sind wir abgefahren (meine Eltern haben mich hingebraucht und mir geholfen, die Sachen zu tragen), da ich pünktlich sein wollte - keine so gute Idee, wie sich später herausstellen wird.

Pünktlich um 15:30 (das ist der Termin für alle die Geräte mitnehmen und aufbauen) war ich vor Ort und habe gleich Reini („overdoc“ getroffen, der seinen Audi Avant voll Commodore Zeug hatte (u.a. 2 SX-64, Brotkasten, 3 Monitore, usw.). Ich trage meine Sachen in die „Wiener Freiheit“ (so heißt das Lokal) und helfe anschließend Reini beim Tragen. Am Weg zu Reinis Auto treffe ich Patrick Bina („Lichking“), der auch einiges mitgenommen hatte (A1000, A1200 und C64). In dieser Ausgabe stellt er seine „Computergeschichte“ ausführlich vor!

Meine Tasche und anderes Zeug:



Da der Raum, wo wir die Geräte aufbauen sollen, noch nicht fertig war, stellten wir alles in den Eingang des Lokals. Plötzlich kamen immer mehr Leute und Kisten, so dass der ganze Raum total überfüllt war.

Dies sah dann so aus:



Mitten in diesem Chaos lernte man schon verschiedene Leute kennen und man besprach schon Probleme. Ich traf Striker, der sich das Problem meiner Amiga Festplatte ansehen wollte (der Amiga A1200 stürzt immer ab, wenn ich in das Workbench Menü „Fenster“ gehe. Wenn ich die HD aus- oder eine andere einbaue, ist der Fehler weg).

Mit ein paar Minuten Verspätung öffnete sich die Türe zum Keller, was normalerweise eine Diskothek ist. Da alle Leute hinunterstürmten und es zu wenig Platz gab, war es ein großes Durcheinander.

Beim Aufbau fiel mir dann auf, dass ich statt eines Amiga Netzteil eines der gleich aussehenden A590 Netzteil mit rundem statt eckigen Anschluss erwischte habe. Meine Eltern holten dann ein pas-

sendes Netzteil – Gott sei Dank.

So sah mein Platz aus – C128D mit MMC64 und A1200 mit 1230-IV:



Hier mal ein Foto des überfüllten Raumes:



Zuerst ließ ich den C128D mit dem Demo „Deus Ex Machina“ laufen, später zeige ich einigen das MMC64.

Auch zu sehen bekam ich das neue MMC REPLAY und das 1541U. Beide Module können überzeugen und waren sehr interessant zum testen, auch wenn dafür wenig Zeit blieb... Weitere neue Hardware war in Form von C64DTVs vertre-

ten. Von einem nicht fertigen Projekt gab es ein Aluminium-Gehäuse, das dem C64c ähnelte, zu sehen:



Der zweite Umbau hatte alles im Originalgehäuse verstaut (ColorFix, MMC2IEC, PS/2, Power und Joystickanschlüsse)



Als das Amiga-Netzteil dann eintraf, konnte ich meinen Amiga in Betrieb nehmen. Doch leider stürzte er oft ab, vermutlich wegen des Netzteiltes.

Später haben wir die HD meines Amigas ausgebaut:



Striker hat die Daten auf seinem Laptop gesichert. Er schickt Sie mir auf DVD zu:



Hier noch ein paar Bilder:



Überall waren Computer aufgebaut – hier die Amiga Ecke mit Amiga 1200 (mit 68040) und A4000 (PPC):



Selbst in den hintersten Ecken waren Computer aufgebaut, hier ein C16 und C64 mit MMC Replay:



Auch ganz hinten war ein A1000 zu sehen. Der Besitzer hatte auch einen „Floppy Fix“ im A1200 verbaut, um PC HD

Diskettenlaufwerke in Amigas nutzen zu können. Doch dazu gibt es bald einen Artikel, der sich diesem Hardwarestück widmet.!



Um ca. 22:00 habe ich mich dann verabschiedet:



Auch wenn schon ein paar Leute gehen mussten, war der Raum noch immer voll und es wurde noch immer gefachsimpelt:



### Der Flohmarkt:

Mitten im Raum gab es eine Art „Flohmarkt“. Jeder schaute sich die vorhandenen Teile an, doch niemand wusste, wem das alles gehörte und warum es da ist.



Jeden, den man fragte wem das gehört, meinte nur: „Keine Ahnung, ich weiß nicht, wem das gehört!“. Ich fragte einige Leute, bis dass einer aufstand und sagte „Ja, das ist mein Flohmarkt!“. Dann stürmten einige zum Flohmarkt und fragten nach Zustand und Preis der Teile. Und schnell wurde der Berg kleiner...

Georg Fuchs („LordLotek“) hatte die neueste Ausgabe von Lotek64 dabei! Diese ist erst einen Tag vorher erschienen und er meinte, dass er da viel Stress hatte, das fertig zu stellen. SCACOM ist natürlich auch in den News vertreten, doch wegen der knappen Zeit sind nur ältere Ausgaben erwähnt – da haben wir gleich über die Magazin diskutiert...



Auch für SCACOM war es ein tolles Ereignis. Viele kannten das Magazin und für andere war es neu. Alle schwarz/weiß Kopien waren am Ende der Veranstaltung verschenkt. Auch war es das erste Treffen der Redakteure von SCACOM - Stefan Egger und Michael Kronsteiner:



Oben: Michael Kronsteiner und Stefan Egger mit English SCACOM. Am T-Shirt Aufkleber und „Design the future...“.

Es gab viel positives Feedback, was uns sehr freute. Auch die SCACOM Aufkleber waren im Umlauf. Da unter Logo natürlich perfekt den Farben des Logos vom Commodore angepasst wurde, passte es besonders gut auf die T-Shirts:



Um 22:20 war ich wieder zu Hause und habe meine Computer wieder aufgebaut:



Bilder: © Stefan Egger, Striker und Turrigan

<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm#top2>

<http://67665.rapidforum.com/topic=102169122104>

## Commodore Meeting – die Meinungen

### Georg Fuchs („LordLotek“)

Das Meeting war in diesem Jahr in mehrfacher Hinsicht eine positive Überraschung. Schon um 15 Uhr ging der Keller der Wiener Freiheit fast über, weil so viele Commodore-Fans wie noch nie kamen. Dann gab es wieder eine Menge interessanter Gäste, Spiele und Geräte zu bestaunen. Die Lotek64-Redaktion war mit Martin "Martinland" Schemitsch vertreten, der sein 1541 Ultimate mitgebracht und dieses tolle Gerät demonstrierte. Nik Ghalustians, der Marathon-Arcadespieler, lieferte wechselnden Mitspielern heiße Bomberman-Schlachten am Amiga. Ich hatte eine Super-CPU dabei, aber geeignete Titel zum Demonstrieren der Geschwindigkeit waren leider versehentlich nicht in meiner Diskettenbox. Thomas Dorn war mit einem gewaltigen Draco samt LCD-TV da, der rare Amiga-kompatible Computer zog viele neugierige Blicke auf sich. Stefan "SCACOM" Egger war auch mit mehreren Exemplaren seines Magazins da, sodass gleich zwei Multiformat-Magazine vertreten waren. Antitrack wurde ebenso gesichtet wie Christian Dombacher, und dank "Overdoc" wurden gleich zwei defekte SX64 wieder zum Leben erweckt. Ich hoffe, dass Frankie nächstes Jahr wieder ein Treffen macht, es wird von Jahr zu Jahr besser und größer.

### Overdoc

Das diesjährige 'Commodore Meeting 2008' in der Wiener Freiheit war wieder mal ein voller Erfolg! Geschätzte 50 oder mehr Retro-Fans fanden sich im Laufe des Nachmittags ein, wobei das Verhältnis von C64 und Amiga Fans in etwas ausgeglichen war. Und auch einige Scener von damals wie heute, z.B. Antitrack/Cosmos, The SIR, TMB/Scoopex, RSK, LordLotek, C+=A-User (SCACOM) oder Thomas Dorn (XiPaint) waren anwesend. An interessanter Hardware gab es z.B. einen DraCo Amiga-Clone, eine Super-CPU, die neue 1541-Ultimate, PPC-Amigas und interessante C64-DTV Hacks zu sehen. Neben netter Unterhaltung gab es natürlich auch wieder einiges an Action und Spaß bei Spielen wie z.B. Dynablastler! Unser besonderer Dank gilt wieder einmal mehr unserem Gastgeber Frankie, der selbst 2 C64 in der Wiener Freiheit im Einsatz hat, und ohne dessen Engagement das Commodore Meeting nicht möglich gewesen wäre!

### Patrick Bina („Lichking“)

War recht nett - ich habe dort einige Leute aus verschiedenen Foren persönlich getroffen und durfte endlich mal Amiga Os 4 sehen. Leider war die Zeit zu kurz, um jeden kennen zu lernen.

### Turrigan

Das Commodore Meeting 2008 war eine absolute Top-Veranstaltung. Man hatte die Möglichkeit Rechner aus der gesamten C= Ära zu bestaunen. Außerdem ist es ein idealer Event um mit Gleichgesinnten zu fachsimpeln und sich auszutauschen. Die Veranstaltung ist für jeden ein Muss der sich für Commodore Rechner interessiert!

**Die kleinen Besucher** waren von Bubble Bobble gefesselt:



## Der Ort

Das Commodore Meeting findet jedes Jahr im Lokal „Wiener Freiheit“ statt. Das ist der perfekte Ort, da Frankie, der Betreiber, ein C64-Fan ist!



