

# SCACOM.aktuell

Ausgabe 9

www.scacom.de.vu

Dezember 2008

*Commodore Stammtisch Wien*

*C65 Nachbau*

*C64 DTV Umbau*

*Interview mit DT Redaktion*

*C64 Tower Umbau*

*CMD: SCSI-Controller auf IDE*

*Wussten Sie?*

**commodore  
diskette**

BY DFLBMB/CPMP6

Das neue Magazin.

# Vorwort

**SCACOM – das neue Magazin im frischen Design. Eine neue Chance, dank Digital Talk. Besser, größer und mehr Themen rund um den C64. Lesen Sie mehr im Blattinneren.**

## ***Kooperieren statt konkurrieren!***

Unser Motto: Kooperieren statt konkurrieren! Mit neuem, modernem Logo und besserem Design versuchen wir weiterhin ein qualitativ hochwertiges PDF-Magazin für alle C64- und Amiga Fans zu erstellen und euch mit den neusten News aus der Szene zu informieren. Auch wollen wir in Zukunft wieder mehr auf Tutoriale und der Ausgewogenheit zwischen Commodore und Amiga Themen achten.

## ***Neues Design***

Die Ansprüche an Design und Qualität sind gestiegen, was Ihnen, liebe Leser, zu Gute kommt. Wir bemühen uns immer, uns zu verbessern. Und wir setzen das um, was gewünscht wird. Schreiben Sie uns, wie Ihnen das neue Design von SCACOM gefällt.

## ***Umfrage***

Bitte nehmen Sie sich 5 Minuten Zeit und beantworten Sie unsere Umfrage ehrlich. Schicken Sie die ausgefüllte Umfrage per Mail an: [stefan\\_egger2000@yahoo.de](mailto:stefan_egger2000@yahoo.de) Vielen Dank für Ihre Hilfe!

## ***Neue Interview-Arten***

Wir bei SCACOM wollen immer innovativ sein, Neues bringen. Oder: Eine gute Idee nach der anderen haben! Wir sind das neue Magazin.

Deswegen haben wir neue Interview-Arten eingeführt. Auf Seite 13 haben wir das erste Kurzinterview „3 Fragen an...“ mit Thorsten Schreck gemacht, der über das C64wiki erzählt. Auch neu ist das „Doppel-Interview“: Hier werden zwei oder mehrere Leute gebeten, dieselben Fragen zu beantworten. Wie das klappt, lest ihr auf Seite 23 über die Redaktion der Digital-Talk. Vorteil für Sie: Unterschiedliche Meinungen sofort erkennen und immer eine optimal beantwortete Frage aus allen Sichten.

## ***Weihnachten***

Das gesamte SCACOM Team wünscht Euch frohe Weihnachten Und einen guten Rutsch ins neue Jahr. Mit 54 Seiten Text in der Bisher größten Ausgabe wird Euch bestimmt nicht langweilig.

**Wir hoffen, dass Euch diese Ausgabe der SCACOM Aktuell gefallen wird und wünschen nun viel Spaß beim lesen!**

Stefan Egger

(Herausgeber)

## **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 © Stefan Egger und Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) in unveränderter Form weiter verbreiten.

Das Copyright der Texte liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren! .

Der Name „SCACOM Aktuell“ sowie das Logo und das Layout unterliegen den Rechten des Herausgebers.

## **HELFFEN SIE MIT!**

Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin in verschiedensten Formen zu beteiligen. Sendet uns Computergeschichten, Tutoriale, Bilder, Vorstellungen, Texte sowie Vorschläge mit Verbesserungen oder Beschwerden per E-Mail zu. Nur so kann das Magazin ausgebaut und interessanter werden!

## **KONTAKT**

Stefan Egger  
Sonnleithnergasse 11/1/6/25  
1100 Wien

[stefan\\_egger2000@yahoo.de](mailto:stefan_egger2000@yahoo.de)  
[www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu)

## **REDAKTION**

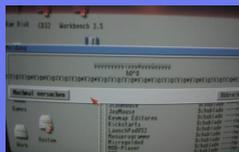
Stefan Egger  
Joel Reisinger  
Michael Konsteiner

## **BESONDEREN DANK AN**

Ace/T.A.C  
C64 wiki Team  
Camailleon  
Digital Talk Team  
Sascha Rasztovits  
Thorsten Schreck  
Torben Guse  
Testleser

# Inhalt

**Seite 4: Bild des Monats**  
*Fehlermeldung am Amiga*



**Seite 8: News**  
*Die besten News auf einen Blick!*



**Seite 7: SCACOM wird mehr!**  
*Lesen Sie, wie es mit SCACOM weitergeht!*

**Seite 13: 3 Fragen an...**  
*Thorsten Schreck, den Gründer des C64 Wikis*

**Seite 14: C64 Spiel: Trash Course**  
*Das neue SEUCK Projekt!*

**Seite 17: Commodore Stammtisch Wien**  
*Exklusiver Bericht über Meeting*



**Seite 15: Flohmarkt**  
*Suche & Biete in SCACOM*

**Seite 23: Doppel-Interview mit Champ und Dejuhra**  
*Alles über die Digital Talk!*

**Seite 21: C65 Nachbau - Teil 1**  
*Die Legende neu Interpretiert!*

**Seite 32: Interview mit Bitbreaker/Metalvotze**  
*Das SCACOM Interview*

**Seite 36: CMD SCSI-Controller auf IDE**  
*Das Tutorial in dieser Ausgabe*

**Seite 43: DTV Umbau Teil 2**  
*Der C64 Joystick*



**Seite 38: C64 Tower-Umbau**  
*Ein weiterer Umbaubericht*

**Seite 46: Feedback**  
*Gefällt Euch SCACOM?*

**Seite 44: Amiga 1200 Laptop**  
*Amiga für unterwegs*

**Seite 48: Le Mans**  
*Artikel aus dem C64wiki*

**Seite 47: Hintergrundbild / Computer-Bastelbögen**  
*SCACOM exklusive Inhalte*



**Seite 50: Wussten Sie?**  
*Interessante Themen kurz gefasst*

**Seite 51: Disk-Cover für 5,25" Disks**  
*Zum Ausschneiden*

**Seite 52: Wörtersuche und Bildersuche / Game Show**  
*Unsere Rätsel-seite*

**Seite 53: Im nächsten Heft**  
*Vorschau auf die nächste SCACOM.*

**Seite 54: Tops und Flops/ Bilder zum Schluss**  
*Letzte Seite*



Ran Disk CD32 Workbench 3.5

Meldung

yyyyyyyyyy (yyyy)yyyyy  
h0^0

(Y)03Y)0\*Y)03Y)03Y)0\*Y)0\*Y)03Y)03Y)0\*Y)0\*Y)0

Nochmal versuchen



Games

- 3Com mouse
- JoyMouse
- Keymap Editoren
- Kickstarts
- LaunchPadV52
- Menüprogramme
- Microgolded
- MOD-Player
- MODs
- MIT

[SCACOM.aktuell](#) Bild des Monats

Beim formatieren einer Diskette kam diese seltsame Meldung. Es war zwar bekannt, dass Commodore den Amiga in China einführen wollte, da er die Zeichen gut darstellen konnte. Dass das aber so weit entwickelt war, war mir nicht bekannt. Was auch immer diese Meldung sagen wollte, wer Windows hat, kennt so was schon: OK klicken und weitermachen.

Bild © Stefan Egger

## Tipp des Monats

Beim C128-D hängt die 1541U nach unten, da leider die zu bekommenden Modulgehäuse nicht passen. Die Abstandshalter sind am C64 angepasst und bei meinem C128-D (Plastikversion) gibt es auch keinen Tisch unter dem Modul, so dass es nicht gestützt werden kann.

Ich habe einen Datasette Adapter (C64 zu C264er Anschluss) in den Datasette-Port gesteckt. Das serielle Kabel, was auf die Seite weggeht, stützt die 1541U perfekt nach oben. So ist gewährleistet, dass das Modul gerade und gestützt im Modulschacht steckt. Die Belastung am Datasette-Port ist gering und nicht bedenklich. Es kann aber nur die schwarze Datasette 1531 angeschlossen werden. Diese hat aber ein dünneres und längeres Kabel als die 1530 und ist mir daher sowieso lieber. Wer das Gehäuse weiß haben möchte, kann die Datasette auch umbauen (1531 Technik in 1530 Gehäuse). Oder einfach ohne Datasette – wer braucht die, wenn man eine 1541U hat...

Hier mal mein Foto, wie der Adapter (grau) die 1541U stützt:



**Die schönsten Dinge im Leben  
sind eben gratis!**



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

**SCACOM.aktuell**

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

# SCACOM wird mehr!

Stefan Egger

## **SCACOM wird mehr. Dank Digital Talk! Lesen sie hier über die neue SCACOM!**

Da der Aufwand viel zu groß war, SCACOM zu erstellen und es ja eigentlich genug Hefte gibt, stand das Ende von SCACOM zur Diskussion. Hätte sich keine andere Möglichkeit gefunden, so hätten wir mit der CeviAktuell oder der Lotek64, zwei bekannte PDF-Magazine, kooperieren müssen.

Doch wir haben alle Möglichkeiten untersucht und uns die beste ausgesucht: SCACOM, das einzig frei erhältliche PDF Magazin das regelmäßig Amiga Themen beinhaltet koope-

riert mit der Digital Talk, dem letzten C64-Diskettenmagazin.

*Und davon profitieren beide Partner:*

- SCACOM kann mit weniger Aufwand weitergeführt werden, ohne die gewohnte Qualität zu beeinflussen
- Die Digital Talk bekommt die schon länger geplante PDF Variante.

Unter dem Motto „kooperieren statt konkurrieren“ werden die besten C64-Texte der DT in aufbereiteter Form in SCACOM erschienen. Vorteil gegenüber der Diskmag-Version: Bilder sind kein Problem und auch muss man

das D64 File nicht am echten C64 zurückspielen oder einen kompliziert Emulator bedienen lernen.

Trotzdem bleiben beide eigenständig: Wir machen weiter Amiga-Texte, 3D Bilder und interessante Texte. Auch C64 Texte sind geplant, welche aber dank der DT Texte weniger eigene sein werden.

Die DT ist weiterhin als Diskmag einzigartig und da nicht alle Texte in der SCACOM erscheinen werden, ist auch sie weiter lesenwert.

Um die Kooperation zu zeigen, gibt es ein neues SCACOM Logo mit Digital Talk.

**SCACOM wird mehr...**

**SCACOM.aktuell**  
DIGITAL TALK

**...dank Digital Talk!**

**Kooperieren statt konkurrieren.**

**Zusammen sind wir mehr!**

# News

## SCACOM News

Die Englischsprachigen Ausgaben namens „English SCACOM“ sind wegen zu viel Aufwand aus unserem Programm entfernt worden. Auf der Homepage wurde ein Fehler in unserer Galerie behoben!

Mit dieser Ausgabe führen wir ein neueres, moderneres Design ein. Auch das Logo bekommt einen Schatten. Auch neu ist die Zusammenarbeit mit der Digital Talk, die ab nächster Ausgabe in Kraft tritt.

## AmiKit

AmiKit liegt in der Version 1.5.1 vor. Updates können heruntergeladen oder per LiveUpdate bezogen werden.

Geändert wurden:

akGIF-Datatype 45.89, akJFIF-Datatype 45.92, akPNG-Datatype 45.90, MUIbase 2.6, AKCC 6.8 und SabreMSN alpha 31. Mittels des „Theme Switchers“ kann man nun zwischen dem neuen, grünen und dem älteren, blauen Design umschalten.

<http://amikit.amiga.sk/>

## OS4: Beta Version

Am 17. Oktober 2008 wurde Amiga OS 4.1 Beta von Hyperion Entertainment fertig gestellt. Alle Sam440ep Kunden sollten das OS 4.1 Beta, bestehend aus CD und Schnellstartanleitung, erhalten.

## Amiga Look

Mit Piktogramme, Themes, Hintergrundbildern oder Mauszeigern kann man seine Workbench-Oberfläche verschönern. Amiga-Look soll eine Anlaufstelle werden, wo man all dies leicht finden kann. Es ist allerdings noch im Beta-Stadium und das Angebot ist sehr klein.

[www.amiga-look.org/](http://www.amiga-look.org/)

## Chameleon

Chameleon, ein C64-Modul, wurde offiziell angekündigt. SCACOM berichtete schon vorherige Ausgabe darüber, hier die offizielle Liste der Funktionen:

- VGA-Ausgang mit mindestens 60Hz
- Turbo-Funktion bei voller 6510-CPU Kompatibilität
- zyklusgenaue REU Speichererweiterung, 16 MB
- MMC/SD Kartenslot mit MMC64 Kompatibilität und 1541-Emulation
- Anschluss für PC-Tastatur
- Eingebaute Help-Funktion "the book", 16 MB
- Freezer (Retro Replay)
- leuchtend gelbes Gehäuse mit blauen Tastern

Chameleon wird voraussichtlich im ersten Quartal 2009 verfügbar sein und ca. 220,- EUR kosten.

## Individual Computers News

Der Maus-Adapter Micromys V3, den wir bereits im De-

zember 2007 angekündigt haben, wird im November 2008 endlich lieferbar sein.

Ab sofort ist der Catweasel MK4plus lieferbar, der den ausverkauften MK4 ersetzt. Kosmetische Änderungen und kleine Verbesserungen ist der Unterschied.

Um handelsüblichen Tastaturen an den Amiga anzuschließen gibt's nun Lyra in Version 2. Unterstützt werden mehr Tastaturen und Tastatur-Layouts. Die Amiga 1200-Version des Adapters erlaubt nun auch den Anschluss von Amiga-Tastaturen.

## WHDLoad.

Alle die WHDLoad nutzen, sollten sich die Updates und neue Installs ansehen

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

## Cone wird Amiga

Die FPGA-Erweiterung für das C-One Board erhöht die Kapazität des FPGAs um mehr als das Vierfache. Damit ist es möglich, den "Minimig" auf dem C-One laufen zu lassen, der ca. 150 Euro kostet. Die Erweiterung, die einen Cone voraussetzt, kostet 99 Euro. Für Neukunden werden C-One Boards nur noch zusammen mit dieser Erweiterung zum Bundle-Preis von 333,- EUR verkauft.

**A500: Babylonian Twins**

Babylonian Twins ist ein Jump'n Run mit Puzzle-Elementen. Es wurde Anfang der 90er im Irak entwickelt, doch nach der Commodore-Pleite eingestellt. Es gibt ein spielbares Demo im ADF und WHD-Format. Auch ist ein Videos von verschiedenen Level zu sehen.

<http://babyloniantwins.com/>

**Interview ACube**

Im Englischsprachigen Interview mit ACube erfährt man, dass das PowerPC-Board Sam440ep-flex vor Weihnachten erhältlich sein werde (Preis noch unbekannt). Zu zukünftigen Projekten wird nichts gesagt.

[http://amigaworld.net/modules/newbb/viewtopic.php?topic\\_id=27164&forum=42](http://amigaworld.net/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=27164&forum=42)

**NetBSD**

Das Unix-ähnliches Betriebssystem ist Open-Source. Neben 52 anderen Portierungen gibt es auch eine Amiga Portierung, die eine MMU, sowie mindestens eine 68020 CPU und 8 MB FastRAM benötigt. Änderungen in Version 4.01:

[www.de.netbsd.org/releases/normal-4/NetBSD-4.0.1.html](http://www.de.netbsd.org/releases/normal-4/NetBSD-4.0.1.html)

**OS4: Directory Opus**

Version 4.18.12 wurde veröffentlicht und es behebt kleine Fehler und stellt die Funktion zum laden externer Module unter OS4.1 wieder zu Verfügung.

**THE RED ONE Zubehör**

Publisher Boing Attitude und der Software- & Hardware-Distributor RELEC haben ein Paket geschnürt: Den SAM440ep mit AmigaOS 4.1 und Gehäuse "The Red One" liegt nun auch das Spiel Word Me Up XXL sowie das Brennprogramm FryingPan von TBS-Software und ein Aluminium-Koffer zum Transport bei.



<http://glames.free.fr/products/wordmeupxxl.html>

**Nyaaaah! Resurrection**

Auf der TND ("The New Dimension") Webseite gibt es das Spiel Nyaaaah! Resurrection, welches 2006 erstellt wurde, als gefixte Version hochgeladen. Der 2 Spieler Modus funktioniert nun 100%ig.

[www.redesign.sk/tnd64/n.html](http://www.redesign.sk/tnd64/n.html)

**OS4: Emulator DGEN**

DGEN emuliert Segas 16-Bit-Konsole Megadrive. 95% der Spiele sollen nun mit voller Geschwindigkeit funktionieren, so der Entwickler. Die AmigaOS 4-Portierung von Venzislav Tzvetkov erkennt angeschlossene Joysticks. Es wurden auch kleinere Fehler beseitigt und Optimierungen vorgenommen.

<http://hirudov.com/amiga/DGen.php>

**Deneb: USB am Amiga**

E3B gibt die Neuauflage des schnellsten USB-Kontrollers für den Amiga bekannt. Die Deneb war nach unerwartet hoher Nachfrage der ersten Auflage schnell vergriffen. Die Neuauflage wird an alle offiziellen Händler verschickt und mit der neuen Version 4.2 des USB-Stacks Poseidon ausgeliefert

**Minimig wird Atari ST?**

In einem Forum kam die Idee auf, den Atari ST FPGA Code auf den Minimig umzusetzen. Mehrere Systeme für Minimig wäre wirklich ein Kaufgrund mehr.

**Nachgehakt: Was macht Thorsten Schreck?**

Ausgabe 7 (August 2008)

Thorsten Schreck war mit Gold Quest 4 nicht ganz zufrieden: „Zu leicht, zu wenig Feedback und Downloads“. Aber er gibt nicht auf, möchte „Sledgie“, den Zwerg, pensionieren und ein neues SEUCK-Spiel erstellen. Diesmal was ganz anderes, Thema sollte „Müll“ sein, die Level dunkler. Auch soll diesmal im Forum64 nach Ideen und Helfern gesucht werden, jeder kann mit machen. Mehr dazu auf Seite 14 dieser Ausgabe!

<http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&postID=270486#post270486>

### Extraleben

laut Ankündigung soll ein zweiter Teil des Buches „Extraleben“ kommen. Text aus der Ankündigung: „Jemand stirbt. Jemand wird Vater. Jemand rettet die Welt. Wie heißt es so schön am Ende eines jeden 007-Films? James Bond will return. Nick und Kee auch, voraussichtlich schon im nächsten Jahr“

### KickTOS: Amiga goes Atari

Der Amiga 1000 muss das Kickstart-ROM noch von Diskette laden. Dies nutze ein Amiga-Fan nun aus, und passte das Atari ST Betriebssystem an den Amiga an. KickTOS ist anders, als andere Emulatoren: TOS 1.02 wird an die originale Speicheradresse, bei der es im Atari liegt, geschrieben. Zufällig liegt beim Amiga 1000 genau dort das Write Once Memory für das Kickstart. Somit ist das TOS gegen überschreiben geschützt und auch direkte Speichersprünge sind möglich. Bisher handelt es sich nur um ein Demo, Tastatureingaben und Details müssten weiter verfeinert werden.



### Marke: „Commodore“

Die Rechte am Markennamen "Commodore" sind wieder an Tulip übergegangen. Das inzwischen in Nedfield umbenannte Unternehmen, die Commodore International Corporation (CIC), die Rechte 2004 erworben hatte.

In einer Pressemitteilung hat Nedfield am 17. September bekanntgegeben, dass zwischen beiden Firmen ein Vertrag geschlossen wurde, wonach Nedfield eine Mehrheitsbeteiligung von 51 Prozent an der Commodore International BV erhält. Letztere ist die Gesellschaft, die die Rechte an der Marke "Commodore" hält. Nedfields Ziel ist es, die Marke in absehbarer Zeit weiterzuverkaufen.

### Digital Talk-News

Ab den kommenden Ausgaben der Digital Talk, einem C64 Diskmagazin, wird es für Abonnenten einen speziellen Bonus geben, der in der Download-Variante nicht dabei sein wird. Weiters ist Nummer 84 nun verfügbar!

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=72913>

### A1000 Kickstart ROM

Es gibt nun ein Platinendesign um einen Kickstart-Adapter für den Amiga 1000 zu bauen. Normalerweise wird der Amiga 1000 mit einer Kickstart-Diskette gestartet. Mit dem Adapter soll es möglich sein, beides, das fest installierte sowie die Möglichkeit, von Diskette zu laden, ermöglichen.