Die Wiener Freiheit bietet bei einer Gesamtfläche von 200 Quadratmeter auf drei Etagen. Früher waren die Meetings im oberen Stockwerk. Doch da dort zu wenig Platz war, fand das diesjährige Meeting in der 25 Quadratmeter großen Tanzfläche im Keller statt.

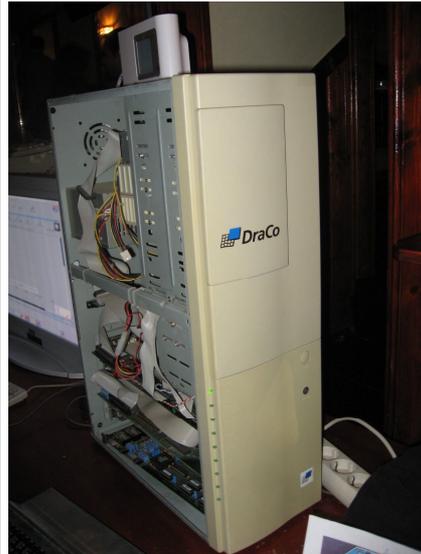
Frankie macht viele eigene C64 Programme, so hat er vor kurzem ein 80 Zeichen Textprogramm selbst programmiert. Auch macht er die Buchhaltung sowie die Regelung der Diskolichter am C64. Ein C64 ist sogar im Internet:



<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c64.htm>

## Der DraCo

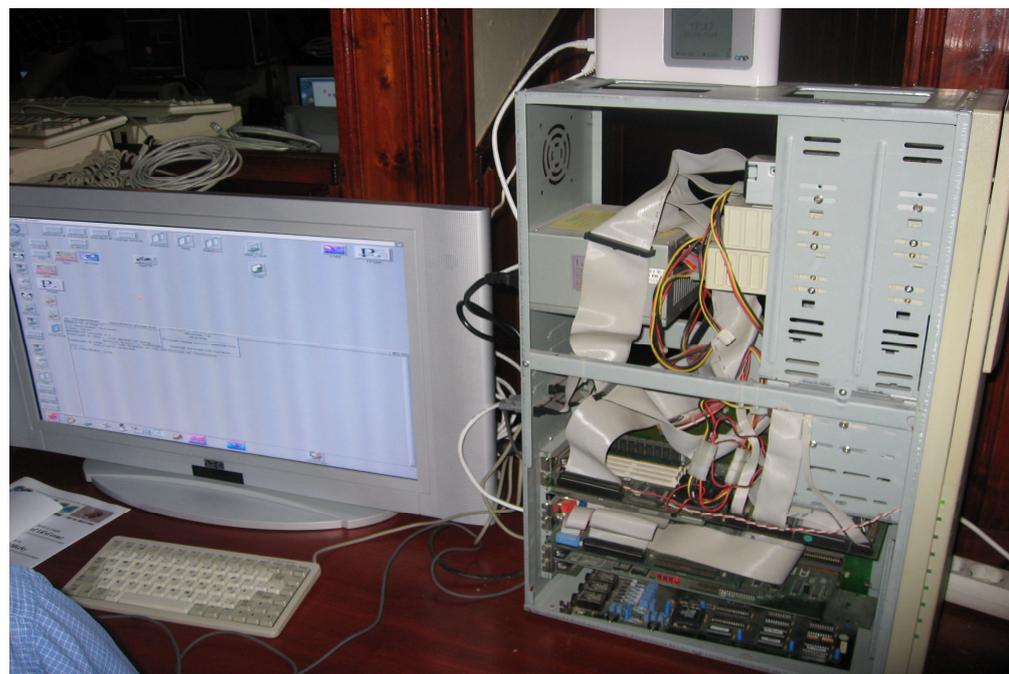
Der DraCo ist ein Amiga-Clone. Es läuft Software für Amigas auf diesem Computer, obwohl keine Amiga-Technik verbaut wurde. Die erste Version ist sehr selten:



Der DraCo von Thomas Dorn ist schon lange nicht mehr gelaufen. Seit er ca. im Jahre 2000 ein Backup machte, stand der DraCo im Keller herum.

Thomas Dorn hat den DraCo von der Firma bekommen, die Xi-Paint in Auftrag gab. Die ersten 20.000 verkauften Kopien machten den Wert des DraCo wett, sodass er erst ab jedem weiteren verkauften Exemplar des Malprogrammes profitierte. Xi-Paint hat ein paar beeindruckende Funktionen wie Rendern (Ray Tracing). Interessant ist die Funktion, die es bisher in keinem Malprogramm gibt: Man kann verschiedene Pinselmuster speichern, um sie später wieder zu verwenden.

Ein späterer DraCo im Würfelgehäuse ist weiter verbreitet und brachte dem Besitzer 586 Euro:



## Interview mit Thomas Dorn

Das Interview führte Stefan Egger

**Am Commodore Meeting in Wien war auch ein DraCo vertreten. Der Besitzer heißt Thomas Dorn und war ehemaliger Mitarbeiter von Commodore Österreich. Am Meeting haben wir heftig mit ihm diskutiert.**

**Wann hast du bei Commodore gearbeitet?**

Ich habe im Jahr 1986 bei Commodore im Technischen Support angefangen. Dort war es natürlich super, da ich immer die neusten Amigas testen konnte. Nachher war ich für die Messen zuständig. Und da nicht im ganzen Jahr Messen stattfinden, habe ich auch die BTX-Seiten für den Amiga betreut. Dort konnte man Software downloaden.

**Sie haben also die Messen aufgebaut und organisiert?**

Ja, ich habe aufgebaut und organisiert, war aber auch für die Prospekte zuständig, die wir auf Amigas gemacht haben.

**Wie viele Mitarbeiter hatte Commodore Österreich?**

Da waren nicht viele Leute. Ich und ein paar andere waren die Amiga Abteilung. Dann gab es noch die PC-Abteilung und ein paar Leute, die für die 8 Bit Computer, also meistens den C64, zuständig waren. Das waren alles recht nette Kollegen! In dem Haus waren vielleicht 20 oder 30 Leute. Die mussten alles machen.

**Und wo war der Sitz von Commodore Österreich?**

Zuerst waren wir in der Kinskygasse 40-44 in 1232 Wien. Dann sind wir in die Laxenburgerstraße gezogen.

Und da wurden dann schon einige Leute reduziert.

**Habt ihr auch mal Prototypen in Wien gehabt?**

Naja, wir hatten ziemlich alles. Zum Beispiel hatten wir A3000 bevor die zu kaufen waren. Und auch A3000 UX, den habe ich auch noch zu Hause.

Zu Messen hatten wir sowie so immer das neuste. Zum Beispiel Turbokarten, die sonst keiner hatte.

**Gab es Werbung in Österreich?**

Ja, kurz gab es sogar eine Marketing-Abteilung. Zu dieser Zeit gab es diese rosa Sticker mit „Amiga Fever“.



Natürlich war das eine Katastrophe: zu dieser Zeit wurde der Media Markt neu eröffnet. Und da wurden Amiga 500 unter dem Verkaufspreis von Commodore verkauft.

Andere Händler wie Niedermeier haben sich dann aufgeregt - Commodore sollte handeln.

Das dämlichste: Commodore wollte die A500 zurückkaufen. Also wurden ein paar Com-

modore Mitarbeiter mit Bargeld ausgestattet und jeder sollte ein paar Geräte kaufen. Wir sind reinmarschiert, jeder der fünf Commodore Mitarbeiter sollte drei oder vier Geräte kaufen. Und dann zur Kassa und ab zum nächsten Media Markt...

Damit wollte man andere Händler beruhigen, aber natürlich war das ein Schwachsinn und half nicht viel.

Das war halt die Marketing-Abteilung.

Eine andere Geschichte war, dass man Niedermeier-Mitarbeiter schulte. Da wurden Amigas und PCs aufgestellt und die Leute eingeschult, was die alles können.

So floss einiges Geld in die Marketing-Abteilung.

Und für den Amiga gab es ein spezielles Paket mit Textverarbeitung, einem Pinball Spiel - wie hat das noch schnell geheißen?

**Das war doch das „Power Pack“, oder?**

Ja, genau!

**Das habe ich nämlich daheim. Da ist dieses dämliche Pinball drauf!**

Nein, das war aber gut, mir hat das gefallen!

Egal, auf jeden Fall kam das „Power Pack“ ca. 1988/1989. So konnte man ein paar Amigas verkaufen - das ging auch ein wenig auf mein Konto.

**AMIGA POWER PACK**

Das Power Pack wurde mit 3 Disketten und folgenden Programmen ausgeliefert:

- Erdkunde Kurs Deutschland
- English Kurs
- Pinball Wizard und
- Quiwi

Zusätzlich gab es noch ein Handbuch, das die Programme beschreibt.

### **Was war dein bestes Erlebnis bei Commodore? Hast du irgendwelche Leute wie RJ Mical kennen gelernt?**

RJ Mical kenne ich nicht, aber Dave Haynie war zu Besuch in Wien. Er hatte die erste Version von „HDTToolBox“ mit.

Na toll, das war anstrengend. Neben der Messe Tagsüber war ich für ihn Nachtsüber zuständig. Durch die Zeitverschiebung war er in der Nacht sehr aktiv und ich sollte ihn herumführen. Ich war natürlich total müde und fertig. Aber er ist ein lockerer Typ.

Auch hat er Bier getrunken. Nach zwei Budweisern war er hinter dem Tisch. Das war dann fast schon langweilig.

Der hat noch nie in seinem Leben einen Ferrari gesehen.

Der kommt ja aus Kalifornien, da fahren diese Autos so schnell, dass man sie fast nicht sehen kann. Und als ich ihm zu seinem Hotel am Ring gebracht habe, sah er Ferrari, Mercedes und BMW auf der Straße und in Schauräumen. Das hat ihn sehr beeindruckt.

### **Wieso haben Sie Xi-Paint entwickelt?**

Irgendwann sind Typen aus dem Video-Business aufgetaucht. Die wollten Video-Effekte im Nachhinein hinzufügen. Videoschnittsysteme dieser Zeit kosteten unglaublich viel Geld.

Die fragten, ob ich ein Malprogramm auf 24 Bit machen könnte. Da gab es eine ganz neue Grafikkarte mit 24 Bit, die Köler VD2001. Das war so ca. 1987.

Ich habe dann „Xi-Paint“ geschrieben, mit dem man unter andere Effekte in Videos hinzufügen konnte. Da war ich auch gleichzeitig bei Commodore.

### **Hat man erfahren, dass der Commodore Probleme hat, oder hat man das verschwiegen?**

Man hat nur gesagt, dass Leute reduziert werden. Auch sollte man sich ein billigeres Gebäude suchen, die Lagerhalle wurde aufgelassen und man wurde zu Sparmaßnahmen aufgefordert.

### **Wie war das Ende von Commodore in Österreich?**

Es wurde zum Schluss die Büromöbel verkauft und ein-

fach zugesperrt. Einen Commodore-Bürosessel habe ich immer noch zu Hause.

### **Das hat aber nichts mit der Möbelfirma zu tun, die die Gehäuse für den PET fertigte!**

Nein, das war ja schon in den 60ern oder 70ern. Aber der PET war eine super Maschine! Der PET war nämlich der Zeit weit voraus, da er Netzwerkfähig war, als es noch gar keine Netzwerke gab... Durch den IEEE Bus über diesen Bus kann man bis zu acht Geräte anschließen. Das können Floppies, Drucker oder auch andere Computer sein, was man aber selten gemacht hat. Dann konnte man alle Geräte von jedem Computer ansprechen.

Commodore Deutschland hat noch ein paar Monate durchgehalten, ich denke ca. ein halbes Jahr.

### **Was hast du dann gemacht?**

Ich bin 1993/1994 gegangen und habe meinen Stuhl geräumt. Ich habe mich aber hin und wieder bei Commodore blicken lassen

### **Was hatten Sie dann für einen Job?**

Ich hatte nämlich eine Anfrage von Siemens, dort eine Eisenbahnsteuerung auf Amigas zu machen. Es gibt drei Strecken, wo noch immer Amigas benutzt werden. Die sind in der Steiermark und die zwei andern in der Slowakei. Die wurden von mir programmiert. Bisher gab es keine Abstürze, aber schön

langsam gibt es Probleme mit der Hardware. Jetzt möchte ich es auf Linux portieren, da ich somit große Teile vom Amiga-Code übernehmen kann.

### Was sagen Sie zu den Fehlern von Commodore Was sagen Sie zum A600?

Der A600 war ein guter Schritt nach vorne, leider kam er viel zu spät raus. Der A500+ war totaler Unsinn. Der A3000 war sehr gut, aber leider in der Produktion zu teuer. Beim A4000 hat man dann billiger hergestellt. Da wurde aber der schnelle Prozessor wegen einigen Problemen ausgebremst...

Das CDTV erschien viel zu früh, das CD32 viel zu spät. Das CDTV wäre mit AGA viel besser gewesen, aber es war auch so ein Hammer. Leider waren die Menschen noch nicht reif für so was.

Danke für das Interview an Thomas Dorn. Er arbeitet derzeit bei „Xi-Development“ (Internet und Softwareentwicklung; [www.dorn.at](http://www.dorn.at)). Beim Commodore Meeting ist er immer vertreten und erzählt auch in der Lotek64 ([www.lotek64.com](http://www.lotek64.com)) in der Rubrik „Nähkästchen“ immer wieder über seine Zeit als er bei Commodore Österreich angestellt war.



## SCACOM-Heftdisk

Stefan Egger

**In der letzten Ausgabe war die erste SCACOM-Heftdisk (für Amiga Computer) im ADF Format dabei.**

Leider waren in der letzten Ausgabe keine genauen Angaben zur Heftdisk dabei.

Am leichtesten kann man die Disk auf dem Emulator abspielen. Dazu empfehle ich WinUAE (bzw. Ports davon auf andere Systeme). Dazu wird ein Kickstart-Image benötigt.

Man kann die Diskette natürlich auch auf einem echten Amiga nutzen. Dazu muss man das ADF auf die Diskette zurückspielen. Die Methode mit der CF-Karte steht in SCACOM Ausgabe 1 genau beschrieben.

Hier ein Aufkleber für die 3,5“ Amiga-Diskette, die bei Ausgabe 5 dabei war.



In beiden Fällen muss man mindestens folgende Konfiguration haben:

CPU: 68030

2MB RAM

AGA (für „Super Pumpkin Brothers“)

Die Diskette startet automatisch ein Menü, man kann die Spiele aber auch über die Workbench starten.

Die diesmal dabei liegende C64-Diskette kann jeder starten, indem er sich z.B. Vice oder CCS64 herunter lädt. Es werden keine weiteren oder Copyright-behaftete Dateien benötigt.

Unten ist ein Diskettenaufkleber für die 5,25“ Diskette. Diese ist praktisch, wenn man das Spiel auf eine Diskette zurückspielt – so findet man sie wieder. Am Ende des Heftes gibt es noch ein passendes Disk-Cover zum ausdrucken und ausschneiden. So sieht die Diskette perfekt aus und ist gut geschützt.

Der Aufkleber für 5,25“ C64-Diskette, die in dieser Ausgabe dabei ist:

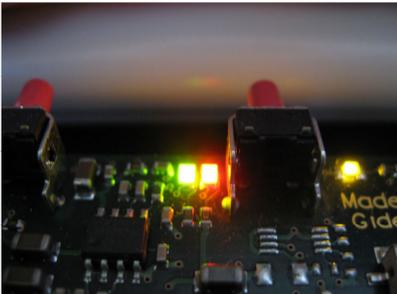




Die 1541U sollte immer das Drive 8 am IEC Bus sein, da die meisten Spiele und Programme nur so lauffähig sind. Möchte man eine 1541 oder andere Laufwerke nutzen, so sollten diese als Nummer 9, 10, oder 11 eingestellt werden. Dies ist vor allem ein Problem in C128D, die ja schon ein eingebautes Laufwerk mit Nummer 8 haben.

Das „IEC SD-Card I/F“ ist der direkte Zugriffsmodus auf die SD Karte. Ist das z.B. eingeschaltet und Laufwerk 8, so wird nicht der Inhalt des gemounteten Images sondern der Inhalt der SD Karte angezeigt. Man kann es z.B. auf eine andere Nummer einstellen oder ganz ausschalten.

Ein Wort zu den LEDs an der Platine:



Im hinteren Bereich findet man 3 LEDs. Die links (grün/rot) entsprechen derer der Floppy (POWER/DRIVE). Die rechte LED erleuchtet, wenn man sich im Menü der 1541U befindet.



Unter der SD Karte finden wir noch eine kleine LED, die nach dem auswählen eines D64-Images aufleuchtet. Solange die LED leuchtet, soll man abwarten, bis das Image vollständig im Speicher ist. Dies dauert sehr kurz, sollte man aber zu früh drücken, erscheint oftmals wirre Zeichen.

### MMC Replay vs. 1541U

Nun gibt es zwei neue Module für den C64 – das MMC Replay (79 Euro) von Individual Computers und das 1541U (119 Euro) Modul von Gideon Zweijtzer.

Das MMC Replay kann ein Final Replay Rom aufnehmen, dass ähnlich wie das Final Cartridge/Action Replay ist. Das kann die 1541U auch in ähnlicher Form, zusätzlich ist sie noch eine REU.

Das MMC Replay hat seine Stärken nicht bei der 1541 Emulation, sondern bei Multimedia-Funktionen. Es spielt auch PRG und T64 ab, bei D64 allerdings ist die 1541U klar vorne. Das Plugin-System, das es auf der 1541U nicht gibt, ermöglicht eine Vielzahl von Verwendungsmöglichkeiten. So kann man SID, TXT, Bilder und Audio Files abspielen. Auch gibt es ein Netzwerkmodul.

Die 1541U ist derzeit kein Multimedia Talent und reagiert auf Dateiendungen wie SID, TXT usw. überhaupt nicht. Doch dies kann noch hinzugefügt werden - genau-

so wie Netzwerkfähigkeit (siehe News auf Seite 6).

Schade ist nur, dass das kopieren bzw. zurückspielen von Disketten(-images) auf der 1541U ein Kopierprogramm benötigt – das ist im MMC Replay gleich im Menü aufrufbar und schön visualisiert.