### Scene: Schwarze Schafe

Das erst seit kurzer Zeit käuflich erwerbbares Spiel „Sub Hunter“ von Richard Bayliss wurde gecracked. Nicht nur, dass ein bislang kommerziell vertriebenes Spiel (ca. 5 Euro) frei erhältlich ist, wurde der Macher, Richard Bayliss, verbal attackiert. Sein Werk, das er vier Jahre lang programmierte, wurde als „der schrecklichste Code“ bezeichnet und er selbst als „Richard Gayliss“. Auch andere aus der Scene werden heruntergemacht, so Baracuda, der das Original weitergegeben haben soll.

Richard Bayliss ist entsetzt und ließ den Crack entfernen. Unser Tipp: Original jetzt kaufen oder abwarten. Richard wird bald eine Gratis-Version mit einem Bonus Spiel herausgeben. Uns bleibt nur zu sagen, dass durch solche oder ähnliche Aktionen, die wenigen die Spaß am C64 haben, auch noch aufhören.

[www.gulli.com/news/sub-hunter-gecracked-2008-10-20/](http://www.gulli.com/news/sub-hunter-gecracked-2008-10-20/)

### OS4: Atari Emulator

Der Emulator namens Atari++ emuliert Ataris 8-Bit Computer sowie die darauf basierende Konsole 5200, dem erfolglosen Nachfolger der 2600.

### Action Replay

Das vom Amiga bekannte „Action Replay“ gibt es auch in einer PSP-Version. Interessant dabei ist, dass es den IPL-Code von Hackern be-

nutzt. So werden Teile der „Pandora“, das frei erhältlich ist, kommerziell verkauft. Weiters ist dies rechtlich nicht geklärt, ob man solchen Hacker-Code einfach weiterverkaufen kann.

### **Arcade kommt zurück!**

In Paris stellen immer mehr Cafes, Bars und Clubs alte Arcade-Automaten auf. Dabei sind Spiele wie Pac-Man oder Arkanoid. Die heute mehrere 100 Euro teuren Automaten hatten Ihre Blütezeit Anfang der 80er Jahre.

<http://derstandard.at>

### **ULTIMATE Design**

Auf meiner neuen Homepage stelle ich viele meiner 3D Projekte vor. Dazu gehört „The Ultimate Bar“ (SCACOM Ausgabe 1), mit dem ich den „BE Award“ erhalten habe. Es gibt dazu einen Reisebericht. Neben weiteren Projekten wie „The Innovative Museum“ (SCACOM Ausgabe 8) und kleinern Projekten gibt's es auch ein paar weitere Bilder von meinen Commodore-Renderings. Zu den großen Projekten gibt es jeweils eine Bildergalerie und ein 3D Modell. Machen Sie bei der Umfrage mit und schreiben Sie ins Gästebuch, damit mein nächstes Projekt „The Grand Hotel“ noch besser wird.

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

### **Commodore Gaming PCs**

In einem Commodore Gaming PC um damals 1499€ steckten 667MHz RAM, 8800GT statt GTS, kein Blu-

Ray Laufwerk und ein Motherboard um nur 80€. Einen gleich starken PC konnte man um ca. 1000 Euro zusammenstellen

### **Sprüche aus Foren**

Wenn über die ersten Computer geschrieben wird, gibt's für Kenner immer was Lustiges zu entdecken:

Da gibt's dann Sprüche wie „Workbench und Kickstart war wichtiges Amigazubehör.“ Oder „Mein C64 ist defekt – Vielleicht braucht der so lange zum starten?“.

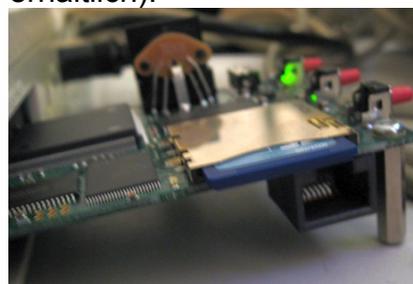
### **Competiton Pro Wallpaper**

Beim stöbern im Internet bin ich auf dieses Hintergrundbild gestoßen. Es zeigt Schematisch die Innereien des Competition Pro Joysticks.

[http://xypage.de/contento/cms/upload/downloads/competition\\_pro\\_1280\\_1024.jpg](http://xypage.de/contento/cms/upload/downloads/competition_pro_1280_1024.jpg)

### **1541U mit Ethernet**

Erste Bilder der neuen 1541U mit Ethernet. Sie sieht eigentlich normal aus und hat auf der Platinen-Unterseite zusätzlich einen Ethernet-Anschluss (gegen Aufpreis erhältlich).



Außerdem gibt's ein Video zur Produktion der 1541U.

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

### **A1k: Probleme mit Umgang**

Im A1k Forum ist man draufgekommen, dass das Forum in letzter Zeit keinen Spaß mehr macht. Schuld daran sind User, die entweder immer dasselbe schreiben oder einfach nur Spam verbreiten. Wirklich geholfen wird einem nicht und es werden immer wieder dieselben Fragen gestellt. Benutzt die Zeit lieber und lest unsere SCACOM-Tutoriale?

### **HVSC Nummer 49**

Nach diesem Update sollte die Sammlung 36,081 SIDs beinhalten! Es gibt ca. 1060 neue SIDs, 54 verbesserte und weitere Verbesserungen.

<http://hvsc.c64.org/>

### **WinUAE 1.5.3**

Die neueste Version des Amiga-Emulators WinUAE enthält u.a. kleinere Verbesserungen der Chipsatz-Emulation. Außerdem kann man nun z.B. .adf Files mit dem Emulator verknüpfen. Alle Änderungen und Download auf der Homepage

[www.winuae.net](http://www.winuae.net)

### **Amiga Point of View**

Die dritte Ausgabe des englischsprachigen Amiga Magazin „APoV“ ist im PDF Format erschienen. Das sehr schön gestaltete aber etwas überladene Magazin bietet über 100 Seiten. Die meisten Artikel sind Amiga Spiele Reviews.

<http://apov.abime.net/index.php>

**Cevi Aktuell**

Die neuste Cevi-Aktuell erscheint auch im Dezember. Grund der Ausnahme vom normalen Rhythmus ist Weihnachten.

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

**Amiga auf Nintendo Wii**

Der Emulator UAE4All wurde nun auf die Plattform Wii von Nintendo portiert. Es muss allerdings in die Systemsoftware mit einem Hack eingegriffen werden, um den Emulator starten zu können.

**PSP: IRShell**

IRShell ist ein beliebtes Tool für PSP-Nutzer. Die neuste Version unterstützt die Funktion, Infrarot Signale der PSP zu erlernen und nachher die PSP als Universalfernbedienung zu nutzen.

**Commodore PET im TV**

In der TV-Sendung "Wissen macht Ah!" war ein Commodore PET von 1977 zu sehen. Benutzt wird er als Dekoration, auf dem Bildschirm blinken verschiedene Zeichen.

**Plus/4 World**

Die C264er-Seite Plus/4 World hat einen neuen Link

<http://plus4world.powweb.com/>

**SCACOM Ausgabe 8 Online**

Auf unserer Homepage steht nun SCACOM Aktuell Ausgabe 8 im JPG Format zum Online lesen bereit.



<http://scacom.kilu.de/scacom/index.php?page=1&ausgabe=8>

**VC20 Spiel: VICtoria**

Die verbesserte Version von VICtoria beinhaltet: Hi-res Titelbild, Multi-colour Map-Screens und 23 Regionen. Benötigt einen VC20 mit 16 KB Speichererweiterung.

<http://sleepingelephant.com/ipweb/bulletin/bb/viewtopic.php?p=34701>

**Minus4 Java**

Neue Version des JAVA-Ports von dem Plus/4 Emulator namens Minus/4 ist erhältlich! Version 1.4 verbessert Grafik und CPU Emulation sowie kleine Fehler.

<http://plus4world.powweb.com/tools/Minus4j>

**C64 Intros**

Die Homepage von C64 Intros hatte Probleme und funktioniert nun wieder. Neu sind 160 Intros, 18 Gruppen und auch ein paar verbesserte Intros. Zusammen sind nun fast 3500 Intros online.

<http://intros.c64.org/>

**C64 DTV: Neue Spiele**

Kompatibel zum C64 DTV (hat keine Tastatur und keinen zweiten Joystick-Port) sind nun folgende Spiele: Maniac Mansion, Hard-n-Heavy, The Sentinel, Raid on Bungeling Bay, Kong strikes back und Commodore Skier. 150 angepasste Spiele sind nun erhältlich.

<http://symlink.dk/nostalgia/dtv/fixd/>

**Atari USB Stick**

Der Atari Joystick vom Modell VCS 2600 ist nun in einer USB Version erhältlich.

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

**MOS Technologies**

Wie sah es bei MOS Technologies, einem 100%igen Tochterunternehmen von Commodore, aus? Die später CSG (Commodore Semiconductor Group) genannte Firma verlor wie Commodore selbst den Anschluss bei neuen Entwicklungen und ging mit Commodore unter:



<http://www.users.on.net/~clockmeister/other/CSG-Auction/>

## 3 Fragen an . . .

Interview: Stefan Egger

... **Thorsten Schreck, Gründer des C64-wiki**

**Erzähle, wie du auf die Idee kamst, das C64wiki (Deutsch und Englisch!) zu machen!**

Die Idee mit dem Wiki kam mir rein zufällig...

Und zwar gab es lange, lange vor dem C64-Wiki, den C64-Spieleführer. Genauer gesagt Sledgies C64-Spieleführer.

Dieses wiederum ist entstanden, da ich in meiner Bücher Sammlung den „Rombachs C64-Spielerführer“ hatte. Ich dachte mir so was kannst Du doch evtl. auch online machen. Einfach Artikel von Spielern für Spieler. Der erste Artikel wurde am 30. Mai 2003 von meinen Freund Jammet verfasst: „Ultima VI - The False Prophet“. Der ist heute noch online unter [http://de.geocities.com/ts\\_sledgie/ultima\\_vi/ultima\\_vi.htm](http://de.geocities.com/ts_sledgie/ultima_vi/ultima_vi.htm)

Insgesamt sind dort 66 Spiele-Artikel erschienen, bevor am 21. April 2005 das C64-Wiki Online ging. Der Nachteil des C64-Spieleführers lag darin, dass alle Artikel manuell in HTML-Seiten übertragen werden mussten und Änderungen nur manuell offline durch mich gemacht werden konnten. Die Idee wurde gemeinsam mit Klaus Stock (technischer Admin) des C64-Wiki geboren. Klaus wollte Anfang 2005 die Wiki-

Software testen. Ich wollte die Spiele-Artikel für alle User pflegbar machen. So kamen wir gemeinsam auf die Idee im ersten Schritt die Artikel des „C64-Spieleführer“ als Grundstock des C64-Wiki zu übernehmen. Zunächst nur in einer Testumgebung. Danach für alle bisherigen Autoren nutzbar. Das Projekt wurde in 4 grobe Phasen eingeteilt.

Schritt für Schritt ist so das C64-Wiki in der jetzigen Form entstanden. Neben Spiele-Artikel, kamen Artikel zu Anwendungen, Hardware, Programmierung und vielen weiteren Themen hinzu. Am 25. Juni 2006 wurde speziell für das C64-Wiki ein Bereich im Forum-64 zur Verfügung gestellt.

Am 30. Oktober 2006 startete das Projekt englische C64-Wiki. Bis dort endlich was passierte, ist über ein halbes Jahr vergangen. Im April 2007 kamen dort die ersten englischen Artikel rein.

<http://www.c64-wiki.de>  
<http://www.c64-wiki.com>

**Wer hat geholfen, wie viele Artikel in beiden Wikis und angemeldete Benutzer gibt es?**

Neben Klaus Stock haben mir viele Autoren des „C64-Spieleführer“ zu Beginn geholfen. Danach kamen nach und User des Forum-64 hinzu.

Aktuell gibt es fast 500 angemeldete Benutzer, davon sind 20 Admins. Von den 500 sind regelmäßig ca. 10% aktiv tätig.

Aktuell sind im deutschen C64-Wiki über 1.700 Artikel und sage und schreibe mittlerweile 430 Spiele-Artikel.

Das englische C64-Wiki enthält aktuell 334 Artikel, davon 61 Spiele-Artikel.

**Wie sieht die Zukunft des Wikis aus? Gibt es weitere Projekte?**

Aktuell läuft nach wie vor das Projekt englisches C64-Wiki. Das erste Teilziel ist die Übersetzung der bestehenden Spiele-Artikel, daran arbeitet Camailleon, wenn sie Zeit hat.

Außerdem möchte ich den Newsletter wieder beleben. Mein letzter liegt schon fast zwei Jahre zurück.

Die Wahl zum Artikel des Jahres 2008 steht an. Dort wird wie in den Vorjahren ein symbolischer Pokal gesucht.

Ansonsten fehlt uns im Demo-Bereich noch sehr viel und auch bei den Anwendungen könnte mehr drin sein. Auf jeden Fall ist noch eine Menge zu tun. Wir freuen uns auf jeden neuen Benutzer und laden alle herzlich ein, sich unser Wiki anzusehen.

# C64 Spiel: Trash Course

Übersetzung: Camailleon

## Thorsten Schrecks neues Spiel: Alle Infos und der derzeitige Stand!

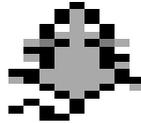
Wie in unserem „Nachgehakt“-Infokasten im Newsbereich dieser Ausgabe zu lesen, macht Thorsten Schreck ein neues Spiel. Nach vier Teilen Gold Quest versucht er sich an „Trash-Course“, ein neues Müllspiel, wie es noch nie für C64 gab. Wieder realisiert mit SEUCK (Shoot Em Up Construction Kit), diesmal aber in der seitwärts scrollenden Variante!

Gut, was ist sonst noch neu? Wurde Gold Quest im kleinen Team entwickelt und lange „geheim“ entwickelt ist „Thrash Course“ hier anders, Der aktuelle Stand wird im Forum bekanntgegeben. Jeder kann sich melden, wenn er helfen möchte. Jeder kann Kritik und Ideen einbringen, die dann im Spiel auch umgesetzt werden. Also: Macht mit und helft, ein neues C64 Spiel zu kreieren!

### Bisheriger Stand:

Story ziemlich fertig, genug Ideen für Gegner, die gerade gepixelt werden. Für die erste Testversion müssen zuerst alle Figuren gepixelt und dann die Objekte gebaut und zum Schluss die Hintergründe eingefügt werden. Dies kann laut Thorsten „also noch dauern.“ Richard hat schon die ersten Sprites fertig gepixelt!

Hier eine Ratte:



Meine Idee, die Spinne von Gold Quest 4 weiterzuentwickeln, wurde als gut befunden.



### Bisherige Story und Ideen:

#### Level 1: Die Stadt

Wir beginnen das Spiel in der Stadt. Die Stadt ist von Verschmutzung heimgesucht, vor allem nachdem irgendein Idiot einige Gitter von Abwasserkanälen entfernt hat. Die Stadt ist von Ratten überhäuft. Außerdem haben achtlose Hundebesitzer ihre Hunde losgelassen, wenn sie eigentlich and der Hundeleine sein sollten. Gangs randalieren mit ihren hoch leistungsstarken Autos während Sie aus Spaß rumschießen. Ein Idiot hat sogar die Straße blockiert und eine nukleare Waffe gebaut.

#### Feinde:

Ratten, Hunde, Fässer, Gang Fahrzeuge, Müll (Dosen als Bonus), Schlaglöcher. Beendet wird der Level durch bekämpfen eines Endgegners.

#### Level 2: Die verbotene Wüste

Niemand wagt es, die Wüste zu betreten, außer einem militärischen Pulk von Gangmit-

gliedern, der sich selbst „The Walker Group“ nennt. Sie haben jemand ziemlich Dummes gefunden, um einige kleine und einen großen Panzer zu bauen. Die dummen Schwachköpfe haben sogar einen Teil der Wüste genutzt um Gräben für Bio Lecks zu machen (hier wird ein animierter Hintergrund eingesetzt) und haben dort Holzplanken zum Überqueren gelegt. Sogar ein Fahrzeug kann darüber fahren. Die traurige Sache ist jedoch, dass alle Lebewesen in der Wüste, wie Skorpione, auf das Leck gestoßen sind und somit in kleine tödliche Skorpione verwandelt wurden. Die Wüste wird von der Miliz der Gang streng bewacht. Es ist Zeit, sie aufzuhalten.

#### Feinde:

Gang Fahrzeuge, Gang Panzer, Mutierte, Skorpione, Müll (Dose als Bonus), Fässer. Beendet wird der Level durch bekämpfen eines Endgegners.

#### Level 3 Die hügeligen Straßen

Nachdem du durch die Wüste bist, hast du den halben weg geschafft. Nun jedoch musst du dich an den hügeligen Straßen versuchen. Hier gibt es immer noch Gangs, die versuchen dich aufzuhalten. Außerdem – wegen eines weiteren Bio-Lecks - scheinen einige Bienen größer und dümmer als je zuvor gewor-

den zu sein. Es gibt noch andere natürliche Wesen, die von dem Leck betroffen sind. Schlangen wurden tödlicher und Stinktiere stinken jetzt noch viel mehr. Gangs nehmen wieder die Verfolgung auf.

#### Feinde:

Gang Fahrzeuge, Bienen, Schlangen, Stinktiere, Müll (Dose als Bonus), Fässer. Kein Endgegner in diesem Stage.

#### Level 4: Die Straße zum Nuklear-Kraftwerk

Die tödliche Straße am Hang hinter dich gebracht, trittst du endlich den Weg zur Bio-Fabrik an. Es wird Zeit, dass dieses Nuklear-Kraftwerk heruntergefahren wird, indem du diejenigen austrickst, die sie dummdrösig geöffnet hatten. In diesem Level werden alle Feinde aus den vorigen Levels hinter dir her sein und es ist nun Zeit alle Sicherheitssysteme und Prozessoren in dem Gebäude endgültig zu zerschlagen und zu zerstören. Dann hast du endlich den Tag gerettet.

Macht mit und hilft, das Spiel zu erstellen. Es war immer lustig, so ein Projekt zu machen. Schaut euch noch mal das Entwicklungstagebuch von Gold Quest 4 an, das exklusiv in SCACOM Aktuell Ausgabe 7 erschienen ist.

#### Links:

<http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=25774>

## Flohmarkt

### Der SCACOM Flohmarkt geht in die zweite Runde.

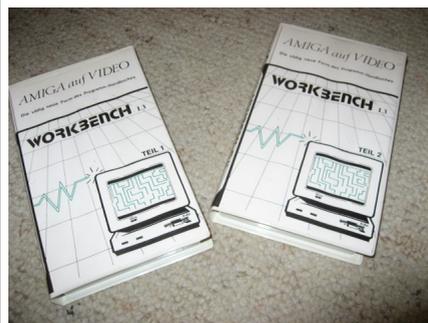
#### Angebote:

##### 1.) 5,25" HD Disketten:



Eine Diskettenbox (leider ohne Deckel) mit 60 benutzten (teilweise formatiert) und 10 neue und unbenutzte Disketten mit Originalverpackung. Meist ist ein Papiercover dabei, teilweise aber eingerissen oder beschriftet. Es handelt sich um HD Disks, wie sie in PCs und manch älteren Heimcomputern verwendet werden können. Verwendbar z.B. im Amiga und mit PC-Brückenkarten! Leider nicht in Commodore 64 Laufwerken verwendbar, da hier das DD-Format verwendet wird!

##### 2.) Amiga auf VHS-Video:



Zwei sicher seltene Amiga VHS-Kassetten. Auf diesen zwei VHS-Kassetten (Spielzeit: jeweils 90 Minuten) wird die Amiga-Workbench 1.3 sowie Befehle der Shell gezeigt. Die Kassetten sind Original und funktionieren einwandfrei.

##### 3.) QuickShot analog PC Joystick (Modell: Q123):



QuickShot Joystick (analog, für Flug oder Rennspiele) mit Saugknöpfen für besseren Halt. Autofeuer und 2 Feuerknöpfen. Geprüft und OK, ohne Treiber einrichtbar in Windows als (2 Tasten/Achsen Joystick).

Anschluss: 15 Pol. PC-Gameport. Auf älteren PCs bei der Soundkarte ein meist gelber Stecker, auf neuen nicht mehr vorhanden. Adapter auf USB sind erhältlich (nicht im Angebot enthalten).

4.) Amiga Spiel: Italy 1990



Italy 1990 Winners Edition (Plastikcase). Guter Zustand, eine Diskette. Werbe-Faltblatt und Faltblatt „Fußball“.

4.) Amiga Spiel: Embryo



Embryo (gut erhalten, Karton ein wenig gebogen, Kanten ein wenig weiß). 5 Disketten, Handbuch, Antwortkarte

5.) Amiga Spiel: EA FIFA



EA FIFA Int. Soccer (Karton, sehr gut erhalten). 3 Disketten, Handbuch, Antwortkarte sowie schwarzer, fester Karton mit weißem Überzug.