Jeder kann selbst entscheiden, wer allerdings einen 1541-Ersatz möchte, muss die 1541U nehmen! Man kann das Laufwerk auch an VC20 oder der C264er-Serie benutzen. Dabei wird der Strom von einer kleinen USB-Buchse aufgenommen (Netzteil nicht im Lieferumfang) und mit dem IEC Kabel verbunden. Einziger Unterschied zum C64/C128 ist, dass das Menü nicht sichtbar wird. Man muss mittels der drei kleinen Taster blind das Image mounten. Oder man steckt das Modul in den C64, das IEC Kabel aber in den VC20/C264er. Dann könnte man das Image leichter auswählen.

### Fazit:

Ein durch und durch gelungenes Modul, das nach Updates noch besser werden wird. Der Entwickler wird einiges vom Feedback der Anwender hinzufügen und evt. Fehler beheben. Hoffentlich gibt es noch eine weitere Produktionsserie. Einziger Nachteil ist, dass die 1541U nicht in ein C64-Modulgehäuse passt und so recht ungeschützt ist. [www.1541ultimate.net](http://www.1541ultimate.net)

## Baracudas Geschichte

Baracuda

Hallo SCACOM-Leser,

exklusiv für Euch habe ich hier eine alte lustige Geschichte, über ein Treffen mit meinen Freunden H-Bloxx und Nasty Boy.

Nach langer Zeit hatte mich Ralf (H-Bloxx) wieder einmal besucht und wir kopierten 100 Disketten, redeten über die Welt um uns herum und so weiter.

Zu dieser Zeit war er ein so genannter "Mega Swapper" also einer der viele Kontakte hat um mit diesen Disketten (Cracks) zu tauschen. Er hatte damals über 110 Kontakte. Er hatte coole Sachen aus der ganzen Welt in seiner Tasche, von seinen Kontakten, als er mich am 29.07.1995 in Köln besuchte.

Ich gab ihm einige Originale also First Release (Firsties) und er war schnell genug um diese später z.B. an Renegade zu verteilen und um in die Charts zu kommen bzw. um Punkte für den fertigen Crack in verschiedenen Diskettenmagazinen zu erhalten. Er war in den Gruppen F4CG und TRSI zu dieser Zeit.

Plötzlich läutete das Telefon und Nasty Boy (Timo) ein Kontakt von mir, damals in der Gruppe Lepsi Development rief mich an.

Er wollte zum Computer Flohmarkt Treffen (CF Meeting) in Limburg.

Eigentlich sollte Glare, der in seiner Nähe wohnte ihn mit dem Auto zum Meeting bringen, doch da er die Anrufe, die ihn aufwecken sollten, ignorierte musste er mit dem Zug zum Treffen reisen. H-Bloxx und ich wollten ihn bei dieser Gelegenheit treffen, denn er machte Zwischenhalt in Köln.

Er erzählte uns, dass er eine rote Kappe tragen würde, denn so sollte es leichter werden ihn zu finden, so dachte er. Aber er irrte sich...

H-Bloxx und ich verließen meine Wohnung und fuhren zum vereinbarten Treffpunkt. Wir suchten nun Nasty Boy. Wir gingen herum und flüster-ten jedem, der eine rote Kappe auf den Kopf hatte, "Nasty Boy" ins Ohr. Die meisten ignorierten uns, da sie wohl dachten, wir seien verrückt...

Das war so witzig weil hier sehr viele Leute waren, die rote Kappen auf hatten. Deswegen war es auch so schwer, Timo zu finden.

Dann schrie ich laut: "TIMO-OOOOOO", aber er meldete sich nicht. Mist!

Aber dann läuteten meine Alarmglocken, denn genau an diesem Tag hatte der Fußballverein 1.FC Köln ein Spiel in meiner Stadt. Alle Fans

trugen rote Kappen und T-Shirts. Denn es kam uns schon sehr merkwürdig vor das so viele mit FC Klamotten durch die Gegend liefen.

Rote Sachen anzuhaben, um jemanden wie ihn zu finden, war an diesem Tag also keine gute Idee. Doch schließlich hatten wir ihn gefunden.

Er war so um 14:45 Uhr angekommen und sein nächster Zug ging schon um 15:15 Uhr. Wir konnten so nur ein paar Worte austauschen, da leider nur sehr wenig Zeit war.

H-Bloxx erzählte von dem Besuch Nasty Boys, der eine rote Kappe auf hatte, um ihn leichter zu finden, während eines Tages an dem die Fußball Fans dasselbe trugen im Diskettenmagazin Nitro. In der Rubrik DID YOU KNOW ? kann man es nachlesen.

Das war der Witz des Tages und wir lachten beim zurück fahren zu meiner Wohnung die ganze Zeit darüber.

Da Nasty Boy an diesem Samstag spät dran war und er noch zu einem anderen Treffen unterwegs war, hatten wir zwei mehr von der selbst gemachten Pizza meiner Mutter an dem Tag. Hehe..

Ein komplettes Pizzablech belegt auf der einer Seite mit Fisch, und auf der anderen Seite mit Salami. Das beste

Essen für solch einen speziellen Tag ! Pech für Nasty Boy – Glück für uns ;)

Nach dem Essen der Pizza sagte H-Bloxx: "Mist! Durch das Essen der leckeren Pizza haben wir nun fast keine Disks kopiert." Und wir beide lachten immer und immer wieder.

Das war ein wirklich cooler Tag und wir hatten eine Menge Spaß.

Die Zeit verging so schnell und H-Bloxx ging spät abends nach Hause.

Gute alte Zeiten, ich mag die Geschichten von damals und Blicke gerne auf sie zurück! Und heute teilte ich eine dieser Geschichten mit Euch.

BARACUDA/CRYPT/BLAZON/SMASH-DS

Link:

[www.smash-designs.de](http://www.smash-designs.de)

## Commodore in den Schlagzeilen

**„Nächstes Unternehmen vor dem Untergang“ – so titelt eine bekannte PC-News Seite den Artikel über Commodore.**

Wie [www.golem.de](http://www.golem.de) berichtete soll Yeahronimo Media Ventures (im Weiteren YMP), der derzeitige Inhaber von Commodore, für insolvent erklärt worden sein. Die Commodore International Corp. (kurz CIC), derzeit Macher von Media-Player namens „Gravel“, soll einen Verlust von 10 Millionen Euro gemacht haben.

„Mindestens drei Commodore-Gläubiger sollen in der letzten Woche beim Insolvenzgericht vorstellig geworden sein. Alleine der Ex-Partner Phillar fordert 9 Millionen Euro Schadensersatz.“, so Golem.

Da sich die Graval-Produkte nicht so verkaufen, wie gewünscht, soll es in den letzten Monaten bereits Entlassungen bei dem Unternehmen stattgefunden haben. Einige davon wollen anscheinend ausstehende Löhne einklagen.

Auch betroffen wäre „Commodore Gaming“, die - unabhängig von CIC - Hochleistungs-PCs herstellen.

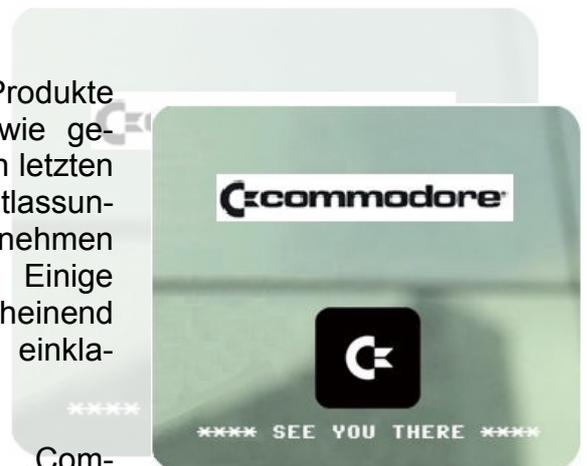
Kurz nach dieser Nachricht war Commodore dann wieder in den Schlagzeilen. Diesmal

mit der Nachricht, dass Commodore nicht insolvent sei und sich mit den Gläubiger auf die Einstellung des Verfahrens einigen konnte.

Angeblich kam die gerichtliche Insolvenzerklärung wegen eines Verfahrensfehlers zustande, indem Commodore keine Möglichkeit zum Eingreifen hatte.

Es wurde Beschwerde seitens CIC und den Gläubigern gegen den Gerichtsentscheid eingereicht.

"Um alle Zweifel zu zerstreuen, möchten wir darauf hinweisen, dass diese Insolvenzerklärung der genannten Tochter nicht CICs operative Einheiten in den Niederlanden oder sonst wo betrifft", so CIC



Links und Quelle:

<http://suche.golem.de/search.php?q=commodore>

[www.commodorecorp.com](http://www.commodorecorp.com)

## Giana Worlds

### Giana World - eine geniale Umsetzung des Klassikers Giana Sisters für den PC.

#### Screenshots:



#### Beschreibung:

Ein geniales Jump & Run Spiel für Euern PC. Das 8-Bit Spiel Giana Sisters war zur Zeit des Commodore 64 ein super Jump & Run-Spiel und erschien auch für andere Plattformen wie Amiga. Giana Worlds überrascht mit gutem Sound und netter Grafik. Es bietet High Color Grafik, 32 Kanal Musik, neue Level und vieles mehr. Du steuerst Giana oder bei 2 Spielern ihre Schwester Maria durch viele

verschiedene Levels, angetrieben vom Zeitlimit. Durchs Aufsammeln von Extras vergrößern die Giana Sisters ihre Aktionsmöglichkeiten. So ist es ihnen z.B. nach der Einnahme des Riesenlutschers möglich, Mauern einzuschlagen. Die Gegner werden mit darauf springen erledigt. Hast Du 100 Diamanten eingesammelt, erhalten die Schwestern ein zusätzliches Leben. Es ist keine 1:1 Umsetzung, sondern ein würdiger Nachfolger. Gut ist, dass die Grafik nicht überladen, oder andere Gegner verwendet wurden.