Sieht sehr edel aus, sehr gut erhalten!

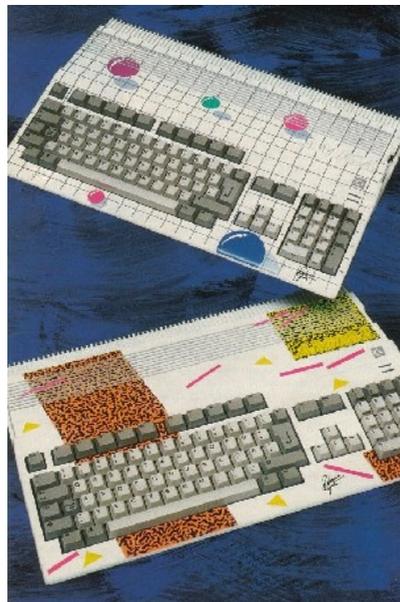
6.) Amiga Spiel Indiana Jones



Indiana Jones and the fate of Atlantis. Karton eingedrückt, 11 Disks, Werbung, Handbuch, 2 Antwortkarten, Start-hilfe.

**Gesuche:**

2 A-500 Limited Edition („Tiger“ und „Bälle“ - Design), komplett oder Gehäuseober-teil.



Competition Pro bzw. Honey Bee Joypad



4MB S-RAM PCMCIA Karte  
Playstation 1 Adapter für Amiga

MAS Player für Amiga  
CDTV Kickstart-Umschalter

**A570:**

Ein defektes A570 CD Laufwerk für A500. Evt haben Sie eines, wo das Laufwerk defekt ist oder z.B. in einem CDTV seinen Dienst versieht? Ich bräuchte eine Platine, die einwandfrei funktioniert (also beim A500 das CDTV Bild bringt). Ich habe leider eine defekte. Die Software funktioniert, z.B. kann ich den CD Player bedienen, aber man kann nichts erkennen (Bildschirm immer schwarz). Wer Tipps oder Ersatzplatine hat (sowie evt. Typenschild und Gehäuse) soll bitte eine Mail schreiben!



Evt. auch Tausch von Angeboten/Gesuche möglich!

Sollten Sie sich für irgendeines dieser Angebote interessieren oder gesuchtes verkaufen, so schreiben Sie eine E-Mail an:  
[stefan\\_egger2000@yahoo.de](mailto:stefan_egger2000@yahoo.de)  
 Über diese E-Mail wird alles abgewickelt und Sie bekommen schnell eine Antwort!

# Commodore Stammtisch Wien

Stefan Egger

**Am Samstag den 8. November hat sich der Commodore Stammtisch Wien zum zweiten Mal getroffen. Hier ein kleiner Einblick und die Highlights dieses Tages – exklusiv in SCACOM Aktuell!**

Schon in der früh war ein besonderer Tag. Alles herrichten, denn heute ist eines der seltenen Treffen in Wien. Mein erster Stammtisch, denn beim ersten hatte ich keine Zeit! Seh ich eh gut aus? Wo sind die SCACOM-Sticker?

Scherz beiseite: Noch einmal ins Forum geschaut. WAS??? overdoc meinte: „Mit Mr. Commodore und mir kommt auch noch C&A User mit.“. Darauf der Kommentar von d020: „Auch wenn ich jetzt dumm dastehe: Was ist ein C&A User?“

Mein alter Nickname im Forum ist wohl schwer zu schreiben aber was denn nun ein C+=A USER sein soll, hat noch niemand gefragt. Wie auch immer, der erste Lacher war vorprogrammiert.

Zum ausgemachten Abholzeitpunkt (14:15) schaute ich aus dem Fenster. Kommt niemand, haben die mich vergessen??? Eine halbe Stunde später kommt ein Auto, das irgendwie tiefer gelegt aussieht. Ein silberner Kombi, mir bekannt. Klar, overdoc ist da. Aber seit wann ist der tie-

fer gelegt??? Als ich unten war und ihm seine zwei Kisten Commodore Hardware gebracht habe, wusste ich warum:



Das ganze Auto war voll mit Commodore Hardware und Monitoren. Wo soll ich denn nun sitzen war die erste Frage, Mr. Commodore war ja auch noch mit! So sah mein Sitzplatz aus:



Auch das hab ich geschafft und so ging es mit einigen Computern auf mir liegend los. In einer Kurve wären fast 3 defekte VC20 auf mir gelandet.

Endlich angekommen stehen wir vor verschlossenen Türen. Ein Anruf konnte klären, dass es nicht wie im Forum abgesprochen woanders waren sondern wie beim ersten Mal im Seminarraum um die Ecke. In diesem Raum war es

für die ca. 10 Besucher schon eng. Hinzukam noch, dass es wegen gelagerten Rechnern unter den Tischen keine Beinfreiheit gab und die Sessel nicht hinter den Tisch zu stellen waren.

Wer war nun aller da?

Gastgeber Znarf, Swasti, Mr. Commodore, C+=A USER, D020, Leecher, The SIR und sein Vater, C128-Man und overdoc.



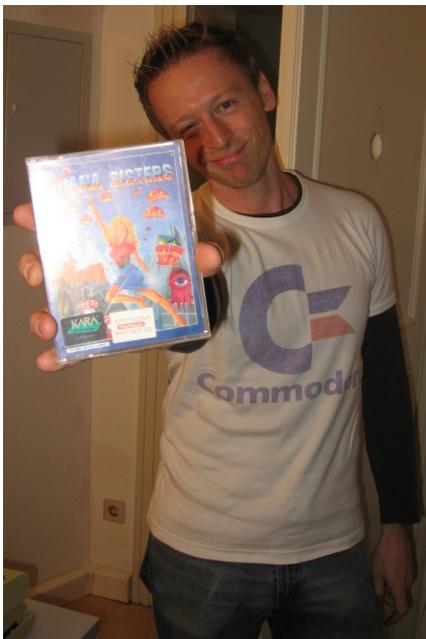
Znarf hatte seltene Dinge mit. Wie zum Beispiel dieses Originale C64 GS „Game System“:



Eine 1540, die zu einer 1541 umgebaut wurde. Komisch ist, dass die alte Platine drin ist und hinten 1540 steht. Es wurde aber das Rom und das vordere Typenschild auf „1541“ im Nachhinein geändert. Vielleicht war das der Originale Umbauservice von Commodore:



Was ganz was anderes seltenes hatte overdoc mit. Und – bitte festhalten – er hat das von einem Arbeitskollegen mit einigen anderen Spielen geschenkt bekommen:



Ja, richtig gesehen, Giana Sisters für C64-Datassette. Natürlich haben wir das sofort mittels des Tape-Dump Service digitalisiert.

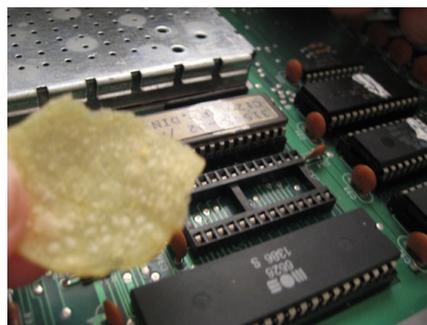
Overdoc war auch der, der drei defekte VC20 mit hatte. Im Hintergrund zu sehen sind zwei von den defekten. Im Vordergrund ist ein Gehäuse von wem anderen, beklebt und total hässlich. Bis zum nächsten Mal soll es weiß erstrahlen, dank Chemie-Behandlung. Wir sind gespannt.



Wir konnten wirklich drei VC20 reparieren. Einen davon von den oben genannten und zwei andere. Defekt waren jeweils in einen der VC20: VIC Chip, BASIC und einmal Kernal.

Dann gab es da noch einen C128 Patienten: Bei ihm war ein RAM-Chip defekt, wodurch gar kein Bild am Monitor erkennbar war. Auch das konnte Gott sei dank schnell repariert werden.

Wir konnten das alles reparieren, weil wir viele Ersatzchips zur Stärkung mit hatten:



Dann kam noch Besuch aus Deutschland, 128er-man:



Er hatte ein Paket mit einigen Commodore Dingen aus Deutschland mitgebracht, um Versand zu sparen. An Verpackungsmaterial wurde nicht gespart:



128er man hatte auch einen C128-D in Plastikausführung mit. Leider war der defekt. Hier unsere Reparaturstation mit overdoc (es sei noch angemerkt, dass overdoc dieses Modell hasst, da es so lange dauert, es zu öffnen):



Kein Wunder, dass dieser C128 D nicht mehr funktioniert. Schon bald nach dem Öffnen haben wir diese Dinge drin gefunden:



Das ist eine Büroklammer aus dem C128D und eine 5 Cent Münze aus den USA, gefunden im eingebauten 1571-Laufwerk. Das ist zwar nicht lustig, da der Patient nicht repariert werden konnte, aber es war trotzdem der Lacher des Tages. Selbst die Diskette war um 90 Grad verkehrt eingelegt worden, sodass der Lesekopf auf der Außenhülle der Disk auflag. Ich kombinierte: „Wahrscheinlich hat er ein Spiel reingeladen. Es stand ‚insert coin‘ und er hat die Münze in das Disketten-Laufwerk hineingeworfen. Da dies aber nichts änderte, wollte er die Münze mithilfe der Büroklammer wieder herausholen. Diese ist auch hineingefallen. Als er endlich das Spiel gestartet hatte und die Aufforderung zum Wechseln der Disk kam, hat er sie um 90 Grad gedreht.“

Mit anderen Worten: Wir hatten drei VC20 und 1 C128 repariert und nebenbei eine Menge Spaß.

Unangetastet blieben diese fünf C64 mit der super-

exakten Fehlerbeschreibung „Kein Bild“:



D020, unten im Bild, hatte auch einen C64-Emulator am Handy mit: Nebenbei hat er und auf seinem VC20 (mit Stickern und Klebeband, eben Original von damals) ein paar VC20 Demos vorgeführt. Unglaublich, was dieser kleine Commodore leisten kann.



Während die einen etwas reparierten oder mit anderen redeten gab es auch die Spieler. Hier eine „Le Mans“ Competition:



Highscore war um die 170.000 Punkte – bis ich kam! Ich zeigte den anderen, wie man dieses Spiel zu spielen hat. Am Ende hatte ich fast 320.000 Punkte und war unangefochten Erster. D020 dazu: „Das muss ich fotografieren. Ich kenn wen und der meint, 100.000 Punkte wären schon viel. Hehe.“



Abschließend bleibt zu sagen, dass die Zeit wie im Flug verging und es viel Spaß gemacht hat. Erst um 1:30 verließen die letzten Fans nach einer gemütlichen Gesprächsrunde über C65, ebay und sonstige Dinge den Raum. Es war total nebelig der schon vorher abgefahrene 128er man hatte damit 4 Stunden Fahrt nach Deutschland so seine Probleme mit dem Wetter. Gut, dass alles gesund heimgekommen sind. Ich freu mich auf den nächsten Stammtisch!

Zusatzinfos: nächste Seite →

Ich muss für mich sagen: In letzter Zeit habe ich viel Glück was die Erweiterung meiner Sammlung angeht. Am oben genannten Stammtisch habe ich einen VC20 sowie einen C16 bekommen (getauscht mit overdoc gegen A4000 OVP).

Der C16 hat eine komplett neue CPU bekommen und sieht auch noch gut aus. Zuerst hatte er noch hässliche Tasten, eine war sogar aus Karton. Diese wurde dann getauscht, als 128er man dieses Paket voll mit C264er Dingen brachte. Optisch ist es nun besser, auch wenn die Tastatur ein wenig, aber zumindest gleichmäßig, verfarbt ist.



Beim VC20 (der wurde am Meeting repariert, bei diesem war der VIC defekt) entschied ich mich für die Metallschildversion mit Orangen Funktionstasten: Optisch noch sehr gut erhalten.



Trotzdem sorgte er für Aufregung: Ich merkte zu Hause, dass er eine 5 pol. Video-buchse hat. Ich hatte aber normalerweise 8 polige Kabel vom C64. nur ein einziges 5 pol. Kabel konnte ich finden. Leider war das falsch belegt, es erschien kein Bild. Ein Blick ins Handbuch zeigte, dass 6 Volt statt dem Videosignal gesendet wurden. Overdoc und ich befürchteten schon schlimmstes, aber ein kurzer Besuch von ihm konnte klären, dass der VC20 noch geht. Er lötete das Kabel richtig um und nun kann ich mich mal mit meinen neuen Computern beschäftigen! Meine Sammlung wird noch weiter erweitert, bald kommt ein Plus4, ein Atari ST und evt. ein C128!



# C65 Nachbau - Teil 1

Sascha Rasztoivits

## Nach dem tollen Amiga Walker-Nachbau präsentiert Sascha Rasztoivits sein nächstes Projekt exklusiv in SCACOM Aktuell: Eine Interpretation des C65.

Als alter Computer-Freak bin ich so ziemlich den klassischen Weg gegangen wie viele andere von euch auch: Angefangen mit dem VC20 über den C64, Amiga, PC bis hin zum Mac, den ich heute benutze.

In guter Erinnerung habe ich dabei den C64, der mir wie vielen anderen auch, einige schlaflose, durchgezockte Nächte beschert hat. Gebaut von 1982 bis in die Neunziger war er DER Heimcomputer von Millionen.

Schon in den 80ern hatte Commodore versucht dem C64 durch einen Nachfolger abzulösen. Oft nur mit mäßigem Erfolg. Der C264 und V364 wurden bereits 1985 auf der CES in Las Vegas der Öffentlichkeit präsentiert. Während der C264 als Plus4 auf den Markt kam, verschwand der V364 in den Laboren von Commodore. Der Plus4 war jedoch trotz besserer technischer Daten wegen inkompatibler Software ein Flop.

Die ersten Ankündigungen von Commodore über einen direkten Nachfolger des C64 kamen im Jänner 1988. Das

Projekt wurde jedoch kurz darauf wieder auf Eis gelegt. Erst im Frühjahr 1989 beschloss Commodore das „auf Eis“ gelegte Projekt zu reaktivieren, und einen neuen Heimcomputer zu entwickeln. Die Leistung sollte zwischen C64 und Amiga 500 liegen und dabei noch einen C64-Kompatibilitätsmodus bieten. Der Name des Projektes: C64D, C90 und C65.



www.kuto.de

Nach Veränderungen im Management von Commodore wurde das C65 Projekt einige Zeit später endgültig beendet. Commodore wollte sich keine Konkurrenz im eigenen Haus schaffen, der C65 sollte dem Amiga nicht das Wasser abgraben. Noch dazu kommt, dass 8 Bit Rechner schon veraltet waren und es noch einige Probleme mit der Hardware gab.

Das Projekt C65 war jedoch weit fortgeschritten, es sollen je nach Quelle zwischen 200 und 500 Prototypen existiert haben. Diese wurden auch nach dem Konkurs von

Commodore zu einem Preis von 666.- DM abverkauft. Ich hatte jedoch damals nicht das Geld mir einen zu kaufen. Heute ist der C65 ein Sammlerstück. Wenn mal einer zum Kauf angeboten wird, sind die Preise fast unerschwinglich.

Darum wollte ich versuchen den C65, genauer gesagt das Gehäuse einigermaßen nachzubauen. Einigermaßen deswegen, weil allein die Tastatur eine Sache für sich ist. Es gibt schlichtweg keine auch nur annähernd gleiche, welche man verwenden könnte. Diese spezielle Tastatur war eben nur im C65 verbaut und selbst wenn man eine hätte, würde man das Protokoll nicht am PC auslesen können.

Deswegen ist das Projekt auch nicht darauf ausgelegt eine 1:1 Kopie zu machen, sondern ich wollte meine eigene Interpretation vom C65 schaffen, und halbwegs neue Technologien verwenden.

Als Baumaterial kommt nach dem Amiga Walker aus der



letzten SCACOM wieder Plexiglas zum Einsatz. Verwendet wird und wurde es in den Stärken von 2 und 4 Millimeter.

Eines der wichtigsten Fragen war: Was für Technik soll im C65-Nachbau stecken? Durch mein letztes Projekt (Amiga Walker) bin ich auf das ITX Intel Atom Board gestoßen.



Diesmal wird jedoch kein Intel Atom, sondern das Vorgänger Board mit einem Celeron 220 verwendet. (1.2 GHz).

Wie das Atom Board ist das Celeron Pendant ziemlich klein (gerade mal 17x17cm), nicht sehr hoch (wichtig, später mehr dazu), braucht nicht viel Strom und nebenbei das wichtigste, es ist sehr günstig. (42.-€, inkl. CPU, Lüfter, Sound, Grafik onboard).

Anfangen hab ich damit das Intel Board umzubauen. Der C65 ist durch seine Tastatur Gehäuse in der Höhe doch sehr eingeschränkt.

Das Problem an dem Board war der Kühler aus Aluminium. Er war einfach zu hoch. Die Lösung des Problems war den Original Kühler durch einen Kupfer Kühler für eine

ältere Grafikkarte zu ersetzen.

Diese ist nur 18 mm hoch, passt also wunderbar und hat mit der Wärme des Celeron keine Probleme.

Die Grundform besser gesagt einige Teile an der Front wurden aus einem gebrochenen Amiga 500 Gehäuse entnommen.

Als erster Schritt wurde der Boden des C65-Nachbaus ausgeschnitten und die Rückwand angebracht. Die Anschlüsse an der Rückseite wurden diesmal nicht per mitgelieferten Adapter Blech herausgeführt sondern ins Plexiglas gefeilt.



Ein Problem war, die Höhe des RAM Riegels. Durch die Schräge der Vorderseite war eigentlich nur ein Platz vorhanden. Der Platz welches im Originalen C65 das Disk Laufwerk einnimmt. Dieser Platz war zwar für das CD-



Laufwerk gedacht gewesen, aber leider ging das nicht anders. Das CD-Laufwerk wird jetzt an der Seite herausgeführt. Als CD-Laufwerk ist ein Slimline. Das Laufwerk ist mittels Adapter (mini IDE auf IDE) angeschlossen.

Die Größe des Vorderbaues für den Disk Slot trifft sich hervorragend mit den Original Maßen, ich musste es nur jeweils 5 mm auf jeder Seite verbreitern. Der nun leere Slot des Disk Laufwerkes wird nun für den Einbau eines Card Readers oder für USB-Anschlüsse verwendet. Mal sehen...

Soweit sind wir am Ende des 1. Teils meines kleinen C65-Projektes angekommen. Der 2. Teil wird in der nächsten Ausgabe der SCACOM-Aktuell vorgestellt. Weiters möchte ich noch an das C65-Tutorial in Ausgabe 5, Seite 9 verweisen.

Sollten Fragen, Anregungen oder Kritik bestehen, so bitte ich diese an meine E-Mail zu richten:  
appleuser@gmx.at

# Doppel-Interview mit Champ und Dejuhra

Interview: Stefan Egger

**Hallo „Champ“ und „Dejuhra“ – sagt mal wie seid ihr zu diesen Nicknamen gekommen? Wer steckt dahinter und was sind eure Hobbies?**

Dejuhra:

Hallo Stefan – Dejuhra hat eigentlich keine spezielle Bedeutung – irgendwann als ich 8 Jahre war, lange bevor ich an Computer oder Scene dachte, hat eine Deutschlehrerin mal gesagt, das so gut wie alle gut aussprechbaren Worte schon irgendeine Bedeutung haben. Da ich der Meinung war, dass das nicht stimmen kann, habe ich das Wort Dejuhra konzipiert, welches ziemlich einmalig auf der Welt ist. Später wurde dieses Wort dann mein Pseudo in der C64 Scene.

Hinter diesem Pseudo steckt Matthias Köth, 32 Jahre alt, geboren in Friedrichroda. Wohne seit 2002 in Bad Söbernheim. Beruflich bin ich Apotheker und leite die Felke Apotheke. Hobbys sind natürlich der C64, ich Reise auch gern, Formel 1, Wandern und durch die Gegend cruisen bei schönen Wetter. Burgen besichtigen, baden gehen und noch einiges mehr. Eigentlich zu viele Hobbys, oder? Meine Freundin soll ja auch nicht zu kurz kommen  
(grins)

Champ:

Hey, also zu meinem Namen bin ich damals gekommen, weil ich schon immer gerne am C64 und auch anderen Konsolen gespielt habe, und meist ist es so gewesen das wenn wir mit mehreren was gespielt haben, das die anderen schon nach wenigen Minuten Game Over gegangen sind und ich noch eine Ewigkeit weiter gespielt habe, ohne das ein Ende in Sicht gewesen ist.. so bin ich dann eines Tages zu dem Namen gekommen!