#### Systemanforderungen:

Das Spiel braucht DirectX und läuft ab einem Pentium 200 mit MMX-Unterstützung bereits perfekt. Neben der Tastatur werden auch Joysticks und Gamepads unterstützt.

#### Kritik:

Wenn man Nintendo's Mario gerne spielt, hat man auch dieses spiel sicher gern. Allerdings ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig. Es ist sehr einfach zu verstehen und daher auch für Kinder interessant.

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

#### Informationen:

Größe der Datei: 4,7 MB

Autor: Rainer Sinsch

Bewertung: ★★★★★

#### Link:

[www.informatik.uni-frankfurt.de/~sinsch/DownloadGianaWorlds.htm](http://www.informatik.uni-frankfurt.de/~sinsch/DownloadGianaWorlds.htm)

### Giana Worlds 2

Als Rainer Sinsch merkte, dass es eigentlich viel Interesse an Giana Worlds gibt's, möchte er nun einen zweiten Teil machen.

#### Neue Funktionen:

- Animate Wasseroberfläche
- Bessere Feueranimation
- Schießende Gegner möglich
- Verbessertes Level-Editor
- Verbesserte Engine

Hier gibt es ein Video (In Wirklichkeit läuft das Spiel flüssiger):

<http://nl.youtube.com/watch?v=YCaYy6JWieY>

Rainer Sinsch sucht noch Hilfe bei Grafiken, Leveldesigns und Musik.

#### Homepage:

<http://www.syntheticsw.com/~sinsch/>

## Beste C64 Spiele Liste - Teil 1

Christophe Kohler

In dieser Ausgabe gibt's den ersten Teil der Liste für gute Spiele, die Portierungen sind. Das bedeutet, dass diese ihren Ursprung auf anderen Systemen als den C64 hatten. Den zweiten Teil der von Christophe Kohler erstellten Liste kommt in der Ausgabe 7 (August 2008)

### Noch mal zur Erinnerung:

Nach einigem Forschen und Hilfe von Leute von lemon64 ist die „Beste C64 Spiele Liste„ fertig! Sie beinhaltet 37 Spiele (und ein paar Bonus Titel)! Diese Liste ist alphabetisch geordnet!

### Archon (Atari)



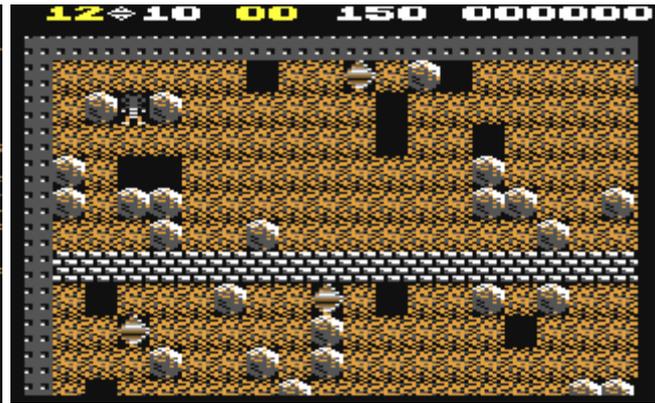
### Arkanoid (Arcade)



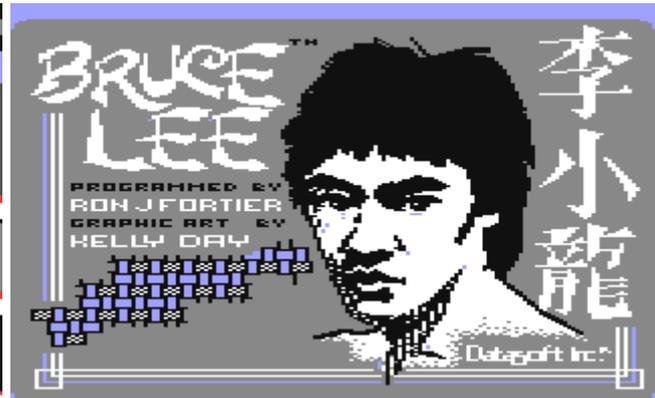
### Blue Max (Atari 1983)



Boulder Dash (Atari)



Bruce Lee (Atari)



Bubble Bobble (Arcade)

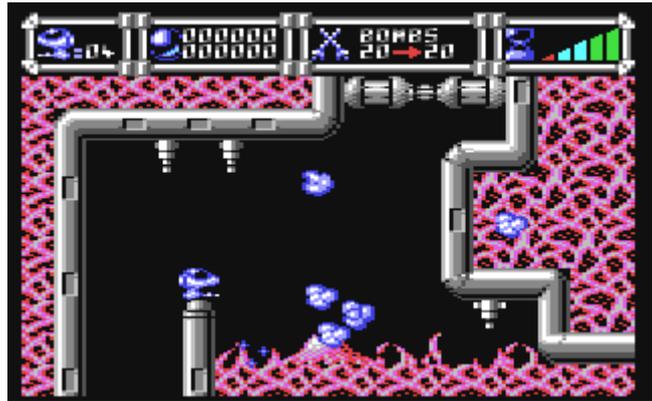


Commando (Arcade)



Cybernoid 1 (Spectrum 1987, C64 1988)

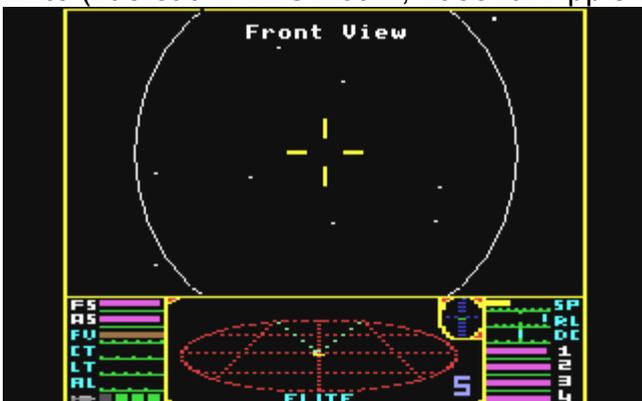
Cybernoid 2 (Spectrum und C64 1988)



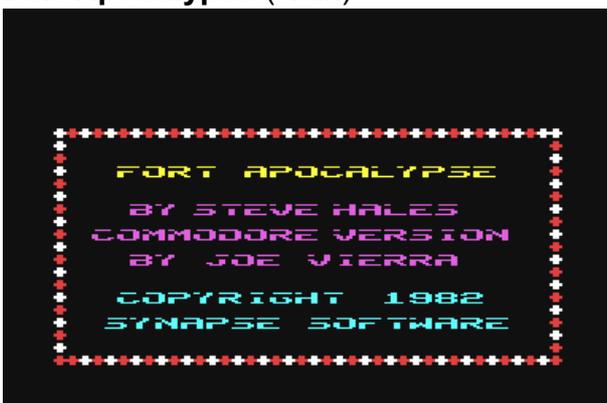
Defender of the Crown (Amiga 1987; Cinemaware)



Elite (zuerst am BBC Acorn, 1985 für Apple II, C64 und Zx Spectrum)



Fort Apocalypse (Atari)





## Interview mit PlayerOne

Quelle: [www.c64-wiki.de](http://www.c64-wiki.de)

**„Interview mit Player One, dem Autoren des Romans „64“. Ein Rückblick auf ein sehr einzigartig Buch, das unter anderen C64-Büchern hervorsticht.“**

**Wie bist Du zu Deinem C64 gekommen?**

Der C64 war ein Weihnachtsgeschenk von meinem Vater. Er hatte erst einen VC-20 gekauft, dann aber festgestellt, dass kurz darauf mit dem C64 ein Computer mit weitaus mehr Möglichkeiten auf den Markt kam. Also wurde der VC-20 umgetauscht. Guter Tausch übrigens.

**Dein Roman beschreibt eine Person in der Welt des C64, gibt es da Ähnlichkeiten zu Deiner realen Person?**

Jede Menge. Ich denke, die Mischung aus echter und virtueller Realität kann spannend sein und führt auch zu witzigen Situationen. Besonders, wenn man als 12-jähriger mit Freunden im Schulbus sitzt und Gespräche führt wie "Nein, Du musst erst den Silbertempel zerstören und dann unsichtbar in den Drachenhort eindringen" - "Ach so, dafür ist der magische grüne Helm!" Und die Mädchen starren uns verständnislos an... Im Grunde ist ja das ganze Buch eine Mischung aus der Realität und den Erlebnissen aus Spielen. Und wenn der

Leser dann etwas ins Grübeln kommt, was echt und was virtuell ist, ist das nur gut.