Ansonsten an Hobbys habe ich vieles, ein bisschen was am C64 machen, schwimmen gehen im Freibad oder am See, sich sonnen, Partys, Disco, Cocktails trinken gehen, was sich spontan ergibt und wer sich so im laufe des Tages alles bei mir meldet.. ;)

**Was war dein erster Computer und welche folgten nachher?**

Dejuhra:

Ich stamme ja aus der DDR, wo Computer eher Mangelware und vor allem rar waren. Aber 1985 oder 1986 bekam mein Schwager einen ausrangierten C16 von seiner Verwandtschaft geschenkt. 1987 bekam er einen C64 von drüben. Der C16 wurde für 1500 Ost-Mark verkauft (1988 oder 1989). Ein schönes Erlebnis mit dem C64 war, dass mein Schwager ihn

in der Schule präsentieren durfte, um zu zeigen was ein Computer so kann. Er stellte Textverarbeitungen, Matheprg. und auch Spiele (Nebulus) vor. War ein sehr lustiger Nachmittag und es gab auch keine Probleme mit dem Staat, obwohl der C64 ja aus dem Westen war. 1991 verkaufte mein Schwager seinen C64 an mich. Das war mein erster Computer. 2000 folgte dann ein PC und Internet. 2004 legte ich mir dann einen Laptop zu. Den C64 habe ich immer noch aufgebaut und nutze ihn auch weiterhin.

Champ:

Mein erster Computer war der C64, damals hatte den ja so ziemlich jeder von seinen Freunden, und zum ersten mal bin ich damit in Kontakt bei meinem Cousin gekommen. Ich weiß noch, das er damals nur eine Datasette gehabt hat mit einigen Kassetten, wo so tolle Spiele wie Zorro, Ghostbusters, Lady Tut, Ms.PacMan, The Heist, Hunchback und viele, viele andere drauf gewesen sind und ich fortan jedes Wochenende dort verbracht habe, wir von Morgens bis Abends gespielt haben.

Was habe ich mich damals gefreut als ich dann meinen eigenen erhalten habe und ich erinnere mich an meine ersten Versuche aus dem Handbuch was abzutippen, habe für jeden Buchstaben sicher ne halbe Minute und

auch länger gebraucht um die Taste zu finden, und habe dann hinterher auf dem Bildschirm geschaut und mich gefreut das was ich da am Computer anstelle - lang ists her! :-))

Ansonsten habe ich mir vor ca. 2 1/2 Jahren einen Laptop mal zugelegt, einfach nur um auch so mal einige aktuelle Spiele drauf zu spielen, was sich dann aber nie ergeben hat, weil PC-Spiele mir doch sehr unsympathisch sind und absolut keinen Spaß machen.. naja jetzt habe ich dafür ein wenig Internet und schaue ab und zu mal herum, und da kann es schnell passieren das aus wenigen Minuten mal ne Stunde oder auch länger wird, die man wenn man ehrlich ist besser hätte verbringen können! ;-))

### **Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute? Oder nutzt du Emulatoren?**

#### Dejuhra:

Ich habe heute einen C64 mit IDE64 (Flash Card & DVD-Laufwerk), z. T. nutze ich auch die Super CPU. Andere Computer habe ich nicht mehr. Spielekonsolen habe ich nur den Nintendo DS Lite. Wird aber wenig genutzt im Moment.

#### Champ:

Aktuell besitze ich einen C64, GameBoy, SNES, GameCube und eine Playstation2, habe aber nur meinen C64 angeschlossen, die PS2 das letzte mal wo Silent Hill Origins herausgekommen war,

wo ich aber ein wenig von enttäuscht gewesen bin, wo die ersten beiden Teile noch der Hit waren, vielleicht liegt es ja aber auch nur daran, das man sich an die Schockeffekte und allem anderen durch die Vorgänger gewöhnt hat, das es nicht mehr so Psychomäßig rüberkommt! Aber ich bin da auf SilentHill5 gespannt, da werde ich mir von irgendwoher mal eine PS3 ausleihen um mir einen Trip ins friedliche Städtchen von SilentHill anzutun! :-)

### **Was hältst du von Emulatoren?**

#### Dejuhra:

Ich nutze Emus sehr oft. Zum einen um meine Sammlung zu sortieren und zum Texte konvertieren, editieren für die Digital Talk. Spielen tue ich aber am richtigen C64.

#### Champ:

Nicht viel.. sie sind aber eine gute Sache wenn man die entsprechende Konsole oder Computer nicht besitzt und einfach nur mal sich das ein oder andere Spiel anschauen will ohne sich gleich die komplette Konsole zuzulegen. Habe selbst als einziges einen C64-Emulator auf meinem Rechner, aber auch nur, weil wir für unser Diskettenmagazin so einige Text- und Programmeinsendungen übers Internet erhalten und ich das da mal überfliege, was von weitergeleitet werden kann.

### **Welche davon ist dein Lieblingssystem und warum?**

#### Dejuhra:

Der C64 ist mein absolutes Lieblingssystem, man kann stundenlang in Erinnerungen schwelgen. Das macht einfach Spaß.

#### Champ:

Nur der C64.. es macht einfach am meisten Spaß seine Zeit davor zu verbringen, irgendwelche Spiele zu spielen.. bei vielen hängen auch Erinnerungen dran, die man damals mit seinen Freunden erlebt hat.. aktuell spiele ich ein wenig "Legacy of the Ancient" und schaue immer wieder mal in der "Digitaltalk" in die "Hall of Fame" rein, welche Scores ich da knacken kann. So was bringt einfach nur fun, sich einen ersten Platz nach dem anderen zu ergattern.. hehe! :-)

Ansonsten gefällt mir noch die "Playstation2", unter anderem wegen der "FinalFantasy" Serie, oder auch wegen "Silent Hill", die beste Spiele-Serie dieser Art, wobei auch "Resident Evil" mir gefällt, eigentlich alle guten Psycho/Horrorspiele, wo man sich ein wenig gruseln und rumrätseln kann! :-)

### **Was sind 5 Lieblingsspiele am C64? Was fasziniert dich am C64?**

#### Dejuhra:

Bei Spielen sind meine Favoriten im Moment:

Katakis, Buggy Boy, Defender of the Crown, Metal Dust, Test Drive 2

### Champ:

Faszinieren tut mich eigentlich alles am C64.. alleine schon wenn man den Computer anschaltet und der blaue Bildschirm einen anstrahlt. Das ist doch schon was ganz anderes, als so ein oller PC, der ewig braucht bis man da überhaupt mal was machen kann.. und dann dieses blöde rumgeklicke mit der Maus, allein schon das da Sachen abgespeichert werden, bloß weil ich den Rechner wieder runterfahre.. wenn ich was speichere will ich das selbst entscheiden, was ich da auf meinem Computer speichere.. am C64 machen auch die Spiele viel mehr Spaß, ist einfach cool mal ne Runde Bombmania zu viert zu spielen, oder bei Ms.PacMan auf Highscorejagd zu sein, damals in den Glanzzeiten des C64 war es natürlich auch immer wieder etwas besonderes, wenn die neue Magic Disk und auch Game On in den Handel kam, man sich am Abend zuvor schon gefreut hat, was wohl dieses mal wieder tolles auf der Disk drauf sein wird und auch bei all den anderen Mags die damals so im Handel gewesen sind! Es wäre einfach zu umfangreich wirklich alles hier komplett zu beschreiben was am C64 so faszinierend ist, es sind auch die C64 Partys von damals, die Mekka Symposium, Willow Party, die anderen die

anderen C64-Scener dort kennenlernt, die ersten Kontakte damals geknüpft hat, wovon man auch heute noch einige hat und vieles, vieles mehr...

Meine Top5 C64-Spiele Favoriten sind:

- 1) International Karate+
- 2) River Raid
- 3) Zaxxon
- 4) Bombmania
- 5) Moon Patrol

### Champ:

Der Amiga und Atari hat mich nie wirklich interessiert. Damals haben viele ihren C64 verkauft und haben sich einen Amiga zugelegt, aber keiner von denen ist wirklich lange an diesem Teil hängen geblieben und die allermeisten von denen haben sich innerhalb kürzester Zeit einen PC dann zugelegt, den sie seit damals tausendfach erneuern mussten, damit sie



**Hast du auch einen Draht zum Thema „Amiga“ oder „Atari“? Warum oder warum nicht?**

### Dejuhra:

Nö – man kann sich nur auf eins Konzentrieren.

auf dem laufenden Stand bleiben können (an dieser Stelle sei einmal nur der Zeus110 erwähnt), und ich will nicht wissen was die an Geld investiert haben..

Ich habe mal bei einer Freundin damals das Spiel LastNinja auf dem Amiga gesehen gehabt und bin da mehr als

nur enttäuscht gewesen, die Grafik und Lenkung war wirklich nicht der Bringer.. auch FlimbosQuest hat mir dort nicht gefallen, wobei es sehr Farbenprächtigt gewesen ist! International Karate+ war auch nicht so toll wie am C64... welches Spiel mir jedoch besser als am C64 gefallen hat, das ist Chambers of Shaolin gewesen, wo der eine Freund dann zu mir meinte und mich überreden wollte, das ich doch meinen C64 verkaufen und mir einen Amiga zulegen sollte, er mir das Spiel dann geben könnte.. was ich aber niemals getan habe.. ;-)

**Du bist in der Szene vor allem wegen deinen Arbeiten an der „Digital Talk“ (kurz: DT) bekannt. Wie bist du dazu gekommen?**

Dejuhra:

Auf der Willow Party 1998 hat mir Scorpe gezeigt, wie man die DT erstellt und so kam es irgendwie, dass Champ und ich mit Ausgabe 35 die DT übernommen haben.

Champ:

Als es damals noch die Magic Disk und Game On gegeben hat, wo ich des Öfteren Tipps&Tricks zu Spielen und auch Leserbriefe an den legendären PaulPlodder eingeschickt habe, bekam ich eines Tages völlig unvorbereitet einen Anruf von einem Kerl namens Andreas Falk, der vielen ja auch heute noch bekannt sein dürfte. Er meinte das er meine Nummer aus dem Telefonbuch sich be-

sorgt hat, und er kam auch ziemlich schnell auf das Thema Spiele, was ich denn alles so habe, und ob wir uns nicht auch mal treffen könnten. Damals gab es auch viel über Gravenreuth zu hören, so das ich mehr als nur ein wenig skeptisch gewesen bin, aber wer Falk kennt, der weiß das man dann in kürzester Zeit dann doch ein treffen ausgemacht hat, und er kam tatsächlich aus Bremerhaven nach Hannover gereist, und als es spät am Abend klingelte und ich da jemanden die Treppen hochkommen hörte, sah ich ihn auch wenige Sekunden später schon vollgepackt mit zwei großen Taschen und einer Videokamera die auf mich gerichtet gewesen ist und er stellte sich als DT-Redakteur vor, was mir zu diesem Zeitpunkt völlig unbekannt gewesen ist. Wir gingen in mein Zimmer und er holte seine Diskettenboxen heraus, und während ich mir meine ersten Demos wie *Radio Nalpalm* und *Tower Power* anschaute, wühlte er sich durch meine riesige 64er Hefte, und Diskettensammlung.. und machten uns auch kurz darauf innerhalb der nächsten Stunden dutzende von Disks zu kopieren. Nebenbei erwähnte er das er das Interview was er so nebenbei mit mir führte dann in dem Diskettenmagazin namens Digitaltalk veröffentlichen wird, wo ich zuerst ein wenig geschockt gewesen bin, weil ich dachte mir, was das schon anderen interessiert was ich so treibe, rede, sage und mache.. und er hatte auch zwei

aktuelle Ausgaben mit dabei, wo ich mir irgendwann spät in der Nacht eine anschaute, und die Textmasse die ich da vorgefunden habe, war so was von Wahnsinn, das man da Stundenlang dran liest und immer noch nicht fertig ist, wenn man sich alles durchliest, mir das mehr als nur sehr gefallen hat!

Auch das schönste Treffen nimmt mal ein Ende, und Falk hat sich dann irgendwann in den frühen Morgenstunden aus dem Staub gemacht und meinte das er sich melden wird wenn die nächste Ausgabe der DT herauskommt, und wenige Wochen später habe ich von ihm die neuste Ausgabe erhalten, wo dann auch das Interview von mir und vielen anderen drin gewesen ist (müsste die DT24 oder so den Dreh rum gewesen sein - wie die Zeit doch vergeht). Ich fand das irgendwie voll cool mich selbst da drin zu lesen und es wurde auch überall immer mit drauf hingewiesen, das jeder sich dran beteiligen kann, und dachte mir immer, dass das was ich schreiben würde eh niemanden so wirklich interessiert, habe dann früher oder später dann doch dem damaligen Chefredakteur Scorpe immer wieder mal ein paar Zeilen für die nächsten Ausgaben zukommen lassen und es war immer wieder aufregend zu sehen, das meine Texte da wirklich veröffentlicht wurden!

Durch die DT habe ich dann auch meine ersten Kontakte

zu anderen C64 Usern erhalten, mit denen ich auch gewappet habe, was war das toll den neusten Scenestuff zu erhalten von Scenern wie Bleze, Racoon, Fantastic Zool, Floyd, Danger, und dutzenden von anderen. Ehe ich jetzt aber abweiche, komme ich wieder zum Thema zurück: Eines Tages erhielt ich dann einen Anruf von Scorpe, ob ich nicht Lust hätte mit ins DT-Team einzusteigen. Meine Aufgabe nur sein würde dass ich auch Texte annehme, bisschen nach Rechtschreibfehlern durchschaue und das Layout anpasse und sie nach der Deadline an ihm weiterleite. Erst bin ich skeptisch gewesen, weil ich dachte, dass ich das nicht kann, und Scorpe meinte, dass ich mir das ja in Ruhe überlegen kann, und es hatte sich aber irgendwie ganz von alleine ergeben, das ich da mit reingerutscht bin, da ich mich eh immer an der DT beteiligt habe, zwischendurch einige andere Schreiber mir auch ihre Texte eingeschickt haben.

### **Was machst du für die DT? Was sind deine Aufgaben?**

#### Dejuhra:

Meine Hauptaufgabe liegt heute darin die DT zu erstellen. Die Texte zu korrigieren, einzubinden. Häufig konvertiere ich auch Grafiken. Für technische Fragen bin ich zuständig.

#### Champ:

Unter anderem bin ich dafür zuständig die Texte von Leuten einzusammeln, sie nach

Rechtschreibfehler zu überprüfen, das Layout anzupassen, überlege mir wie wir zu neuen Lesern kommen, verschicken aktuell Werbung übers Internet und auch über den Postweg, treibe von irgendwoher Diskcovers auf, bin auch für die Abonnenten zuständig wenn jemand sich unser Magazin auf Disk ordern möchte, und vielem mehr.. wenn die Deadline ist, warte ich noch das Wochenende über ab, ob verspätete Texte eintrudeln und mache die Masterdisk mit allen Text- und Programmeinsendungen fertig, so das ich das ganze an Dejuhra schicke, der am Ende das Magazin immer erstellt. Wir haben auch noch einige andere freiwillige Helferlein wie den Klinge, der die ganzen Texte die übers Internet eintrudeln bearbeitet und uns sehr viel Arbeit abnimmt, einen recht herzlichen Dank an dieser Stelle! Das ganze artet schnell in einen Fulltime-job aus, der wirklich sehr zeitaufwendig ist, aber auch sehr viel Spaß macht, ansonsten könnte man dieses nicht auf langer Dauer mitmachen! :-)

### **Erzähle deine Erfahrungen mit der DT. Gab es mal ein besonderes Erlebnis, was dir in Erinnerung geblieben ist?**

#### Dejuhra:

Oh da gibt es sehr viele, etwas Besonderes waren sicher die vielen C64 Partys. Auf einer Party bei Murphy sind wir zu Manfred Trenz seinem Haus gefahren im Saarland.

Aber es hat keiner getraut zu klingeln. Schon witzig, oder? Nach 10 Minuten sind wir wieder zur Party zurückgefahren.

#### Champ:

Unter anderem ist es aber echt toll ein Magazin wie die Digitaltalk zu führen, weil es macht sehr viel Spaß Kontakte zu neuen und auch alten C64 Usern zu knüpfen, mit ihnen in Kontakt zu bleiben, so habe ich schon so einige tolle Anrufe erhalten, dreier- und sogar 5er Konferenzen am Telefon gehalten. Ich erinnere mich da an ein Gespräch wo neben mir noch der Bleze, Falk, Scorpe und der Zeus110 gleichzeitig mit in der Leitung gewesen sind, und wir da Stundenlang uns unterhalten haben, wenn einer aufgelegt hatte, haben wir gleich den nächsten angerufen.. so das es fast immer bis spät in die Nacht ging, obwohl wir alle am nächsten Morgen wieder raus mussten.. auch habe ich durch die DT in der Vergangenheit Kontakt zu Alex de Vries (*Crystal Software*), Richard Bowen (*Commodore Scene*), Kontakte zu dem Internetprovider 1&1 gehabt, wo sich so einige Mitarbeiter rumtummeln die auch einen C64 besitzen und vielen anderen.

An unvergesslichen Erlebnissen gab es da mal ein Anruf von einem Mitarbeiter von Freiherr von Gravenreuth.. da habe ich ein oder zwei Tage zuvor über 80 Gratisausgaben an ältere Adressen verschickt, wovon eine damals eine Fanadresse gewesen ist

(Tanja Nolte lässt grüssen \*g\* - nur unter einem anderen Namen), und mir der Mitarbeiter weismachen wollte, wieso ich ihm eine Raubkopie eines Diskmagazins namens Digitaltalk zugeschickt habe, ich jetzt mit den Konsequenzen zu rechnen habe, und wieso ich dazu noch so naiv gewesen bin, meine Adresse und Telefonnummer mit auf dem Umschlag draufzuschreiben, es ihm selten so leicht gemacht wurde... wer mehr darüber erfahren will, sollte sich das Interview zulegen was von mir damals für die Go64! irgendwann im Jahre 2002 gemacht wurde... :-)

Ein anderes lustiges Erlebnis was ganz Topaktuell zurückliegt ist, das sich da jemand bei mir per Email gemeldet hat, das wir eine Suchanzeige für jemand weibliches in der DT schalten sollten, die ihr Handy bei der Fussball-WM die vor einigen Monaten gewesen ist, verloren hatte! Dieses haben wir in der DT83 in der AN ALLE Rubrik veröffentlicht! Sie meinte noch in einem mehrmaligen hin- und herschreiben per Mail, das sie ohne ihr Handy nicht kann - ein weiblicher Handyjunkie wie mir schien, was mir auch ein schmunzeln hervorlockte! Lustig war es gewesen als sie fragte was es für sie kostet, wenn wir ihre Suchanzeige veröffentlichen - so was ist selbstverständlich -wie immer- kostenlos, wobei wir kleinen Spenden gegenüber niemals verschlossen sind! :-) Ansonsten gibt es noch so einige besondere Erlebnisse

und Erfahrungen die mir in all den Jahren wo ich an der DT mitwirke passiert sind, alles aufzuzählen würde jetzt sicher eine komplette Ausgabe der SCACOM füllen, ohnehin halte ich mich in diesem Interview schon recht kurz.. :-)

### **Liegt der Schwerpunkt der DT am C64? Oder werden auch andere Themen behandelt?**

#### Dejuhra:

In der DT werden alle Themen angesprochen, lies dir mal die Politikecke, oder den Fehlpasscorner durch. Es gibt noch viel mehr Themen über die wir berichten.

#### Champ:

Die DT selbst war noch nie nur auf C64-Themen aus, man konnte schon von Anfang an Texte und Artikel einreichen, die auch um andere Themen handeln, beispielsweise haben wir die "Außerhalb der Computerwelt" Rubrik, wo man seine Lieblingsgedichte, Witze, Reime, Storys, und was euch so einfällt uns einsenden könnt! Wenn ihr was tolles über den Amiga oder auch andere interessante Themen habt, sind wir da nicht abgeneigt, denn eine Ausgabe der DT kann auch ruhig mal über 2 Diskseiten gehen, und je mehr wir erhalten, umso größer und umfangreicher können wir sie für euch gestalten, so das für jeden etwas dabei ist!

### **Was geht hinter den Kulissen der DT ab? Wie bekommt ihr Texte und wie**

### **viele Leute helfen da eigentlich mit?**

#### Dejuhra:

Es helfen alle Textschreiber mit, das sind meist 20-30 Leute pro Ausgabe derzeit. Mal mehr Mal weniger. Die Texte trudeln meist per Mail ein. Dann konvertieren sie Klinge, Champ und ich. Sie schicken sie an mich. Ich sammle sie dann ein, les mir alles durch, binde sie zusammen, mache noch Bildchen rein, usw. Der harte Kern sind derzeit 3 Leute, obwohl einige Rubriken regelmäßig erscheinen von gleichen Autoren. Diese gehören aber nicht zur Redax.

#### Champ:

Die Texte haben wir in der Vergangenheit hauptsächlich auf Disk erhalten, so wie es sich auch gehört, das man wenn man seinen Briefkasten öffnet, täglich einem einige dutzend Sends entgegenpurzeln, einige schreiben ihre Texte gleich mit dem DT-Editor, andere mit dem Voodoo-noter, oder schreiben sie uns auch in einem Brief oder auf einer Postkarte, so das wir selbst die dann ins DT-Format eintippeln, auch trudeln so einige Texte und Programmeneinsendungen die letzte Zeit übers Internet bei uns per Email ein, oder es gibt auch welche die uns anrufen und uns einige News mitteilen. Wie auch immer, wir sind für jede Art der Beteiligung zugänglich, wie es unseren Lesern am besten passt, sich zu beteiligen! :-)

Im Team mit dabei sind zur

Zeit der Klinge, an dem wir alle Texte weiterleiten die bei uns per Mail eintrudeln, der diese bearbeitet, dem Layout anpasst und auch auf Rechtschreibfehler überprüft.

Der 8r0tka\$t3n der für die Leserbriefecke zuständig ist, Maniac Fred der damals in einem großen Paket zu uns geschickt wurde, als die heiligen Hallen der *Magic Disk* und *Game On* Redaktion geschlossen haben, und er seitdem einen Streich nach dem anderen bei uns ausheckt und die ganzen Mitarbeiter auf Trab hält. Er wartet ja auch schon wie wir alle auf das neue Shot'em'Up *Enforcer2* und kann es kaum noch erwarten, seit er *Metal Dust* mit verschlossenen Augen durchspielen kann, alles auf dem Bildschirm in tausend Einzelteile zerfetzen lässt. Dann haben wir noch viele freie Helfer und Schreiber wie den Susi, DJ Sid, Spider, Telespielator und vielen anderen, wo die Leser selbst gar nichts von mitbekommen, erhalten viele tolle Vorschläge was wir besser machen können, wovon wir immer versuchen das ein und andere in die Tat umzusetzen und zu guter letzt natürlich auch noch den Dejuhra, für den wir das alles machen der die Digitaltalk am ende erstellt, wenn wir alle Texte und Programmeinsendungen nach der Deadline an ihm weiterschicken, der auch für die *Hall of Fame* zuständig ist. Und trotz der vielen Überstunden die wir alle für ihn machen müssen, hat er sich bis heute

nicht dazu überwunden uns die seit über einem Jahrzehnt versprochene Gehaltserhöhung zu geben.. wo wir die doch so dringend brauchen, wo in nächster Zeit wieder einige neue gute Spiele rauskommen, wie sollen wir uns die sonst leisten können?

**Ist es nicht sehr schwer und zeitaufwendig ein Diskettenmagazin für den C64 zu erstellen? Warum haltet ihr trotzdem an diesem Konzept fest?**

Dejuhra:

Jepp, ist sehr Zeitaufwendig, aber auch ein anderes Magazin, wie eures ist auch sehr zeitaufwendig, oder? Warum macht ihr das denn. Weil es Spaß macht, ganz einfach.

Champ:

Schwer ist es nicht, dafür aber sehr zeitaufwendig, aber es macht einfach nur fun, was für den C64 rauszubringen, auch wenn es nur alle 2 Monate ist, man erhält so immer wieder Kontakt zu neuen Leuten und alten Scenern, und wir haben auch nicht vor das Magazin einzustellen, grade jetzt wo alles besser denn je läuft, die Leseranzahl rapide steigt, seitdem wir auf neuem Wege an neue Leute ranzukommen versuchen, so das wir das Magazin im laufe der Zeit immer bekannter werden lassen! Leider ist es momentan so, da wir ja auch noch eine Arbeit haben, und Dejuhra auch sehr beschäftigt ist, so das wir das in unserer Freizeit erstellen, die auch sehr knapp ist, weil ich selbst

an den Wochenenden meist am feiern bin, bisschen Partys, Verabredungen habe, und all das, aber die Zeit für den C64 und für die Digitaltalk nehme ich mir auf jeden Fall, ist das coolste was man machen kann, wenn man zu Hause ist, seine Zeit davor zu verbringen.. lieber ein gutes Spiel am C64, als im Fernsehen sich Werbung anzuschauen und ein DVD Film kann man sich immer noch anschauen, wenn man Besuch kriegt! :-))

**Es gibt ja schon über 80 Ausgaben der DT. Wie konntet ihr so lange bestehen? Gab es mal Probleme und Unterbrechungen? Wie sicher ist das bestehen heutzutage?**

Dejuhra:

Es gab zu Zeiten von Terror vor einem Jahr eine größere Pause, wenn Champ nicht wieder an Bord gegangen wäre, gäbe es die DT nicht mehr. Die Zukunft der DT sieht sehr gut aus. Ich werde sie fortführen, solange Champ und Klinge mitziehen. Alleine macht es keinen Spaß. Mir fehlt dafür auch die Zeit.

Champ:

Die ganzen Jahre über sind es verschiedene Ersteller des Diskmags gewesen, über Dr.Zoom, Little John, Gonzo, Scorpe, bis hin zu Bleze, Falk und einigen anderen sind jetzt aktuell der Dejuhra, einige andere und ich dabei, die dafür sorgen das die DT weiterhin regelmäßig erscheint! Von

ende 2003 bis April 2008 hatte ich leider absolut keine Zeit was am C64 zu machen, da mich meine Arbeit sehr eingespannt hat, und habe nicht viel von der Scene und allem anderen mitbekommen, habe irgendwann im April oder so diesen Jahres durch Zufall im Internet das Forum64 entdeckt und drin gelesen das die DT ein kleines Delay hat und habe da gleich mal den Dejuhra angerufen, was denn los sei, und das ich mich mal drum kümmern werde, das alles wieder voran geht, und ich finde, das es sogar super läuft, besser als erwartet und wir hoffen das die Beteiligung auch in Zukunft so bleibt, vielleicht sogar noch ansteigt...

In kürze releasen wir übrigens schon die DT85 - Xmas Issue, die wir pünktlich zu Weihnachten raus bringen wollen, und können an dieser Stelle jetzt schon einmal sagen, das wir unsere Leser wieder mit vier prallvoll gefüllten Diskseiten überraschen werden, wovon das ein und andere Programm exklusiv sein wird, und man wieder einige Stunden, vielleicht sogar Tage vor dem C64 verbringen kann.. seid gespannt!

### **Was hältst du von unserem Magazin? Was gefällt dir und was nicht?**

#### Dejuhra:

Euer Magazin gefällt mir sehr gut, es ist sehr informativ. Ihr nutzt auch die Möglichkeiten aus, mit Grafiken zu arbeiten. Das ist bei der DT oft schwie-

rig. Nicht so gefällt mir, dass sie mit dieser Ausgabe eingestellt werden soll. Trotzdem kann ich es verstehen. Man kann nicht alle Texte selber erstellen. Da braucht man Hilfe und zwar mehrere Leute, die einem Arbeit abnehmen.

#### Champ:

Bis vor wenigen Monaten kannte ich die SCACOM genauso wenig wie die Cevi Aktuell, durch beides bin ich durch das *Forum64* aufmerksam geworden. Erst einmal ist es toll ein Magazin -egal in welcher Form auch immer- herauszubringen, wo auch über den C64 berichtet wird. Schade finde ich es unter anderem, das es dieses nur als PDF Datei und nicht auch als Papermag gibt. Zwar kann man sich das Magazin ausdrucken, aber es hätte was für sich, wenn man dieses als Abonnent im Briefkasten finden könnte, so wie es auch bei der Lotek64 der Fall ist. Denn es ist einfach was anderes ein Magazin in den Händen zu halten, als es einfach nur so auf dem Bildschirm zu lesen, man es sich so am Abend mal gemütlich machen kann, um sich die neuste Ausgabe zu Gemüte zu führen! :-)

Vielleicht sollte noch ein wenig am Layout gearbeitet werden. Das von der Lotek64 gefällt mir sehr gut, hervorragende Arbeit hatte auch der Ace bei der CeviAktuell geleistet, habe ich selten zuvor ein so liebevoll gestaltetes Magazin in den Händen

gehalten wollte ich schon sagen, aber zumindest auf dem Bildschirm zu sehen gehabt! :-)

Ansonsten gefällt mir die SCACOM auch sehr gut, vor allem wo letztens zwei Ausgaben in einem erschienen sind, mit der Sonderausgabe, da hat man sehr viele schöne Sachen auf einmal zu lesen gehabt, so das man lange dran gesessen hat, ehe man sich alles lesenswerte durchgeschaut hat! :-)

### **Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?**

#### Dejuhra:

Ich persönlich möchte meine Demosammlung etwas besser sortieren in nächster Zeit. Die DT soll ja auch nicht zu kurz kommen.

#### Champ:

An Wünschen und Projekten am C64, da wollen wir die Digitaltalk nach wie vor 6x im Jahr herausbringen, sind weiterhin auf der Suche nach neuen und alten exklusiven Spielen, Demos, Anwenderprogrammen und ähnlichem, welche wir auf dem Diskmag veröffentlichen wollen, und haben hier und da einige Kontakte zu alten Scenern und Herstellern aufgebaut, die noch das ein und andere unveröffentlichte Programm in ihrer Diskettenbox herumliegen haben, wovon wir so einiges schon bei uns in der Redaktion liegen haben... Privat natürlich eine sichere Arbeit wo man einigermaßen gutes Geld verdienen kann,

und auch sonst so alles bestens läuft!!

**Danke für das Gespräch und deine Unterstützung für SCACOM mit diesem Interview. Möchtest du noch was loswerden?**

Dejuhra:

Ich Grüße alle die mich kennen und wünsche Euch allen eine gute Zeit mit dem C64.

Champ:

Ich möchte an dieser Stelle alle, die zur Zeit unser Magazin unterstützen, sei es in Form von Textbeiträgen und Artikeln, Programmeinsendungen, Vorschläge was wir besser machen können und allem anderen herzlich Danken!

Wer im Übrigen für uns Leerdisketten über hat, kann sich jederzeit an uns wenden, da wir immer großes Interesse daran haben, sie können auch ruhig bespielt sein, mit oder ohne Hülle. Und wer die Digitaltalk noch nicht

kennt, und eine aktuelle Ausgabe sich kostenlos auf Disk bei uns ordern möchte, kann sich bei uns melden! Ein Anruf, eine Mail, oder eine Postkarte an eine unserer Redaktionsadressen, und innerhalb weniger Tage findet ihr was in

eurem Briefkasten vor!

Ein paar Grüsse möchte ich noch loswerden an:

Klinge: Danke für die viele Tipparbeit, all die Massen an Texte ins DT-Format zu bringen, die wir immer an dich weiterleiten.

Maniac Fred: Das Benzin für die Kettensäge findest du in der Garage neben Dejuhra's Firmenwagen.

Magic Girl: Es war eine schöne Zeit mit dir, die du auch mit uns in der Redaktion verbracht hast.

Cryper: würde es mehr Leute wie dich geben, hätten wir bald ausgesorgt! :-)

MarkusLohse74: Danke fürs Verteilen der DTs auf den Computerpartys

Susi: Der Retro Corner ist

Jerry vom Computer Flohmarkt: Welch eine Überraschung wo du mich angeschrieben hattest..

**Kontakt:**

Chefredakteur DEJUHRA  
Matthias Köth  
In der Ziegelei 45  
55566 Bad Sobernheim  
Tel.:06751/856584  
dejuhra@web.de

Coredakteur CHAMP  
CHAMP

Marc Kayser  
Wittekamp 9  
30177 Hannover  
Tel.:0511/6768750  
digitaltalk@web.de

**Links:**

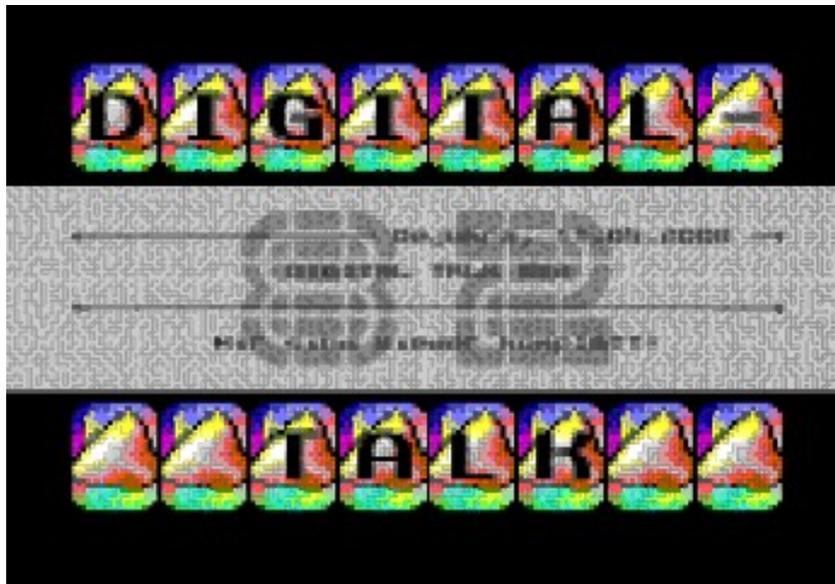
[www.digitaltalk.de](http://www.digitaltalk.de)

**Informationen:**

Das Diskmag für alle C64-Freaks erscheint alle zwei Monate und bietet für jeden etwas! Highscore-

Wettbewerbe, Laberecke und vieles mehr finden sich im Magazin. Natürlich gibt es auch Neuigkeiten, Tipps und Tricks, Interviews, Spieltests, aktuelle

Spielereviews, Partyreports, Hardwarebasteleien, Leserbriefe, Demos. Auf Diskette gibt es meist noch zusätzlich Spiele oder Programme.



echt super gemacht von dir..

Spider: Es wird Zeit das du ein wenig aufholst in der Hall of Fame ;-)

Enno Coners: Super, das die Go64!/Retro jetzt im Handel erscheint - sehr gute Arbeit was du mit deinem Team da machst!

# Interview mit Bitbreaker/Metalvotze

Interview: Ace/T.A.C.

**Das Interview mit Bitbreaker / Metalvotze über 64Net 2, Retrokalender usw. führte Ace /T.A.C.**

Ace/T.A.C.:

**Hallo Bitbreaker, stelle dich doch mal unserer Leserschaft einmal vor.**

Bitbreaker:

Im wahren Leben heie ich eigentlich Tobias. Zu meiner Jugendzeit war der C64 brandaktuell und stand in vielen Jugendzimmern zuhause. 1988 hatte ich ebenfalls meinen eigenen C64 erstanden (Davor musste ich mir immer den meines lteren Bruders klauen). Schon immer haben mich die Intros vor gecrackten Spielen interessiert (Demos gab es damals noch sehr wenig), die Menschen dahinter, das Wissen. Aber auch das Programmieren von Spielen selbst begeisterte mich. Ziemlich schnell habe ich dann damit angefangen eigene Programme zu schreiben, vor allem auch in Assembler. Durch entsprechende Diskmags habe ich dann schnell Kontakt mit Leuten aus der Szene gefunden (Swap) und auch eine Gruppe bei der ich meine Talente einbringen konnte. Die Truppe hie Climax Ind., eine reine Demogruppe bestehend aus einer handvoll ehemaliger Members der Gruppe Poison. So war 1989 der Einstieg in die Szene gelungen. 1994 waren alle Members von Cli-

max mehr oder minder inaktiv, und so wechselte ich damals zu Metalvotze, meinem finalen Aufenthaltsort. Einige Members wie Syntax, Drago oder auch Mephisto kannte ich schon zuvor durch meine Aktitaten als Swapper. Hier konnte ich letztendlich meiner Kreativitat in Form von durchaus anstoigen Releases freien Lauf lassen, es ist schon auf diesen Grat zu wandern, auf dem es nur hocheifreute Anhanger als auch verbitterte Hasser dieser Release-Philosophie gibt. Ich finde es schon, auch noch als 32-jahriger verheirateter Mann hier etwas seine Albernheit ausleben zu konnen.

Ace/T.A.C.:

**Deine Lieblingscomputer?**

Bitbreaker:

Noch immer der C64, wobei ich fruher auch viel am C16 gemacht und gelernt habe. Heutzutage kann ich eine beachtliche Sammlung von Vintage-Computern mein eigen nennen. Fur so manchen wurde ich gerne einmal ein Demo machen, etwa dem Sharp MZ-800 oder dem Thomson TO-8.

Ace/T.A.C.:

**Drei Dinge fur einen Aufenthalt auf einer einsamen Insel?**

Bitbreaker:

Meine Frau, mehr nicht. Dort wird es ohnehin keinen Strom geben, also kann ich auf den Computerkram verzichten :-)

Ich mag vernarrt in diese alten Computer sein, aber ich bin kein Narr, es gibt auch noch andere schone Dinge im Leben die man genieen kann :-)

Ace/T.A.C.:

**Aus wie vielen Mitglieder besteht "Metalvotze"?**

Bitbreaker:

Wir bestehen aus 10 Mitgliedern, die einen mehr, die anderen weniger aktiv, naturlich gibt es auch ein paar ehemalige Mitglieder die wir in Ehren halten.

Ace/T.A.C.:

**Wie kommt man auf so einen provokanten Namen?**

Bitbreaker:

Provokant ist er nur fur die, die es sich einfach machen, sich reizen lassen ohne uber den Sinn von Wortspielen und Ironie nachzudenken :-). Die Fotze kann selbstverstandlich das weibliche Geschlechtsteil sein, hat aber im bayerischen Sprachraum vor allem die Bedeutung Maul/Mund sowie Ohrfeige. Drago als Urgrunder der Gruppe lebte anfangs in Bayern und kreierte daraus die Metalvotze, die Harte Ohrfeige aus Metal, oder auch das eherne Mundwerk das unverwustliche Schandmaul. Ich denke das trifft auch unsere Philosophie ganz gut. Nebenher birgt es naturlich noch die nicht ganz ungewollte Gefahr der Verwechslung. Das V sollte dies entscharfen. Da

aber eine Vielzahl von Menschen lieber affektiert handelt anstatt über die eigentümliche Rechtschreibung zu sinnieren, stößt dieser Name dennoch vielen auf. Letztendlich ist es ja aber genau das, was wir wollen.

Ace/T.A.C.:

**Tätigkeiten bestehen bei euch aus was?**

Bitbreaker:

Wir sind durchaus in verschiedensten Bereichen tätig, haben fähige Leute für den C64, aber auch für andere Plattformen, wie Gameboy Advance, Vectrex sowie PC. Zudem haben wir auch Musiker und Grafiker. Das lustige daran, eine Vielzahl der Mitglieder haben trotz des vordergründig erst einmal einfältig erscheinenden Humors und der manchmal zweifelhaften Qualität der Releases eine akademische Laufbahn hinter sich. Das assige Zocken- und Punkrockimage würden viele gerne in uns verwirklicht sehen, ein reales Treffen mit uns, lässt diese Illusion aber meist platzen :-)

Ace/T.A.C.:

**Zwei deiner Projekte sind ja das 64/Net2 und der Retro Kalender. Wie kamst du auf die Idee einen Retrokalender zu entwerfen und wo zum Geier hast du die Mädels her :-)?**

Bitbreaker:

Entstanden ist das ganze aus der alltäglichen Kaffeerunde am Arbeitsplatz. Nitro und Toxie waren zu der Zeit noch als Doktorand an der Uni in Ulm, und so haben wir uns

immer wieder getroffen und neue Ideen geschmiedet, sei es für neue Demos als auch Pläne zur Erlangung der Weltherrschaft. Unter vielen minderwertigen und wieder verworfenen Ideen kamen dabei aber auch so Juwelen wie der Retrokalender zum Vorschein. Zusammen mit Nitro haben wir immer wieder Vintagecomputer zusammengetragen und in der Uni gelagert. Aber sie nur im Regal verstauben zu lassen, fanden wir zu schade, wieso die Computer nicht ins rechte Licht rücken dachten wir uns, und schon war die Idee geboren. Für die Ausgabe 2006 hatten wir uns hierzu eine Studentin die Nitro kannte als Model gebucht. Als Studio stand uns leihweise ein Raum in einem Altersheim zur Verfügung, den ein befreundeter Fotograf eingerichtet hatte. Der Kalender 2007 ist im Roboterlabor an der Uni entstanden, hier haben wir erstmals 2 professionelle Modelle gebucht, die restlichen Mädels waren aus unserem Bekanntenkreis. 2008 schlussendlich warten die privaten Ressourcen jedoch erschöpft, also habe ich beinahe alle Mädels bei Agenturen gebucht, lediglich Pest und Faith sind Szenerinnen die hier freiwillig mitgewirkt haben. Nach den Erfolgen der letzten Jahre wird es sicher auch wieder 2009 eine Auflage des Kalenders geben. Wenn also jemand Interesse hat mitzuwirken, könnt ihr euch gerne bei mir melden (Das gilt sowohl für Frauen als auch Computer).