**Aus welchem Zeitraum stammen die im Roman zitierten Spiele?**

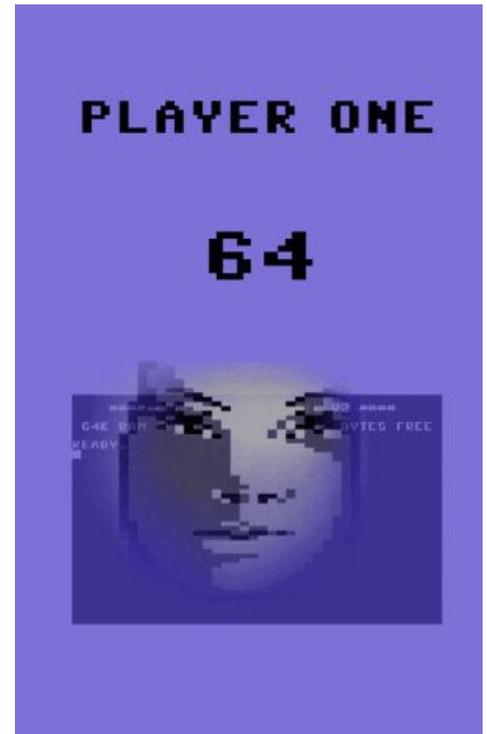
Ich schätze, 83-87. Am spannendsten war natürlich Pirates! gerade, wenn man es im Sommer gespielt hat, hat es unheimlich Atmosphäre entwickelt. Dieses Südseegefühl hat danach eigentlich nur noch "Tropico" am PC schaffen können.

**Wie viele Exemplare sind verkauft worden?**

Gut 400 bis jetzt. Das Buch ist noch bis Ende 2008 erhältlich, so dass ich deutlich im grünen Bereich bin. Ich bin ganz zufrieden mit dem bisherigen Verkauf, zumal ich nicht wusste, worauf ich mich einlasse und es keine Werbung gab - nur einige Forenbeiträge. Ich schätze, die meisten haben aus dem Forum64 vom Buch erfahren, oder einfach mal bei Amazon nach "Commodore 64" geschaut. Und dann erstaunt festgestellt, dass nach mindestens 10 Jahren Funkstille endlich wieder ein Buch hierzu erschienen ist.

Bei einem Verlag hätte ich mit 64 wohl keine Chancen gehabt. Ich habe es an zehn Verlage geschickt, bevor ich die Schnauze voll hatte und es auf eigene Faust herausgebracht habe. Von drei Ver-

lagen kamen Ablehnungen, vom Rest nichts. Die letzte Ablehnung kam erst, als das Buch schon lange veröffentlicht war.



**Wie lange hast Du an dem Roman geschrieben?**

Etwa einen Monat lang. Das muss irgendwann zwischen November und Dezember 2002 gewesen sein. Ich hatte gerade keine Aufträge, habe mich abgeschottet und vor allem nachts geschrieben. Ich kriege immer kurz vor einer Veröffentlichung die Panik, dass mir jemand die Idee wegschnappt. Und hetze dann schon mal etwas.

**Was schreibst Du sonst noch für "Zeug"?**

Vor allem Schulbücher und Unterrichtsmaterialien. Aber auch böse Briefe an Bürokraten und Auftragsarbeiten in verschiedenen Bereichen. Im Prinzip schreibe ich vor nichts zurück. Momentan habe ich aber wieder einiges an eigenen Ideen, so dass diesen Sommer mal wieder ein Buch dran ist, was ich aus Spaß schreibe.

### **Welche Chancen siehst Du für eine Fortsetzung?**

Sagen wir es mal so: In der Gamebase 64 sind inzwischen ca. 16.000 Spiele. Beim Durchforsten kommt man schon auf die eine oder andere Idee. Andererseits ist eine Geschichte wie 64 nicht so ohne weiteres fortzusetzen. Ich will keinen Abklatsch davon schreiben, will aber auch nicht komplett in etwas anderes abdriften. Ausschließen oder ankündigen kann ich also erstmal nichts. Aber Enthusiasmus für das Thema ist schon da.

### **...und was kannst Du über den Inhalt verraten?**

Es gibt noch nichts zu verraten, weil es noch überhaupt nichts gibt.

### **Nutzt Du auch heute noch den C64?**

Ja, er läuft jetzt seit mehr als 20 Jahren. Die Tasten "Restore" und "Space" haben sich zwar verabschiedet, aber er ist weiterhin betriebsbereit. Vor einer Weile hatte ich ihn an der TV-Karte des PC, um mal wieder an die alten, selbst programmierten Dinge heranzukommen. Überhaupt

eröffnet die Kombination alter und neuer Technik tolle Möglichkeiten. Es soll ja Leute geben, die ihren C64 internetfähig gemacht haben.

### **Hast Du schon mal ein C64-Programm geschrieben?**

Ich habe als Kind immer versucht, Strategie- und Abenteuerspiele zu programmieren. Fertig geworden ist aber sehr wenig. Ich habe nur in Basic programmiert, Maschinensprache war für mich immer ein Buch mit sieben Siegeln. Mein umfangreichstes Programm war mal ein Reversi auf dem Amiga. Das war aber nicht das Schnellste.:-)

Ein schönes Interview von C64-wiki.de, doch SCACOM wollte es noch genauer wissen und hat noch mal beim Autor nachgefragt, was sich in der Zwischenzeit geändert hat!

Natürlich wird SCACOM das Interview nach dem Erscheinen im Magazin auch dem C64-Wiki zu Verfügung stellen!

### **Wie viele Exemplare sind verkauft worden?**

Seit 2003 sind über 500 Exemplare verkauft worden – das ist für ein Hobbyprojekt auf Books on Demand ganz ordentlich und deckt so ungefähr die Kosten (damals war Books on Demand noch deutlich teurer als heute).

### **Was machst du mit dem C64? – hauptsächlich Spielen, nehme ich mal an?**

Mit 11 oder 12 Jahren habe ich am C64 hier und da mal ein Programm verfasst. Die 5.25-Zoll-Disketten existieren noch, ich muss zusehen, dass ich das Material mal in das .d64-Format bekomme. Ich hatte ein Westernspiel mit schöner 2D-Karte, Tastaturgraphik und Wer-zieht-zuerst-Duellen programmiert. Was ich ansonsten (mit dem Emulator) mache: Spielen, Demos anschauen und mich auf die Jagd nach Programmen begeben, die ich damals hatte. Irgendwann, wenn ich mal richtig Zeit habe, werde ich mir die Boulderdash-Varianten aus der Gamebase vornehmen.

### **Welche Commodore Computer besitzt du? Auch Amigas?**

Ich habe noch einen lauffähigen C64 (von dem sich nur Space und die Restore-Taste verabschiedet haben), und einen funktionierenden Amiga 600 – da ist demnächst „Lemmings 2 – The Tribes2“ dran. Ein tolles Spiel, das ich seinerzeit nicht ganz durchhatte. Sowas kann ich nicht auf mir sitzen lassen.

### **Hast du schon ein neues Buch herausgegeben? Was ist der Inhalt davon?**

Mein letztes Buch ist das „Handbuch Ghostwriting“, für das ich auch endlich mal meinen echten Namen herausgerückt habe. Wie der Titel schon sagt, gibt das Buch einige Tips zum Schrei-

ben für Andere. Ansonsten war ich noch an einigen Schulbüchern beteiligt, demnächst stehen auch einige Schreib- und Buchprojekte an.

**Die letzte News auf deiner Homepage <http://freenet-homepage.de/captainnutcase/buch.html> ist vom 14.08.2005. Da steht was über dein neuestes Buch „Nie wieder Lebenshilfe! Ratgeberfrei in 7 Tagen“. Erzähle was darüber!**

Ja, einige Seiten hatte ich seit längerem nicht mehr aktualisiert. Daß es jetzt fast schon wieder drei Jahre sind, ist aber schon heftig. Das von Dir angesproch-



ene Buch ist einfach als Reaktion auf die Flut von Ratgeberliteratur entstanden, die den Leuten erzählen will, wie sie sich zu ernähren haben, wie sie auszusehen haben, was Erfolg ist und wie man sich am besten entspannt. Von diesen Büchern sind maximal 10% brauchbar – der Rest ist total weltfremd, besteht aus Binsenweisheiten oder verunsichert viele Menschen nur. Daß es noch nicht zu einem Volksaufstand gegen diese selbsternannten

Ratgeber gekommen ist, wundert mich. Wie bei „64“ und dem „Handbuch Ghostwriting“ war mir auch bei „Nie wieder Lebenshilfe“ der Gedanke wichtig, der Erste zu sein, der etwas zum Thema veröffentlicht. ;-)

Welche nicht-C64-Projekte gibt es in Zukunft? Falls Du Buchprojekte meinst, schweige ich als loyaler Ghostwriter lieber. Ob ich privat so bald wieder zum Schreiben komme, weiß ich auch noch nicht. Allerdings

übernehme ich bald das Mensa-Ortsblatt hier in Thüringen. Dabei kann und werde ich mir auch von Eurem Magazin einiges anschauen, was die Gestaltung und Themenbreite betrifft.

**Ist auch was über den C64 geplant?**

Derzeit nicht – aber der C64 bleibt für mich ein Thema, zu dem mir immer mal wieder etwas einfällt.

Momentan entdecken wohl gerade die Verlage die „Generation C64“ – siehe die Fachbücher zu Commodore und den Roman „Extraleben“. Ob es mal für eine Fortsetzung von „64“ reicht, kann ich allerdings nicht sagen – dafür sind eigentlich schon zu viele Ideen im Buch verbraten. Aber man soll ja niemals nie sagen. Einigen soll „64“ ja gefallen haben, wenn die Kritiker auch für gewöhnlich etwas lauter sind. Ansonsten reizen mich: Science-Fiction, Fantasy und

Rollenspielsysteme. Durchaus möglich, dass ich mich dazu noch mal melde.

**Wie lang gibt es das Buch „64“ noch? Du sagtest bis Ende 2008 – das ist ja schon vorbei!**

Ende 2008 stimmt, danach müsste man das Buch in Antiquariaten suchen. Passt ja zum Retrobereich.