Ace/T.A.C.:

**Ich habe den Kalender von 2007 und 2008 hier. Vom Inhalt gefällt mir persönlich der 2007 Kalender. Ist im neuen Jahr eine weitere Produktion geplant?**

Bitbreaker:

Ja, für 2009 ist eine weitere Auflage geplant. Der 2007er Kalender erscheint durch die gleichmäßigen Hintergründe eher wie aus einem Guss, aber ich wollte etwas wegkommen vom einheitlichen zum Teil etwas langweilig wirkenden weiß, und mehr Inhalt durch Handlung und Hintergrund in die einzelnen Kalenderblätter bringen. Da ich ab 2008 ein eigenes größeres Studio haben werde, dürfte ich für den Kalender 2009 deutlich mehr gestalterischen Spielraum haben.

Ace/T.A.C.:

**Die Bilder sehen sehr hochwertig aus. Bist du Fotograf oder wer hat die Bilder geschossen?**

Bitbreaker:

Ja, ich selbst bin neben meinem Job als Admin an der Uni auch noch freiberuflich als Fotograf tätig. Dadurch habe ich natürlich auch entsprechend Kontakte zu anderen Fotografen und vor allem auch zu Modellen für meine Projekte.

Ace/T.A.C.:

**Lass uns mal über dein interessantes 64Net/2 Projekt sprechen. Viele kennen das 64Net noch aus Michael Renz (PPE) Zeiten, wo das Projekt mit deutlichen Einschränkungen kommerziell**

**vertrieben wurde. Du hast aus dem freien Quellcode anscheinend was Feines zusammengebastelt. Was hat dich dazu bewegt, den 64Net Code umzustricken?**

Bitbreaker:

Ich habe immer wieder nach einer Lösung gesucht, die es mir ermöglicht ohne Disketten am C64 zu arbeiten, denn die Kapazität von Disketten war begrenzt und durch fehlende Neuproduktion nahm auch die Qualität der Disketten stetig ab. Also hab ich mich damals im Internet umgesehen ob es nicht schon Lösungen gibt die hier Abhilfe schaffen können. Zuerst bin ich dabei auf 64hdd von Nicholas Coplin gestoßen. Das Produkt ist ebenfalls kostenpflichtig, aber es existierte eine kostenfreie abgespeckte Version. Für den Anfang war ich damit zufrieden und ich half Nicholas damals auch, einige Dinge an seiner Software (vor all auf C64 Seite) zu verbessern und zu optimieren. Das Problem war jedoch, dass die Speichergeschwindigkeiten immer noch sehr niedrig waren, laden hingegen war dank Parallelkabel mit recht hohen Geschwindigkeiten möglich. Durch weiteres herumstöbern bin ich dann auf die freie Version von 64net von Paul Gardner-Stephen gestoßen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten die Software zum laufen zu bringen habe ich mich dazu entschlossen ein zuverlässigeres Protokoll zu implementieren das sowohl beim Laden als auch Speichern die Vorteile der parallelen Übertragung über User-

port und Druckerport ausnutzt. Das Limit war jedoch schnell erreicht, auch war das Kabel etwas klobig und man benötigte etwas Zusatzhardware am Kabel. Nach dem Kauf eines RetroReplays mit Netzwerkmodul habe ich ein weiteres Übertragungsmodul geschrieben das nun den Transfer über Ethernet abwickelt. Für den C64 habe ich dazu ebenfalls einen gesonderten Kernal entwickelt. Da das Netzwerk mehrere Klienten auf einem Medium erlaubt wurde 64net nun auch multi-clientfähig. Im Laufe der Zeit habe ich noch eine Vielzahl an Optimierungen und Erweiterungen eingebaut, so dass ich nun 64net schon seit Jahren als zuverlässigen und extrem schnellen Floppyersatz nutze. Statt einer 1541 habe ich nun auf Parties immer ein kleines Kästchen mit einem MiniPC mit mir.

Ace/T.A.C.:

**Was kann ich mit deiner aktuellen 64Net/2 Version genau anstellen und was genau wird jetzt für ein Betrieb benötigt?**

Bitbreaker:

Die aktuelle Version von 64net erscheint am C64 als ein reguläres Diskettenlaufwerk (Device #9). Wie gewohnt kann man auf diesem Laufwerk beinahe alle Funktionen ausführen wie man sie von einer 1541 gewohnt ist, zusätzlich gibt es noch eine Vielzahl an Extrafunktionen. Pro Client lässt sich das Laufwerk individuell konfigurieren, so ist es möglich, dass jeder Client einen anderen

Pfad auf dem Server (etwa sein Home) zugewiesen bekommt. Jedes Laufwerk beherrscht bis zu 255 verschiedene Partitionen mit ebenfalls unterschiedlichen Basisverzeichnissen. Durch Commands ist es möglich die Partitionen als auch Verzeichnisse zu wechseln. Ebenso können Dateien und Verzeichnisse verschoben, kopiert und gelöscht werden. Diskimages wie .d64, .d71 und .d81 erscheinen ebenfalls als Verzeichnis und können somit durch einen einfachen CD:DISKIMAGE.D64 Befehl gemountet werden. Der Transfer via Netzwerk ermöglicht extrem hohe Übertragungsgeschwindigkeiten. Laden erfolgt mit bis zu 50kb/s und Speichern mit bis zu 30kb/s. 200 Blocks werden so innerhalb einer Sekunde geladen.

Für den Betrieb benötigt man als Server einen PC mit Linux (getestet mit Debian 3.1 und Ubuntu 6.10 LTS, andere Versionen sollten aber kein Problem darstellen), ebenso sollte die Software auf Macs sowie BSD-Maschinen übersetzt und betrieben werden können.

Am C64 benötigt man ein RetroReplay mit RR-Net Modul. Bisher ungetestet aber aufgrund kompatibler Hardware sollte auch die Kombination aus MMC64 und RR-Net Modul funktionieren. Weitere Module mit gleichem Ethernet-Chipsatz. Zusätzlich ist es sinnvoll einen Kernaladapter für 28pin Chips (27c64, 28c64) im C64 zu haben um den 64net-Kernal

direkt als ROM in der Maschine zu haben.

Ace/T.A.C.:

**Was genau sind die Highlights?**

Bitbreaker:

Ganz klar, die sehr hohen Geschwindigkeiten, Mounten von Images, Multiclientfähigkeit, erweiterte DOS-Befehle.

Ace/T.A.C.:

**Einer der Schwachpunkte war das hausinterne N64 Umages, was 64Net angelegt hat sobald Daten vom C64 auf dem PC übertragen wurden. Das verwendest du, glaube ich zumindest, nicht mehr oder?**

Bitbreaker:

Das .N64 hat, wie auch die sonst bei Emulatoren vorzufindenden .PXX Formate, den Vorteil, dass der Filename PETSCII-Kompatibel im Header des Files vermerkt wird. Je nach Basisfilesystem sind manche der am C64 erlaubten PETSCII-Codes aber nicht im Filenamens erlaubt. Der zusätzliche Header jedoch macht es schwierig Dateien etwa in einem Emulator zu laden oder direkt in Diskimages zu kopieren, da dann das Programm wegen des vorgelagerten Headers nicht mehr lauffähig wäre. Deshalb habe ich auf ein gesondertes Format verzichtet und konvertierte daher lieber die Dateinamen auf einen für das Filesystem verträglichen Namen. Innerhalb von Diskimages werden dafür die PETSCII-Codes des Filenamens 1:1 übernommen. Ich denke, ein guter Mittelweg.

Ace/T.A.C.:

**Was ist noch alles geplant im 64Net/2?**

Bitbreaker:

Ich denke, sobald neue Module auf dem Markt kommen, werde ich die Lauffähigkeit mit diesen Testen, ebenso werde ich das ganze noch auf weiteren Plattformen testen und ggf. portieren. Hier sind natürlich Tester mit entsprechender Hardware/OS gefragt, die bereit sind im gewissen Umfang mitzuhelfen. Rein technisch ist das meiste bereits ausgereift. Man könnte lediglich darüber nachdenken, alle oder einen Teil der Funktionen (wie etwa Initialisierung des RR-Net Moduls) in das ROM des Retro-Replays zu verlagern. Allerdings sind manche Funktionen am besten in einem neuen Kernel aufgehoben, da man somit eine maximale Kompatibilität erreicht.

Ace/T.A.C.:

**Sind weitere C64 Projekte von dir geplant?**

Bitbreaker:

Woran ich seit der Benutzung von 64hdd ebenfalls arbeite ist ein Videokonverter für den C64, so dass man am C64 Videos in verschiedenen Grafikmodi ansehen kann. Die schnelle Übertragung hilft hier natürlich für eine flüssige Wiedergabe. Es gibt hierzu bereits einen funktionierenden Konverter und eine Vielzahl an funktionierenden Videomodis. Allerdings ist die Doku dazu extrem spärlich, außerdem wäre es schön wenn man die Funktionalität etwas aufbohren würde. Den-

kbar wäre ein Videoserver für C64, der am normalen Partynetzwerk hängt und über den die Leute mittels Netzwerk sich on demand Videoströme holen und ansehen können. Gleiches wäre auch für Samples usw. möglich. Auf der Softwareseite habe ich erst kürzlich einen IFLI-Editor geschrieben, auch hier hat mich die Qualität existierender Editoren gestört. Interessantestes Feature dürfte wohl der 4x4 Zoommodus und eingebaute Maussteuerung sein.

Ace/T.A.C.:

**Hast du noch etwas auf dem Lippen für unsere Leserschaft?**

Bitbreaker:

Falls ihr ein eigenes Projekt macht, hört nicht auf die anderen, denn sie werden eh nur meckern und heulen. Scheisst drauf und zieht euer eigenes Ding durch und habt Spaß daran :-). Ist doch schön dass ihr euch nicht nur mit den aktuellen Hypes sondern auch mit der Vergangenheit und den einfachen Dingen beschäftigt.

Ace/T.A.C.:

**Wir drücken dir die Daumen für das tolle Projekt und bedanken uns bei dir für das Interview.**

Bitbreaker:

Na Logen.

**Links:**

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

# CMD SCSI-Controller auf IDE

Ace/T.A.C.

## CMD-HD mit einer modernen CF-Card betreiben - vollständige Aufbauanleitung von Ace/T.A.C.

Um was geht es hier genau? Ich möchte anhand der Anleitung zeigen, wie man den bekannten CMD SCSI Controller auf IDE umstellt, um z.B. CF - Speichermedien einzusetzen. Letzteres sind in der Handhabung bequemer und günstiger als Festplatten.

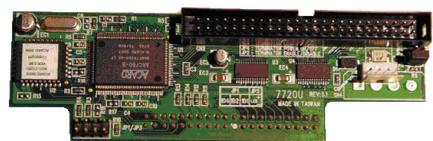
Für mich war es ein Schritt dorthin, da man 50pol SCSI Festplatten unter 4 GB schon gar nicht mehr käuflich erwerben kann. Selbst wenn man solch ein Modell noch erwirbt, wie schaut es mit dem Zustand der Platte aus?

Für die Umrüstung benötigen wir folgende Dinge:

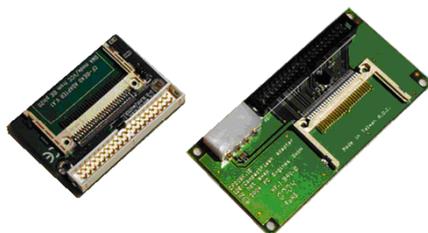
1x CMD HD Controller



1x SCSI2IDE Adapter AEC-7720U (50pol) Zu beziehen bei: [www.vesalia.de](http://www.vesalia.de)



1x IDE CF-Cardreader, zu beziehen bei: [www.nrg-systems.de](http://www.nrg-systems.de)



mehrere CF-Speicherkarten von versch. Herstellern (unterschiedlicher Kapazität)

Am Anfang sollte man sich vergewissern, welche Bootrom Version man auf dem CMD HD Controller besitzt. Hat man ein Bootrom unter Version 2.8, heißt das, dass man keine Speichermedien bis 4 GB einsetzen kann. Da ich jetzt nicht genau weiß, wie hoch das alte Dos auf dem Controller Speichermedien verwaltet, empfehle ich CF Karten zu kaufen, die nicht größer als 1 GB sind. Die gibt es recht günstig über Ebay.

Für meine Testkonfiguration habe ich einen CMD Controller mit Bootrom 2.8 (Dank an X1541) eingesetzt.

Hat man alle Teile zusammen, gehts schon los:

1. SCSI2IDE Adapter wie folgt jumpern:

JP1 = komplett freilassen! Dadurch bekommt der Datenträger SCSI ID 0

Hier möchte ich bemerken, dass die SCSI Adresse 0 unbedingt eingestellt werden muss, ansonsten kann man später kein "Create Sys" auf dem Datenträger draufspielen und erhält einen "SCSI Error".

JP2 = setzen. Für die Terminierung. Wichtig!  
JP4 = freilassen!

2. Nun verbindet man den CF-Cardreader mit dem SCSI2IDE Adapter und vergewissert sich vorher, dass auch der IDE-Cardreader auf "Master" gejumpert ist. Im Anschluss steckt man eine CF-Speicherkarte (formatiert unter Windows) hinein. Ist der Schritt getan, alle Stromverbindungen am SCSI2IDE und am IDE-Cardreader anschließen und danach C64 und den CMD Controller einschalten.

Der CMD Controller macht hier einen Selbsttest. In dieser Zeit wird der serielle Bus blockiert, bis der Selbsttest mit einem Errorblinker am CMD Controller abbricht.

3. Startet nun das Programm "HD Mon" von Dirk Klettke - zu beziehen von:

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

Hier gibt man einmal die Geräteadresse: 30 (für den CMD Controller) und die SCSI ID:0 (für CF-Card) ein.

An dieser Stelle wird es heikel, da hier sehr oft eine Fehlermeldung mit 0 Blocks Ka-

pazität erscheinen kann. Wird aber stattdessen die Kapazität angezeigt, macht mit Punkt 4 weiter. Ansonsten bitte den Punkt "Fehlermeldung" durchlesen!

4. Wenn nun die Kapazität angezeigt wird, beendet das Programm und startet das Programm "Create Sys" von der CMD Tooldisk.

Dieses Programm erstellt eine Art Betriebssystem auf der CF-Card. Nach Eingabe von RUN sollte das Programm normal funktionieren, als wenn ihr eine SCSI Festplatte einrichten wollt. Im Anschluss ist die CF-Card betriebsbereit. Wenn ihr aber nach dem Starten von Create Sys eine Fehlermeldung "SCSI Error" bekommt, dann bitte den Punkt Fehlermeldungen lesen.

#### **Punkt Fehlermeldung:**

Fehlermeldung: SCSI Error oder 0 Block Kapazität

Bekommt man statt der Kapazitätsanzeige unter HD Mon bei der CF-Card Analyse eine 0 Block Fehlermeldung, kann das mehrere Ursachen haben.

#### **Abhilfe:**

- Einer der Ursache ist z.B. eine inkompatible Speicherkarte, die wohl von den üblichen Herstellerspezifikationen abweicht. Daher habt zum Anfang immer mehrere Speicherkarten zur Auswahl. Am besten kauft ihr Markenkarten wie Sandisk oder Canon. Die

SanDisk Karten haben im Test alle funktioniert!

- CF-Cardreader richtig auf Master gejumpert?

- alles richtig verbunden?

Folgende Info zum SCSI2IDE Adapter:

Wenn Ihr Änderungen macht, z.B. eine andere CF-Card hineinsteckt oder die Jumperbelegung ändert, UMBE-DINGT im Anschluss für 2 Minuten den SCSI2IDE Adapter komplett vom Strom abziehen, damit dieser seine Einstellung vergisst. Ansonsten werden alte Änderungen im Speicher auf dem SCSI2IDE Controller gehalten und das Gesuche nach Fehlern beginnt.

#### **Wie erkennt man inkompatible CF-Speicherkarten?**

- Diese werden unter HD Mon mit 0 Block Kapazität angezeigt, auch wenn man den SCSI2IDE Adapter für 2 Minuten vom Stromnetz genommen hat. Letzteres solltet ihr immer bei Änderungen durchführen.

- CF-Card wird unter "HD Mon" (Kapazität) korrekt angezeigt, Create Sys bricht aber mit einer SCSI Error 2 Meldung ab.

Welche CF-Karten funktionieren?

Ich habe im Test folgende Karten eingesetzt:

256 MB Lexar Media - funktioniert nicht!

16 MB Extreme ME - funktioniert!

128 MB Twin MOS - funktioniert!

8 MB Canon – funktioniert!

64 MB SanDisk - funktioniert!

256 MB SanDisk - funktioniert!

1 GB SanDisk - funktioniert!



Diese Anleitung basiert auf dem SCSI2IDE Adapter AEC-7722U, welchen es bei Vesalia zu kaufen gibt. Wie sich die Anleitung beim SCSI2IDE Adapter von der Firma Yamaha verhält, kann ich nicht sagen.

Da CF Karten mittlerweile aus der Mode sind, gibt es nun auch IDE auf SD Kartenadapter über das Auktionshaus zu beziehen. Dadurch lässt sich dann der CMD Controller auch mit neueren SD Karten betreiben. Aber Achtung: Wenn man Speicherkarten bis 4 GB betreiben will, braucht der Controller von CMD ein neues Bootrom. Genauere Infos zum Bootrom gibts beim User X1541.



# C64 Tower-Umbau

Ace/T.A.C.

**Heute möchte ich gerne über meinen alten C64 Umbau berichten, den ich gg. Ende der 90er Jahren begonnen habe.**

Zu der Zeit habe ich vom C64-Minitower von PPE-M.Renz gehört, bzw. gelesen. Das Model konnte ich auf der Hobbytronic in Dortmund dann endlich im Einsatz sehen. Der PPE C64-Tower bestand aus einem C64-Motherboard der ersten Serie. Je nach Preis konnte man sich für eine Floppy 1541 und/oder eine 1581 entscheiden. Als neues C64-Gehäuse wurde ein PC-Minigehäuse gewählt. Die Spannungen regelte das eingebaute 200Watt Netzteil und sämtliche Anschlüsse wurden nach hinten verlegt. Interessant war auch der neue Anschluss für eine C128D Tastatur. Alles im Ganzen eine sehr interessante Umsetzung jedoch für meine Bedürfnisse nicht ausreichend.

Ich besaß zu diesen Zeitpunkt ein C64 II mit eingebautem Jiffidos, eine Floppy 1541 II mit eingebautem Jiffidos, eine CMD HD mit 81 MB, eine CMD FD4000 und ein SCSI-CD-Rom-Laufwerk das an der CMD-HD angeschlossen war. Da mein Schreibtisch schnell verbaut war kam mir die Idee mir selbst ein C64-Tower zu bauen. Hier möchte ich ganz genau auf die einzelnen Schritte eingehen:

Für meine Umsetzung brauchte ich erst einmal ein PC-Gehäuse. Hier hab ich mich für ein Big-Tower Gehäuse entschieden, da man hier viel Platz für Erweiterungen hat. Bei der Wahl des Gehäuses sollte man aber darauf achten das man ein Gehäuse wählt wo man die Seitenwände getrennt voneinander entfernen kann. Ansonsten ist es ziemlich umständlich das gesamte Gehäuse zu entfernen. Außerdem sollte man auf das Netzteil achten. Je nachdem welche Gehäuseart man wählt und wie man die C64-Platine einsetzen möchte, sollte man darauf achten, dass das Netzteil mindestens 200 Watt beträgt und möglichst klein ist.



Im Bild: Das normale BigTower-Gehäuse am Anfang... und nach dem Umbau.

## Die Anpassung:

Als erstes hab ich den C64 II komplett aus seinem Gehäuse genommen und im PC-Gehäuse in der richtigen Lage angepasst. Die C64-Platine sollte Senkrecht im PC-Gehäuse eingesetzt werden, damit der Expansionsport auch weiterhin für externe Erweiterungen genutzt werden konnte. Bevor jedoch die Platine ins PC-Gehäuse eingebaut wird, muss das Seitenblech der für die PC-Steckkarten vorgesehen war, entfernt werden. Da diese durch Nieten befestigt ist fällt das entfernen nicht schwer. Danach müssen die Joystickstecker am PC-Gehäuse angezeichnet und ausgeschnitten bzw. ausgebohrt oder ausgesägt werden. Dann werden die Joystickstecker am C64-Board verlängert damit die neuen Joystickstecker am PC-Gehäuse befestigt werden können. Sind die Joystickstecker verlängert, so werden die Abstandhalter für das C64-Board angezeichnet. Die Abstandhalter dienen für die Befestigung und den Abstand im PC-Gehäuse. Sind die Löcher angezeichnet und danach gebohrt, so kann man jetzt die Abstandhalter in die Löcher hereinschrauben und das C64-Board daran befestigen.

Der erste Schritt ist getan!**Einbau der Platinenhalterung:**

Jetzt kommt die FD4000 ins Spiel. Auch die FD wird komplett aus ihrem Gehäuse genommen. In erster Linie soll das Gehäuse ein wenig modifiziert werden damit sie weiterhin als Platinenträger dienen kann. Hier habe ich das FD-Gehäuse neben dem C64 angesetzt und die Befestigung die für das 3 ½ Zoll Laufwerk gedacht war entsprechend als Abstandhalter zum PC-Gehäuseboden umgebogen und danach mit dem PC-Gehäuseboden und der Rückseite des PC-Gehäuses befestigt. Den Platinenträger für das FD4000-Laufwerk hätten wir also auch fertig.

Jetzt kommt die CMD HD ins Spiel. Gehäuse auf, Festplatte und Platine raus und das Gehäuse der HD einfach über das Gehäuse der FD angesetzt. Löcher kurz angezeichnet, gebohrt und genauso wie mit dem FD-Gehäuse, mit dem PC-Gehäuse verbunden, fertig!

**Die Floppy 1541 II und deren Blende:**

Natürlich wollte ich meine Floppy auch mit einbauen. Jedoch gibt es hier ein kleines Problem. Die Floppy1541 II besitzt eine breite eingebaute Blende. Die Floppy 1541 besitzt jedoch eine normale Floppyblende wie beim PC-Einschubsteckplatz vorgesehen ist. Was tun???

Wer die normale 1541 oder das Oceanic Laufwerk in seinen Tower einbauen möchte,

der braucht sich um dieses Problem nicht zu sorgen. Besitzer der Floppy 1541 II haben aber eine Möglichkeit die Blende zu wechseln.

Wir zerlegen einmal die Floppy 1541 II komplett in ihre Ersatzteile. Die breite Blende können wir jetzt nicht mehr für unseren C64-Tower verwenden. Was wir jetzt brauchen ist eine alte PC-Floppy. Die 5 ½ Zoll Laufwerke waren für den PC früher die Standardlaufwerke. Heute bekommt man solch ein altes Laufwerk nur noch in irgendwelchen Computershops oder An und Verkaufsläden. Die PC-Laufwerke der Marce Chinon besitzen die Blende, die für unsere 1541 II nötig ist. Beim Kauf solch ein altes Laufwerk (Preis so ca. 5 bis 20,-DM) sollte man aber seine Floppy mitnehmen. Alte Commodore PC's besitzen zwar auch solche Blenden jedoch passen die nicht auf die Floppy 1541 II.

Einen separaten Bericht zu der Blendenproblematik werde ich demnächst veröffentlichen.



Hat man erst einmal die passende Blende gefunden, so wird man sich beim draufstecken der PC-Blende auf der Floppy 1541 II wundern. Die Blende sitzt wie angegossen und selbst die benötigten Bohrlöcher sind an Ort und Stelle vorhanden. Mir scheint als wurden hier wohl für die Floppy 1541 reine PC-Laufwerke verwendet. Die jetzt vorhandene neue Blende kann man jetzt entsprechend umlackieren. Danach wird sie mit der Floppy 1541 II verbunden und in den PC-Einschubplatz eingesetzt. Als entsprechende neue Floppy-LED für die 1541 II habe ich mich für eine grüne entschieden. Blau scheint auch sehr gut auszuschauen.

Den Controller der Floppy 1541 II habe ich samt Blech über das 1541-Laufwerk montiert. An dieser Stelle sei gleich gesagt, dass man die Anschlüsse der Floppy 1541 II nicht allzu lang machen sollte. Bei mir traten dann die ersten Lesefehler auf. Nachdem die Floppy 1541 II eingebaut war setzte ich das 3 ½ Zoll Laufwerk und die Festplatte von CMD ebenfalls in den PC-Einschubplatz ein. Die Festplatte von CMD (81 MB) hab ich durch eine 532 MB große Platte von IBM ersetzt. Danach folgte das CD-Rom-Laufwerk.

**Das Bedienteil der CMD-HD:**

Die letzte schwierige Phase war es das Bedienteil der CMD HD zu ersetzen:

Folientaster...



Als Blende soll uns einfach eine normale PC-Gehäuse-Einschubblende aus Plastik dienen. Für die Folientaster die bei der CMD HD ihren Einsatz finden, habe ich mir bei Conrad Electronic einzelne Folientaster in Rot gekauft. Die neue Blende soll zusätzlich den Swaptaster des FD4000 Laufwerks enthalten. Nachdem ich mir die Folientaster besorgt hatte, wurden sie in entsprechenden Abständen angezeichnet und gebohrt.

Für die Kontroll-LEDs habe ich einfach Rote Leuchtdioden genommen und über die neuen Folientastern eingesetzt. Nachdem die Blende optisch fertig war, wurden die entsprechenden Leitungen für die Tastern und die Leuchtdioden von der originalen HD-Blende parallel abgezwickelt.

Danach wurde die Blende übers CD-Rom-Laufwerk eingesetzt.

Die Kontroll-LEDs für die HD und das FD-Laufwerks wurden ebenfalls parallel von der entsprechenden Platine abgegriffen.

#### Stromversorgung:

Die Stromversorgung stellt eines der wichtigsten Dinge

dar. Das PC-Netzteil kann hier Spannungen von 12 Volt und 5 Volt bieten. Diese Spannungen können wir Prima für die Floppy 1541, CDRom und CMD-HD benutzen.

#### C64:

Der C64 verlangt eine Spannung von 9 Volt Wechsel und 5 Volt Gleichspannung. Die 5 Volt Gleichspannung kann uns das PC-Netzteil bieten. Für die 9 Volt Wechselspannung hingegen brauchen wir jedoch ein neues Netzteil. Das entsprechende 9 Volt Netzteil muss mindestens eine Stromstärke von 1 Ampere bringen. Bekommen kann man solche Netzteile bei Conrad Electronics oder in irgendeinen anderen Computerbastelladen.

**Hinweis:** Für den Einsatz eines 9 Volt Wechseltransformator sollte man aus Sicherheitsgründen zu einem 8 Volt Wechselspannung / 1 Ampere Trafo greifen. Dies schont die alten C64 Bauteile enorm.

#### Floppy 1541 II:

Die Floppy kann ohne Probleme mit den 5 und 12 Volt des PC-Netztes betrieben werden. Hier ist jedoch genau darauf zu Achten das man die Steckerbelegung richtig einhält.

**Bemerke:** Für die Mechanik 12 Volt und für die Platine 5 Volt.

#### CMD HD:

Die HD besitzt dieselben Spannungen wie die Floppy

1541 II. Selbst die Steckerbelegung beider Laufwerke sind gleich. Die Spannungen kann man auch hier vom PC-Netzteil abgreifen. Unbedingt auf die richtige Belegung achten.

#### CD-Rom:

Das CDRom Laufwerk wird auch mit 5 und 12 Volt betrieben. Hier kann man den Stecker normal benutzen der beim PC-Netzteil vorhanden ist.

#### CMD-FD:

Das FD-Laufwerk besitzt die Versorgungsspannung von 9 Volt Gleichspannung und 1 Ampere. Hier rate ich jeden das vorhandene Netzteil gleich mit einzubauen. Ansonsten beim Einsatz eines Fremdnetztes ist drauf zu achten das ein Netzteil mit mindestens 1 Ampere verwendet wird.

#### Endmontage und Feinheiten:

Nachdem sämtliche Platinen fest verbunden und die Spannungen zu den C64 und deren Laufwerke richtig vorhanden sind, kann man sich jetzt noch um einige liebevolle Details kümmern. In meinen Tower hab ich z.B. noch einen zusätzlichen Lüfter für den Sommer eingebaut. Einen Reset-Taster für den seriellen Bus und für den C64 darf natürlich nicht fehlen.

#### Resettaster: (C64 & Bus)

Die entsprechenden Leitungen für den Reset-Taster für den C64 wurden vom Expansionsport abgegriffen. Als Re-

set-Taster wurde der Reset-Taster des PC's an der Gehäusevorderseite gewählt.

### Reset-Taster für den Serielen Bus:

Einen entsprechenden Taster habe ich auf der Rückseite des Gehäuses angebracht. Die benötigten Leitungen wurden auch hier vom serielen Stecker abgegriffen.



### Zusätzlicher Lüfter:

Hier habe ich einen zweiten Lüfter im Tower eingebaut. Beziehen kann man solche Lüfter in fast jeden Computerladen. Die vorhandenen Spannungen von 12 Volt kann man direkt vom PC-Netzteil abgreifen.



### Jiffidos-Schalter An/Aus für das C64-Board:

Dieser Schalter ersetzt jetzt den PC-Speed-Schalter an der Frontblende des PC-Gehäuses.

### Die Blende für die Rückseite:

Vor der Behandlung:

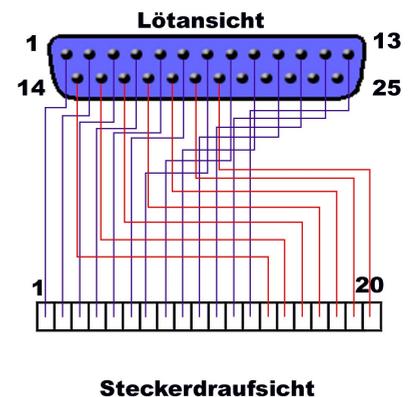


Nach der Behandlung:

Am Anfang musste ich ja die Erweiterungsblende am PC-Gehäuse für den Expansionsport und für die Anschlüsse der Laufwerke demontieren. Nachdem nun sämtliche Anschlüsse der Laufwerke und des C64 nach hinten herauschauen, fehlt nun noch eine entsprechende neue Rückwand. Eine neue Rückwand bekommt man in jeden guten Baumarkt. Einfach eine leicht zu bearbeitende Kunststoff oder Messingplatte kaufen, die Anschlüsse vom C64 und deren Laufwerke anzeichnen und einfach ausschneiden, fertig. Je nach Geschmack kann man nun die neue Rückwand neu lackieren bzw. neu beschriften.

### C128D Tastatur am C64-Tower nutzen:

Neben einem C64 im PC-Tower ist natürlich die externe Tastatur sehr interessant. Realisieren lässt sich so was mit einem Adapter zwischen dem eingebautem C64-Board und einem Anschluss für die C128D-Tastatur an der Rückwand des neuen Gehäuses.



### C128D-Adapter: Bild: 128 Adapter

Wer jedoch eine PC-Tastatur am Tower betreiben möchte, dem sei die Hardwarelösung von Jim Braim oder von den IDE64 Entwicklern ans Herz gelegt. Mit der Erweiterung (eine kleine Platine), die die Signale vom C64 zur PC-Tastatur umwandelt, lässt sich auch dieses realisieren. Diese Erweiterung könnte man nun genauso in seinen Tower einbauen.

### Monitore und deren Anschlüsse:

Beim C64-Umbau in einen PC-Gehäuse bietet es sich außerdem noch an je nachdem wie man nun das C64-Board eingebaut hat, den Monitoranschluss per Cinch-Stecker am Gehäuse aufzu-

teilen und herauszuführen. Wenn der alte vorhandene C64-Monitor jedoch nicht zu dem neuen C64-Tower passen sollte, warum nehmen wir nicht gleich einen guten SVGA-PC-Monitor. Die Signalumsetzung macht an dieser Stelle ein sogenannter TVGA Konverter, welcher z.B. über das Auktionshaus Ebay zu beziehen ist.



### Allgemeines:

Beim Towerbauen ist so einiges zu beachten. Man sollte unbedingt auf die richtige Spannungen und deren Steckerbelegungen achten. Beim falschen vorgehen kann dies fatale Folgen haben. Genauso sollte man hier am Ende auf die Erdung des Gehäuses achten. Dies ist Lebenswichtig.



Wer außerdem ein CD-Rom-Laufwerk an der CMD-HD hat, der sollte sich bei seinen C64-Tower die Audioanschlüsse per Cinch-Stecker am Gehäuse herausführen lassen. Es gibt nämlich schon zwei Programme die das Auslesen von Audiotracks am C64 erlauben.

### Die Vorteile meines C64-Towers:

Alle Geräte kompakt im Gehäuse, eingebautes CD-Rom-Laufwerk und 532 MB HD, zwei eingebaute Lüfter, Expansionsport kann weiter benutzt werden (SuperCPU hängt am Port) eingebauter Reset-Taster für C64 und Seriellebus, FD4000 eingebaut, C128D Tastatur kann per Adapter benutzt werden, alle Laufwerke enthalten das JiffDOS.

### Alles im Ganzen:

C64-Tower mit eingebautem Jiffidos, 532MB HD von CMD, 3,2 MB 3 1/2 Zoll Laufwerk von CMD, Floppy1541 II mit eingebautem Jiffidos, SuperCPU mit 20 MHz und 16 MB Ramcard fest am C64-Tower an-

gebaut, Leuchtende C64 Led, Vorhandene Reset-Taster, Lüfter usw.

Ich hoffe dass ich mit mei-

nen C64-Towerbericht allen ein wenig Appetit aufs Towerbauen gemacht habe. Wer die komplette CMD-Palette besitzt, der sollte sich mal ein Umbau überlegen. Es macht sehr viel Spaß.

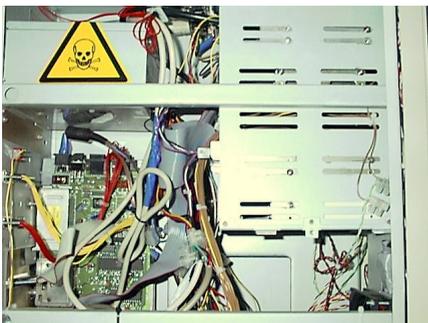
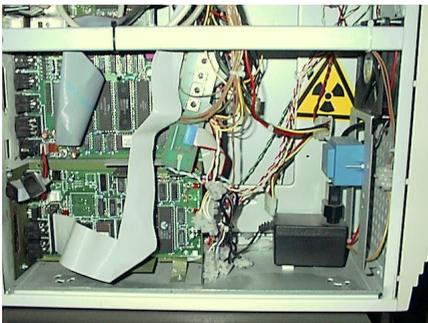
Für mich war es nicht einfach nur ein normaler C64-Umbau. Ich habe es mir am Anfang als Ziel gesetzt einen C64 so zu bauen der einen PC zu fast 100% ähnlich sieht. Ist doch gut gelungen oder?

### Stückliste für den Bau eines C64-Towers:

- 1x Gehäuse mit getrennten abnehmbaren Seitenwänden,
- 5x Folientaster, für die CMD-HD Blende,
- 5x Leuchtdioden, für die HD-Blende und der Floppy 1541 II-Blende,
- 1x neue Blende für die Floppy1541 II,
- 2x neunpolige SubD-Einbaustecker für Joystickstecker,
- 1x Eventuell neues 200 oder 230Watt Netzteil, Kommt aufs Gehäuse drauf an,
- 1x neue Rückwand für Gehäuse,
- Diverse Leitungen zum verlängern: Joystick, Stromversorgung für C64, Floppy, CMD-Drives usw.
- 1x 25poliger SubD Einbaustecker, für den Anschluss der C128D Tastatur,
- 1x Resettaster, für den Serielen Bus,
- 1x zusätzlicher Lüfter,
- 1x Schalter für Lüfter,

1x Netzteil: 9 Volt Wechselspannung, 1 Ampere, für C64-Board,  
 1x C128D-Tastatur,  
 1x zusätzliches SCSI-Verlängerungskabel,  
 1x IDE-Verlängerungskabel, für die FD4000,  
 mehrere Schrauben und Muttern, für Befestigung,  
 mehrere Klemmen, für die Verlängerung,  
 mehrere 4 polige DIN-Stecker, für die Versorgungsspannung von C64, FD und HD, mehrere Kabelbinder

Im Inneren des Towers:



## DTV Umbau – Teil 2

Stefan Egger

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

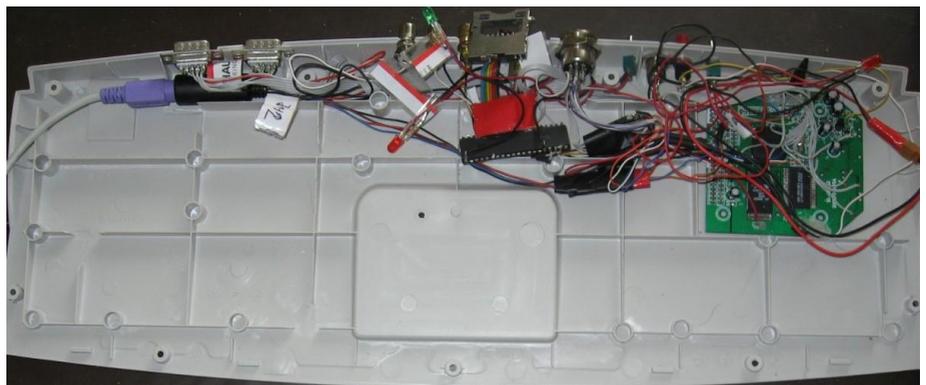
Der C64 DTV ist ein neu produzierter C64. Eigentlich eine Spielekonsole mit 30 eingebauten Spielen. Kann aber zum C64 erweitert werden. Durch die kompakte Größe lassen sich verschiedene Gehäuse verwenden.

Umbauten gibt's im Original-Gehäuse, Tastaturgehäuse einer PS/2 Tastatur oder eines Original C64-Gehäuses. Es gibt sogar einen Laptop, einen Umbau in eine 1571 sowie verschiedene einfache, eckige Plastikgehäuse. Sogar ein Umbau in ein Netzteil-Gehäuse eines Amiga wurde vorgenommen.

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

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

Eine passende Tastatur habe ich gefunden und billig ersteigert.



# Amiga 1200 Laptop

Torben Guse

Das Laptop ist ein Amiga 1200 mit einer 50 MHz 68030 Turbokarte die über 32 MB Fast-RAM verfügt. Das installierte Betriebssystem ist Amiga OS 3.9 - das letzte OS für den Amiga das ohne PPC Prozessor und Grafikkarte läuft. Die Entscheidung für den 6" (auf der Packung stand 7") TFT viel weil es zum Zeitpunkt des Entstehens dieses "Schlepptops" (Gewicht ca. 5,6 kg) keinen Scandoubler / Flickerfixer (ein Hardwarezusatz der den Anschluss von VGA Monitoren und TFT's erlaubt) neu zu kaufen gab und ich mir für dieses Experiment einen engen Budgetrahmen gesetzt hatte (weniger als 150,-€). Die Netzwerk und Internetfähigkeit ergibt sich aus der Benutzung einer PCMCIA Netzwerkkarte zusammen mit dem CNet.device und den mit OS 3.9 mitgelieferten Netzwerk und Internetprogrammen (A-Web etc.). Gerade hier wäre ein größerer Bildschirm sicherlich vorteilhaft - kommt Zeit, kommt Geld, kommt 15" TFT - hehe. Die sonstige Ausstattung beläuft sich auf ein Standard Amiga DD-Diskdrive (880 KB) eine 3,5" 1,2 GB Harddisk (nur wegen dieser Platte musste ich von JC-Hardware in Witten (kompetenter Laden der auch bei außergewöhnlichen Sachen nicht von vornherein abwinkt) superleise 4cm Lüfter in Gummi gelagert besorgen und hinten im Gehäuse

einbauen und die Vorderseite des Gehäuses mittels eines Dremels mit Lüftungsschlitzen versehen) sowie ein Slim-Line 24x CD-ROM. Die ursprünglich geplante Lösung mit einer 2,5" Laptopplatte musste verworfen werden, da die Platte leider defekt war \*Grrrr\*. Demnächst folgt noch ein Versuch mit einem IDE to Compact Flash Adapter - das sollte die thermischen Probleme lösen - vielleicht bekomme ich das sogar so hin, das die Compact Flash Karten von außen zu wechseln sind - wäre schön als Wechselplatte zu gebrauchen.