**Danke für das Interview – willst du noch was loswerden?**

Ich habe zu danken. Klar will ich was loswerden: Ihr macht ein umfangreiches, tolles Magazin!

**Danke für das Lob – wir werden uns weiter bemühen! Viel Erfolg mit deinen weiteren Büchern!**

Quelle:

[http://www.c64-wiki.de/index.php/Interview\\_mit\\_Player\\_One](http://www.c64-wiki.de/index.php/Interview_mit_Player_One)

Weitere Links:

<http://freenet-homepage.de/captainnutcase/inter.html>

<http://freenet-homepage.de/captainnutcase/inter.html>

Ein weiteres Interview (Download des Diskmags DigiTalk): [http://www.digitalk.de/cms/da-ta/dt\\_download\\_44\\_4195bae0.zip](http://www.digitalk.de/cms/da-ta/dt_download_44_4195bae0.zip)

## Computergeschichte

**Hier eine weitere interessante Computergeschichte – diesmal in Form eines Interviews**

**Lichking stell dich mal bitte vor!**

Also ich heie Patrick Bina, wohne in Krems (genauer gesagt in Rehberg) im Bundesland Niedersterreich, bin momentan 15 Jahre alt und beschftige mich am liebsten mit Commodore Hardware.



Besten seien und ich fing an C64-Versionen von meinen Lieblingsspielen zu testen.

**Hattest du frher mal Commodore Computer?**

Besessen nicht, aber mein Bruder hatte einen Amiga 500, mit dem ich meine Morgen- und Nachmittagsstunden verbrachte. Glcklicherweise hatte mein gleichaltriger Nachbar dasselbe Glck wie ich. Die Spielsaisons zu zweit fand ich damals am besten.

**Wieso bist du zu den Amiga Computern wieder zurckgekehrt?**

Mitte 2005 postete in einen Forum jemand Links zu Remakes alter Klassiker. Vor allem die Demo zum Remake von Turrigan namens „Hurricane“ (heute gibt es schon die Vollversion) hat es mir ange-tan. Nachdem ich viele Re-makes gespielt habe, bin ich zum Schluss gekommen, dass diese nicht ganz so gut wie die Originale waren und ich mir deshalb einen Amiga Emulator besorgen musste. Zum C64 kam ich weil viele Leute meinten, dass die C64-Versionen von Turrigan die

Juni 2007 habe ich angefangen, Commodore-Hardware zu Sammeln. Der Emulator reichte mir nicht mehr aus!

**Schn zu hren. Aber wo war der A500 von deinem Bruder?**

Meine ganze Commodore Hardware und die des Nachbarn wurden entsorgt. brig blieb nur ein Amiga 500 Buch und ein paar Disketten, die heute leider nicht mehr so gut funktionieren.

**Welche Commodore besitzt du heute?**

Zuerst kaufte ich einen Amiga 500, spter kaufte ich einen C64c mit einer 1541 II inkl. Disketten. Dann habe ich noch einen Amiga 1200 mit Blizzard 1230 MK IV und SCSI Kit (insgesamt 96 MB RAM) gekauft. Auch habe ich einen Amiga 1000 mit der Standard 256 KB Erweiterung und einen Plus/4 mit Datasette.

**Sind auch Konsolen und andere Rechner in deinem**

**Besitz? Wie schaut es mit den Next Gen Gerten aus?**

Ich hab nur einen 2,8 GHz Rechner mit Ubuntu. An Konsolen besitze ich einen Nintendo 64, eine PlayStation 1, einen Gamecube. Die stehen aber eigentlich nur herum, da ich bestens mit Amiga und C64 bedient bin!

**Was machst du sonst noch auer Commodore-Foren zu besuchen und dich mit Commodore auseinanderzusetzen?**

Auer den eigenen Pflichten die jeder besitzt, spiele ich mich mit Ubuntu ein wenig herum und teste per Emulatoren Konvertierungen von bekannten Amiga und C64 Spielen.

**Was ist das besondere fr dich an Commodore?**

Die Spiele! Turrigan II war 2005 der Hauptgrund beim Emulator zu bleiben, damals wie heute habe ich dieses Spiel hufig gespielt. Amiga bringt mich einfach teilweise in die Zeit zurck in der es mir am besten gegangen ist.

Dazu fge ich noch hinzu, dass es mich die Modifikationen von a1k.org Usern beeindruckt!

**Willst du noch irgendwas loswerden?**

Nein, ich bin ja schon alles losgeworden.

**Vielen Dank fr das Interview!**

Vielen Dank!

## Wussten Sie . . .

Stefan Egger



### ... diese Fakten über den C64 Web.It - eine Web-Box von der Firma 'Web Computers International'?

Es besitzt keine Festplatte, 16 MB RAM, eine 3.5"-Floppy mit 1.44 MB, einen AMD E-LAN SC405 Prozessor mit 66 bis 100 MHz Taktfrequenz, ein 56k flex v34/v90 Modem von Rockwell und Windows 3.1 als Betriebssystem (vorbereitet auf den Euro und auf das Jahr 2000).

Der Web.it ist etwas für Leute, die sich nicht mit der Technik eines PC beschäftigen wollen, sondern einfach nur einen Brief schreiben, Emails schicken und empfangen, im Internet surfen oder mal ein Spiel spielen wollen. Das Windows 3.1 wurde in Zusammenarbeit mit IBM so verändert, dass man nur einzelne große Grafiken sieht, mit denen man vorgegebene Funktionen auswählen kann, sprich: Browser, Textverarbeitung, C64-Emulator, Verbinden und Trennen der Modemverbindung, etc.

### Warum Commodore 64?

Er wurde C64 genannt, weil man ihn einfach auspackt, anschaltet und loslegen kann. Das Betriebssystem ist fest im ROM installiert, genauso wie die Textverarbeitung, der C64-Emulator, der Browser und der Rest der Software. Außerdem kann man das Gerät an einen normalen Fern-

seher anschließen, wie den guten alten C64 auch.

### Wie viel C64

### steckt nun in diesem Gerät?

Gut, das Betriebssystem ist im ROM, ein TV-Ausgang ist auch drin. Aber kann man denn auch tatsächlich die alte Commodore-Peripherie anschließen, wie eine 1541-Floppy?

Nein, aber es gibt Pläne um eine 1541 am PC anzuschließen (X-Kabel).

Welchen C64 Emulator wird verwendet?

Den besten Emulator: CCS64 V2.0 - er wurde für den Web.it optimiert.

Die Firma Web Computers International steht mit mehreren Softwarehäusern in Verhandlungen, zum Beispiel um das Downloaden von C64-Spielen aus dem Internet legal zu machen. Dieser C64 ist

natürlich nicht von

„Der Web.It ist etwas für Leute, die sich nicht mit der Technik eines PC beschäftigen wollen“ so die Entwickler

Commodore und wurde zum Schluss von Toys'r'us verkauft. Ein interessanter Ansatz der Entwickler ist, dass man PCs vereinfacht. Das ist ihnen gelungen! Anstecken und loslegen ist toll! Leider hat das einen Hacken: Der hohe Preis und die Leistungsschwache Hardware. So ist auch der C64 Emulator nicht einwandfrei benutzbar (z.B. keine Festplatte für Spiele). Das Gerät ist von vielen C64-Fans eigentlich schon wieder vergessen und war auch sonst ein großer Flop.

Der DTV hat einen ähnlichen Ansatz, ist aber eingeschränkt C64-kompatibel und sehr günstig zu haben.



## Feedback

### spock-79

Nett, die Ausgabe gefällt mir bis jetzt am besten von allen. Lässt sich gut lesen und war auch die erste Ausgabe die ich komplett gelesen hab, weil wirklich jedes Thema recht interessant war.

Dein Mag wird immer besser, weiter so!!!

### ACE

Hi Stefan, ich habe mir gerade deine Werke angeschaut. Website sieht nun besser aus. Kritik: Die Onlinetexte würde ich wieder rausnehmen ansonsten liest hier keiner das Heft. Das Logo solltest du auf der Website besser und sauberer freistellen. Es blitzt das Weiß heraus.

Zur Ausgabe:

Positiv: Fand den C65 sehr gelungen. Ich finde, dein Schwerpunkt liegt mehr im Amigabereich. Da scheinst du dich gut auszukennen! Negativ: Die 1541U Werbung ist zu stark komprimiert - Texte sehr undeutlich! Heft hat auch Schreibfehler!

Hoffe, du siehst die Kritik nicht böse an. Ich finde deine Bemühungen gut und durch Kritik kann man draus lernen. Ist bei mir ja nicht anders.

### Michael Kukafka

Zunächst Gratulation zum SCACOM Aktuell Magazin. Wirklich toll gemacht, schätze ist recht zeitaufwendig.

Weshalb ich schreibe: Ich bin der Autor des Buches "Amiga Quo vadis".

Ich finde Deine Kritik geht durchaus in Ordnung. Weshalb AmigaOS 3.5 und 3.9 in der Endfassung dasselbe Bild haben verstehe ich nicht. Dies war im Manuskript noch anders gewesen.

In zwei Punkten muss ich allerdings widersprechen: Das Aminet wird, entgegen Deiner Behauptung, erwähnt und zwar auf der Seite 114. Das der Amiga DD Disketten benutzt wird ebenfalls erwähnt, und zwar im Zuge der Modellbeschreibung des Amiga 1000.

Ansonsten vielen Dank das Du Dir die Zeit genommen hast mein Buch in Deinem Magazin vorzustellen!

### Amiga4ever

Wirklich gut geworden, Respekt. Auch dass ne "Heft-disk" dabei ist, lässt richtiges Retro-Fieber aufkommen. Eine kleine Inhaltsangabe dazu wäre beim nächsten Mal nicht schlecht. Nur dem Artikel Amigavergleich mit dem schlechten Abschneiden des A2000 kann ich natürlich nicht zustimmen, da ich einer von der Sorte bin, die auf diesen Rechner schwören

### kudlaty

Ich habe mir die Ausgabe heute mal reingezogen, gefällt mir inhaltlich sehr gut,

schöne Mischung aus Amiga- und 8-Bit-Themen. Und die Fehlerquote ist auch drastisch gesunken, prima.

### Overdoc

Ich habe mir jetzt mal die ersten zwei, drei Ausgaben richtig durchgelesen und muss sagen, dass du das echt toll machst!!!

Sieht wirklich professionell aus, auch mit dem Layout und den Bildern usw. - einfach cool und interessant!

### DrZarkov

Ich hatte Dich ja noch gar nicht gelobt fällt mir da ein! Die aktuelle SCACOM ist schon sehr professionell geworden, interessanter Inhalt, und gut geschrieben! Mir gefällt die Mischung C64 und Amiga sehr gut, auch sehr ausgewogen das Ganze. Der Artikel über die C65 war ein Highlight, das ganze war noch völliges Neuland für mich.

Übrigens etwas Schleichwerbung am Rande: Die größte Konzentration an echten C65 seit der Pleite von Commodore gab es wohl am letzten Septemberwochenende 2006 in Nordhorn: Ganze 7 C65 waren auf der Classic-Computing zu bestaunen!

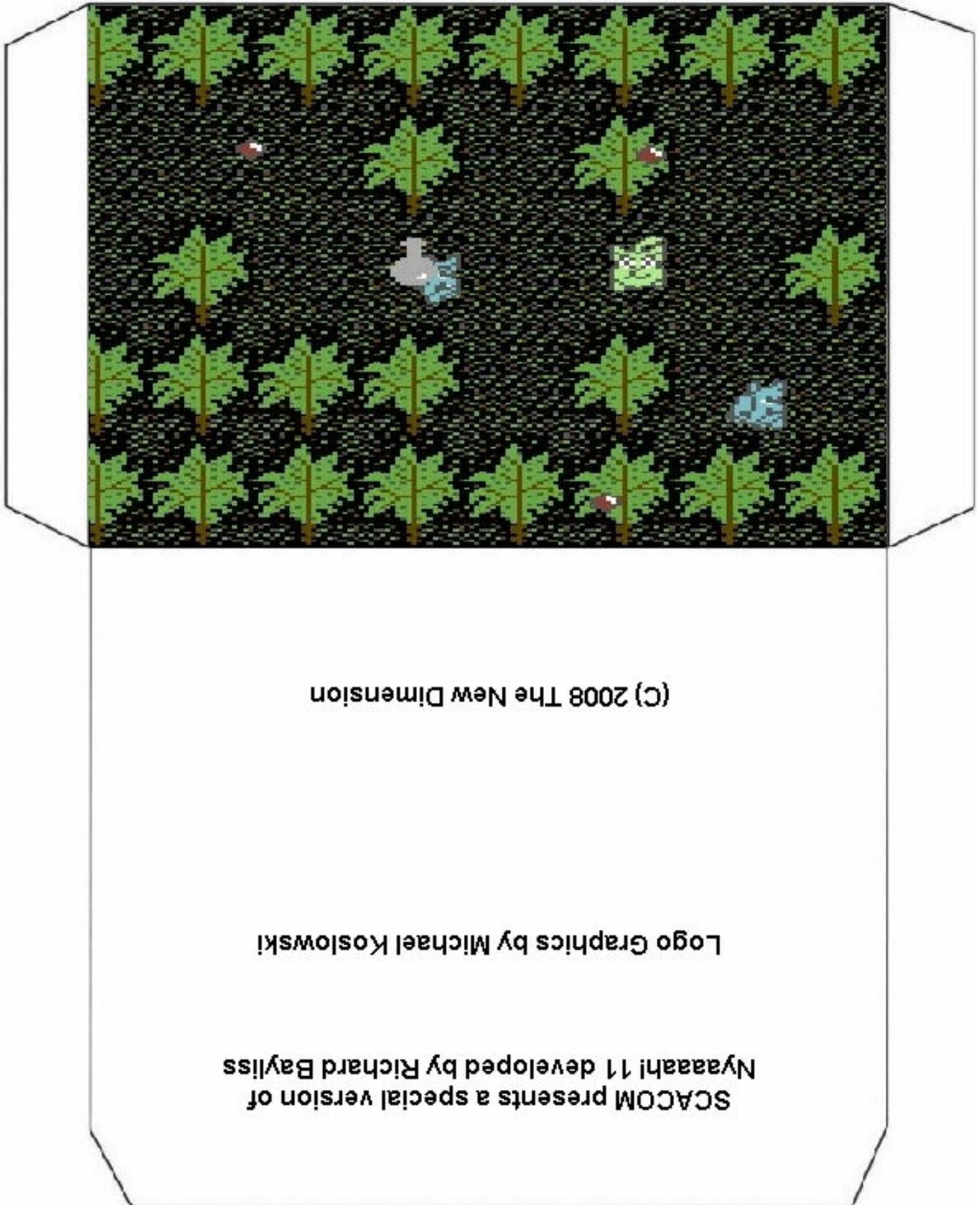
### HINWEIS:

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



## Disk-cover für „Nyaaaah! 11“

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



# Wörtersuche

In dem Rätsel sind 14 Begriffe über das Thema „C64-Demogruppen“ versteckt

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

- Bonzai**
- Crest**
- Crypt**
- Fairlight**
- Ikari**
- Nato**
- Orion**
- Oxyron**
- Padua**
- Paramount**
- Protovision**
- Radwar**
- Smash**
- Triad**

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 Leserichtungen). Es wird empfohlen, das Rätsel auszudrucken! Die Auflösung gibt's in der nächsten Ausgabe!

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

Rechts die Auflösung des Rätsels der Ausgabe 5:

## 10 Gründe warum man . . .

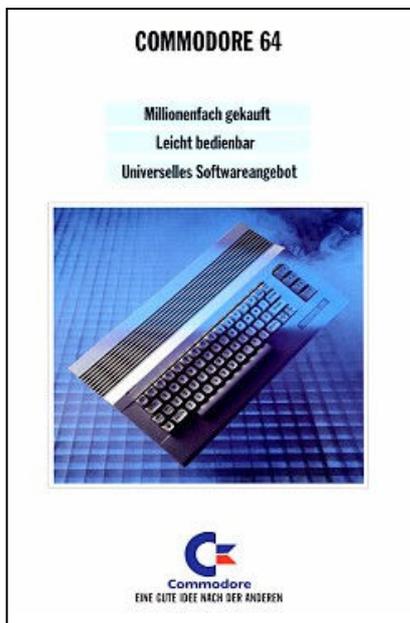
### ... einen Amiga besitzen sollte:

- 1.) Weil der Amiga ein gut überschaubares und kleines Betriebssystem hat.
- 2.) Weil die Software nicht mit dem Rechner wächst und somit ein aufgerüsteter Amiga sehr schnell ist
- 3.) Weil bei Amiga „Plug and Play“ nicht zu „Plug and Pray“ wird!
- 4.) Weil man nicht das 4. Update vom 13. Patch benötigt damit ein Programm richtig funktioniert
- 5.) Uralte Hardware immer noch mit aktuellen Laufwerken funktioniert
- 6.) Ein Programm kleiner sein kann als 1 MB und trotzdem viel kann
- 7.) Commodores Arbeit gewürdigt werden sollte und es Pflicht sein sollte einen Amiga zu besitzen um zu wissen was ein Computer ist...
- 8.) Es keine Win.ini gibt wo jede Jugendsünde dokumentiert wird
- 9.) Weil Löschen wirklich löschen heißt und nicht alles in dem Mülleimer landet
- 10.) Ich keinen rechthaberischen Computer brauche, sondern einen der das tun soll was ICH will

### ... einen C64 besitzen sollte:

- 1.) Weil er süchtig macht, sobald man ihn mal in Aktion gesehen hat
- 2.) Weil es die einfachste und beste Art ist, den Umgang mit einem Computer zu erlernen
- 3.) Keine Joystickkalibrierung
- 4.) weil er nicht nur Spiele spielt, sondern auch noch ernsthaft arbeitet (siehe „Commodore die heute im Einsatz sind“, Ausgabe 1)
- 5.) Tipps und Tricks ohne Ende
- 6.) Man kann das Mainboard im Bedarfsfall selbst reparieren
- 7.) Viren...? lächerlich! Schalte ihn einfach aus und wieder an!
- 8.) Heute einsteigen – morgen voll dabei sein
- 9.) Spiele sind kompakt und machen trotzdem Spaß
- 10.) Schnell und einfach aufgebaut

## Bilder zum Schluss



Eine Broschüre von Commodore, die das Softwareangebot und die Verbreitung des C64 anspricht.



Und nicht nur mit dem C64 war Commodore erfolgreich. Hier eine Werbung für den Amiga 500, der „Computer des Jahres 1987“ war.