## Das System besteht aus (hier noch mal die Zusammenfassung):

A1200 Mainboard  
 A1200 Tastatur (angepasst - war ein bisserl zu breit)  
 µATX Netzteil (3,-€ - Glück gehört auch dazu)  
 Ehemals externes Diskdrive DD mit Blende (umgejumpert auf DF0)  
 Micronik 4-fach IDE Adapter (mit Softwarelösung)  
 RBM IDE Portsplitter (für die bessere interne Kabelverteilung)  
 Blizzard 1230 MK.IV @ 50 Mhz mit 32MB RAM  
 24x SlimLine CD-ROM jumperbar (17,-€ E-Bucht)  
 IDE Adapter für SlimLine CD-ROM (19,95 € PC Laden)  
 1,2 GB Harddisk 3,5"  
 X-Box Farb-TFT Display 7" (30,-€ E-Bucht)

Adapter zur Stromversorgung des Displays (intern - nimmt den Strom vom ATX Netzteil auf und stellt die passende Spannung und Steckerform zur Verfügung - eigentlich zur Versorgung von Lautsprechern aus dem PC heraus gedacht, lag noch so bei mir rum)

PCMCIA Netzwerkkarte CNet (von einem Arbeitskollegen geschenkt bekommen)

4cm Doppellüfter mit Filter (damit den Komponenten nicht zu heiß wird)

Koffer in Aluoptik, Hartschaumplatten (grau) und diverse Schrauben, Holzleisten, Aluwinkel etc. (~ 40,-€)

Diverse 5 1/4" Laufwerkshalterungen

Das Gerät bringt 5,6 kg auf die Waage. Daher der Name: L.A.W.S. (Luggable Amiga WorkStation)

Der Koffer ist aus MDF mit Prägefolie überzogen und nicht wirklich aus Aluminium - wäre für den Preis (18,-€) auch nicht zu machen. Dafür kann man das aber auch leichter bearbeiten als Aluminium.

Mit den Hartschaumplatten als Abdeckung bin ich nicht ganz so glücklich - die verkratzen sehr schnell - aber da gab es kaum eine Alternative - ebenfalls wegen der einfachen Bearbeitung (ein Cuttermesser reicht).

Die Tastatur liegt im Inneren hinten auf einem Aluminiumwinkel und vorne auf einem mit Winkeln angeschraubtem Brett - die Befestigung der Tastatur ist dann mit jeweils 2 Schrauben in das Holz und in den Aluwinkel.

Das Slimline CD-Rom liegt ebenfalls auf einem mit Winkeln befestigten Brett. Die 3.5" Harddisk ist auf einen 5 1/4" Montagerahmen geschraubt, der direkt mit der Vorderseite des Koffers verschraubt ist (hinter dem Tragegriff). Das Diskettenlaufwerk ist in ähnlicher Weise in einem 5 1/4" Montagerahmen eingebaut welcher wiederum mit drei Schrauben direkt durch die Kofferseitenwand befestigt ist.

Das Mainboard sitzt mit drei Schrauben befestigt (durchgeschraubt durch den Boden des Koffers) in der unteren Schale des Originalgehäuses, die auf ein Minimum verkleinert wurde (alles Überflüssige abgesägt). Das Abschirmblech wurde vollständig beibehalten.

Alle übrigen Befestigungen im inneren des Gehäuses sind mit dünnen (1x1cm) Holzleisten und 12mm Spaxschrauben ausgeführt. Alle Metallschrauben sind 3mm im Durchmesser in unterschiedlichen Längen.

Der Koffer hat zudem den Vorteil, dass der Deckel aufgrund seiner Scharniere von selbst in der Position wie auf dem Foto stehen bleibt. Diese

Scharniere halten zudem das Gewicht des Deckels mit Display aus.

Die Akkulaufzeit dürfte bei Null liegen, da gar kein Akku eingebaut ist. Die Elektronik dafür (Aufladen und umsetzen der Spannung) und die dabei auftretenden Gewichts und Abwärmeprobleme waren mir zu ärgerlich. Daher läuft das ganze incl. Bildschirm (hatte noch ne Wandlerplatine rumliegen) über ein µATX Netzteil und damit nur mit Netzstrom. Es gab mal eine kommerziell gemachte Lösung für ein Amiga Laptop (einfach im Netz unter <http://www.amiga-hardware.com/> nach Clones und da nach Silent Paws A1200 schauen) und die hat mit dem Akku ohne CD-ROM etwa 1,25 Std. gehalten und etwas mehr als meine Kiste gewogen. Und das Ding hat 2500,-DM seinerzeit als Messpreis gekostet. Die Akkus waren dabei nicht enthalten sondern mussten extra gekauft werden - soweit ich mich erinnere irgendwelche Standarteile von Compaq.

#### Die Fotos:



In ganzer Pracht!



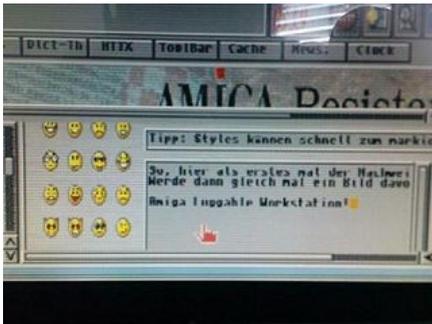
Die Netzteilseite mit dem Slimline CD-ROM.



Die andere Seite mit dem PCMCIA - Kartenslot und dem DD - Diskettenlaufwerk. Im PCMCIA - Slot zu sehen: eine CNet Netzwerkkarte.



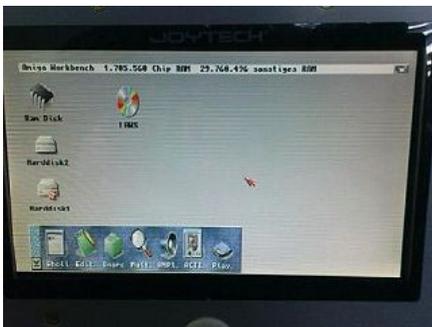
Mein Amiga - Laptop im WWW auf Amiga Resistance.



Hier noch mal in Nahaufnahme! Quasi als Beweis!



Sysinfo - ein Benchmarktool. Der Rote Balken zeigt die Geschwindigkeit meines Laptops im Vergleich mit anderen Amiga Modellen (ganz unten ein A4000).



Und hier noch mal die Workbench OS 3.9!

Links

[http://home.arcor.de/parasite-corpse/test/modding\\_amiga.html](http://home.arcor.de/parasite-corpse/test/modding_amiga.html)

<http://www.goose-brothers.de/ms/>

<http://www.youtube.com/watch?v=RFcw0UTRL1w>

## Feedback

**Das neue Magazin in neuem Design. Ob es gefällt oder nicht, zu verbessern gibt's immer was! Also los: Beschwert Euch oder sprecht Euer Lob aus! Wir nehmen Kritik sehr ernst – so soll es sein!**

**sign-set**

Hallo Stefan,  
na also, es geht ja doch weiter!

Habe mir die Ausgabe natürlich direkt auf die Festplatte geladen. Echt gut finde ich den Bericht mit den Patenten, DAS hat mich wirklich begeistert. Herzlichen Glückwunsch!

46 Seiten voll mit Infos sehen nicht nach einem Ende aus.

Ich sag mal: weiter so!

**Mingo**

Erste Sahne!

Also ich kann nur sagen: Weiter so! Ich bin (wie wahrscheinlich viele hier) ein Commodore-Liebhaber und Sammler. Ich freue mich immer auf eine neue SCACOM-Ausgabe. Es ist sicher nicht immer leicht so viel Stoff für eine Zeitschrift zu finden. Trotzdem sind alle Infos immer äußerst interessant. Und das alles auf Deutsch und kostenlos.

**Baracuda**

Weitermachen!

Hoffe es finden sich ein paar fleißige Helfer dazu.

**Zocker79**

*Zocker79 hatte ein Problem mit seinem A600 und ein paar Fragen zur Nutzung von CF-Karte auf dem Amiga. Ich habe ihm auf das Tutorial in SCACOM hingewiesen:*

Alles klar! Ist ja eine feine Sache, find ich jetzt von der Theorie her besser als eine Festplatte. Ne schöne Seite hast Du dir da erstellt! Danke für eure guten und schnellen Antworten!

*Anmerkung:*

Ich hoffe, wir konnten dir helfen und nun viel Spaß mit dem A600! Bei weiteren Fragen stehen wir immer gerne zu Verfügung!

**bencao74**

Stefan bleib dran!

Ansonsten super Artikel über die RetroSpektive. Ich find es schade, dass die englische Version eingestampft wurde. Bei Anfrage liefere ich meinen Artikel in Englisch nach. Hätte ich auch sofort machen können

### HINWEIS:

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



# Hintergrund

Stefan Egger

Dieser Ausgabe liegen zwei exklusive Hintergrundbilder bei. Der gerederte Competition Pro spiegelt sich hinten. Das zweite Magazin zeigt auf weißem Grund eine perfekt gerederte 1541-II sowie das SCACOM Logo und Werbe-spruch! Sie können diese für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis nicht entfernt werden. Weitere Verbreitung bitte nur mit Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu).



Alle Hintergrundbilder auf [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu).  
Informationen auf [www.ultimatedesign.de.vu](http://www.ultimatedesign.de.vu).

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

# Computer-Bastelbögen

Stefan Egger

**Wer gerne bastelt und Com-  
modore-Computer sammelt,  
kommt bei den Bastelbögen  
recht billig an eine große  
Sammlung...**

SCACOM hats versucht und findet die kleinen Commodore sehr schön. Man muss beim Falten aufpassen und evt. nachher mit Filzstift nachzeichnen. Basteln sollte einem Spaß machen und man sollte Fingerfertig sein, da es teilweise recht kleine Klebelaschen sind. Dann steht dem kleinen Commodore-Museum nichts mehr im Weg. Ich werde versuchen, weitere Modelle zu Verfügung zu stellen. Dann fehlt nur noch eine einheitliche Größe und ein selbstgebastelter Setzkasten...



**Links:**

[www.erikschubach.com/vintage/sx-64-paper-model.php](http://www.erikschubach.com/vintage/sx-64-paper-model.php)

[www.homecomputermuseum.de/comp/14.45\\_de.htm](http://www.homecomputermuseum.de/comp/14.45_de.htm)

[www.wayoftherodent.com/pa/pa\\_staff.htm](http://www.wayoftherodent.com/pa/pa_staff.htm)

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



# C64 Wiki Le Mans

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

## Beschreibung

Ein Autorennen bei dem Du in einer bestimmten Zeit so weit wie möglich fahren musst. Erreichst Du eine bestimmte Punktzahl erhältst Du weitere Zeiteinheiten gutgeschrieben. Neben der normalen Rennstrecke musst Du Fahrten auf Eis, Kurvenstrecken, Nachtfahrten und Autobahnen meistern. Falls Du einen Unfall baust, musst Du in die Werkstatt (PIT).



## Gestaltung

Die Grafik zeigt die Strecke aus der Vogelperspektive. Sound ist vorhanden, Musik fehlt. Die Autos sind einfach dargestellt. Am rechten Bildschirmrand befinden sich der Tachometer sowie die Punkte- und Zeitzähler. Dort werden auch die überholten Autos angezeigt.



## Hinweise

**Steuerung:** Du steuerst wahlweise mit dem Joystick und bei einigen Spielversionen mit Paddles (bekannt aus den Beginnen der Videospiele, = Spielräder; die nach links oder rechts gedreht werden können). RECHTS steuert rechts und LINKS steuert links (eigentlich logisch ...). Mit FEUER gibst Du Gas, bzw. durch loslassen von FEUER wird der Rennwagen langsamer. Das war's.

**Scoring:** Du erhältst 2 Punkte je gefahrenen Stundenkilometer gutgeschrieben. Beim unfallfreien Überholen von 10 Autos erhältst Du 1.000 Bonuspunkte.

**Spielverlauf:** Das Spiel wird nach Zeit gespielt, ist diese um, fährt man ins Ziel, es sei denn, man hat sich durch Überholen Extra-Zeiten erfahren. Diese Extended Time (Zusatzzeit) bekommt man nach Erreichen von 20.000 Punkten.

**Tipps:** Bleibe möglichst am linken Spielfeldrand, da sich dort der PIT Stop befindet.

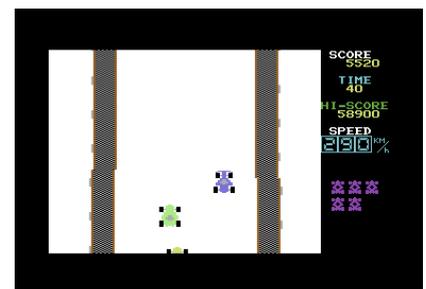


## Bugs

Baut man mitten auf der Fahrbahn einen Unfall, wird man automatisch in die Box gezogen. Soweit so gut, leider wird man auch beim hinausfahren aus der Box dorthin wieder zurückgezogen, was meistens zu weiteren Crashes führt.

**Lösung:** Beim Hinausfahren schnell auf den Feuerknopf hämmern, das unterbricht die Führung zur Fahrbahnmitte. Wenn man in der Verengung an zwei Autos nicht vorbei fahren kann, so kann man sich vorsichtig zurückfallen lassen (aufpassen, dass hinten kein Auto kommt!) und nachher sind die Autos neu angeordnet und man kann meist vorbei!

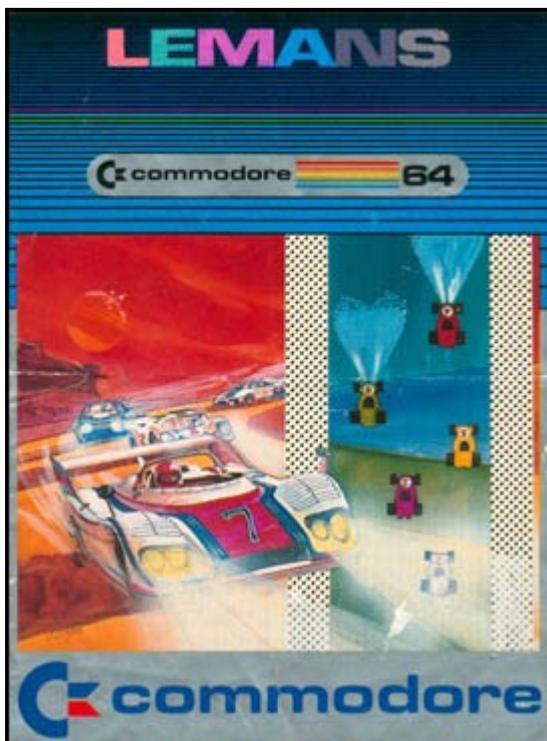
Wenn man in der Box ist, fahren immer und immer wieder dieselben Autos an einem vorbei. Das kann einem das Ausfahren aus der Box sehr schwer machen, wenn gleich neben einem ein oder zwei Autos ständig vorbeifahren - vor allem, wenn man sich den ersten Bug hier ansieht...



## Versionen

Es gibt eine Version von Le Mans, die genau dasselbe Spiel (auch alle Bugs sind vorhanden) darstellt, allerdings wurde die Grafik der Rennboliden gegen Rollstühle ausgetauscht. Auch die überholten Rollstühle auf der rechten unteren Seite des Bildschirms wurden durch neue Grafiken ersetzt. Das ganze nennt sich "Wheelchair Race" (Englisch für "Rollstuhl Rennen"), und ist eigentlich schwerer als "Le Mans", da Rollstühle bekanntlich keine Rücklichter haben (im Tunnel sind sie nicht erkennbar).

Ob es sich hier um eine originale Version oder eine abgeänderte handelt ist mir nicht bekannt...



<b>Name</b>	Le Mans
<b>Firma</b>	HAL Laboratory, Inc.
<b>Publisher</b>	Commodore, Load 'n' Run
<b>Musik</b>	keine
<b>Release</b>	1982
<b>Plattform(en)</b>	C64
<b>Konzept</b>	Arcade
<b>Genre</b>	Racing, Overhead
<b>Spielmodi</b>	Einzelspieler
<b>Steuerung</b>	
<b>Medien</b>	 Cartridge
<b>Sprache</b>	

### Links:

[www.c64-wiki.de/index.php/Le\\_Mans](http://www.c64-wiki.de/index.php/Le_Mans)

[www.c64games.de/phpseiten/spieledetail.php?filnummer=278](http://www.c64games.de/phpseiten/spieledetail.php?filnummer=278)

[www.lemon64.com/?mainurl=http%3A//www.limon64.com/games/details.php%3FID%3D1512](http://www.lemon64.com/?mainurl=http%3A//www.limon64.com/games/details.php%3FID%3D1512)

[www.gamebase64.com/game.php?id=4311](http://www.gamebase64.com/game.php?id=4311)

[www.dailymotion.com/video/x4rj23](http://www.dailymotion.com/video/x4rj23)

[www.archive.org/details/C64Gamevideoarchiv\\_e03-LeMans](http://www.archive.org/details/C64Gamevideoarchiv_e03-LeMans)



## Wussten Sie . . .

Stefan Egger

### ... diese Fakten über Commodore und Amiga?

Das Dezemberquartal 1985 war das bis dahin zweit Umsatzstärkste in der bisherigen Geschichte von Commodore

Dass der C128 mit 500.000 (75.000 davon in Deutschland) verkauften Stück die damals erfolgreichste Neueinführung in die Computergeschichte weltweit war?

Dass sich das CDTV am Anfang besser verkaufte als der A500, der Bestseller unter den Amigas?

In einem ¼ Jahr konnte Commodore in den USA nach der Einführung des Amiga 1000 50.000 dieses Gerätes absetzen

In weniger als 11 Monaten konnte Commodore in Europa vom PC10 und PC20 55 000 Stück absetzen, in Deutschland über 20 000 Stück.

Insgesamt konnte Commodore in wenigen Jahren mehr als 10 Millionen Computer weltweit verkaufen (Stand: 1986).

Alleine davon 6 Millionen C64 (2 Millionen davon im Jahre 1985), 3 Millionen VC20 und über 1 Million PCs.

Im Jahre 1985 startete man im Homecomputerbereich im Jänner mit 56% Marktanteil,

woraus am Ende 73,5% wurden.

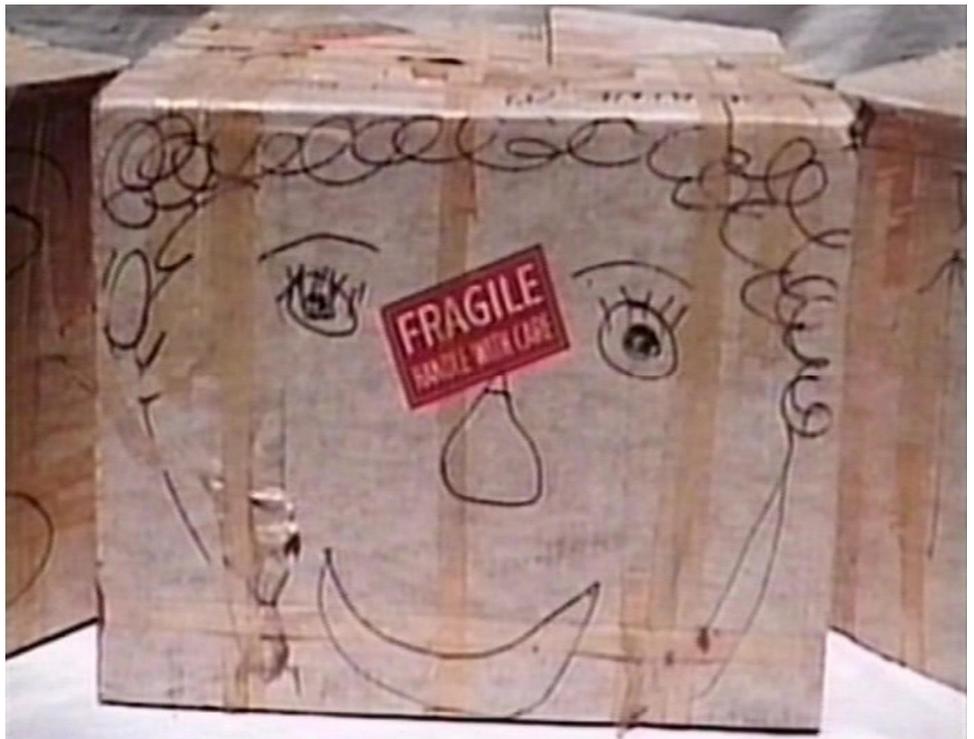
Bei den Personal Computern startete Commodore im Jänner 1985 mit 22% und daraus wurden 34%.

Bei der Premiere des Amigas war der Begriff „Maus“ noch so neu, dass stattdessen gerne noch das Wort „Rollkugelingabegerät“ verwendet wurde.

1600 Softwarepartner arbeiteten 1986 an neuer Software für den Amiga

Die Entwicklung des Amigas soll ca. 40 Millionen Dollar gekostet haben

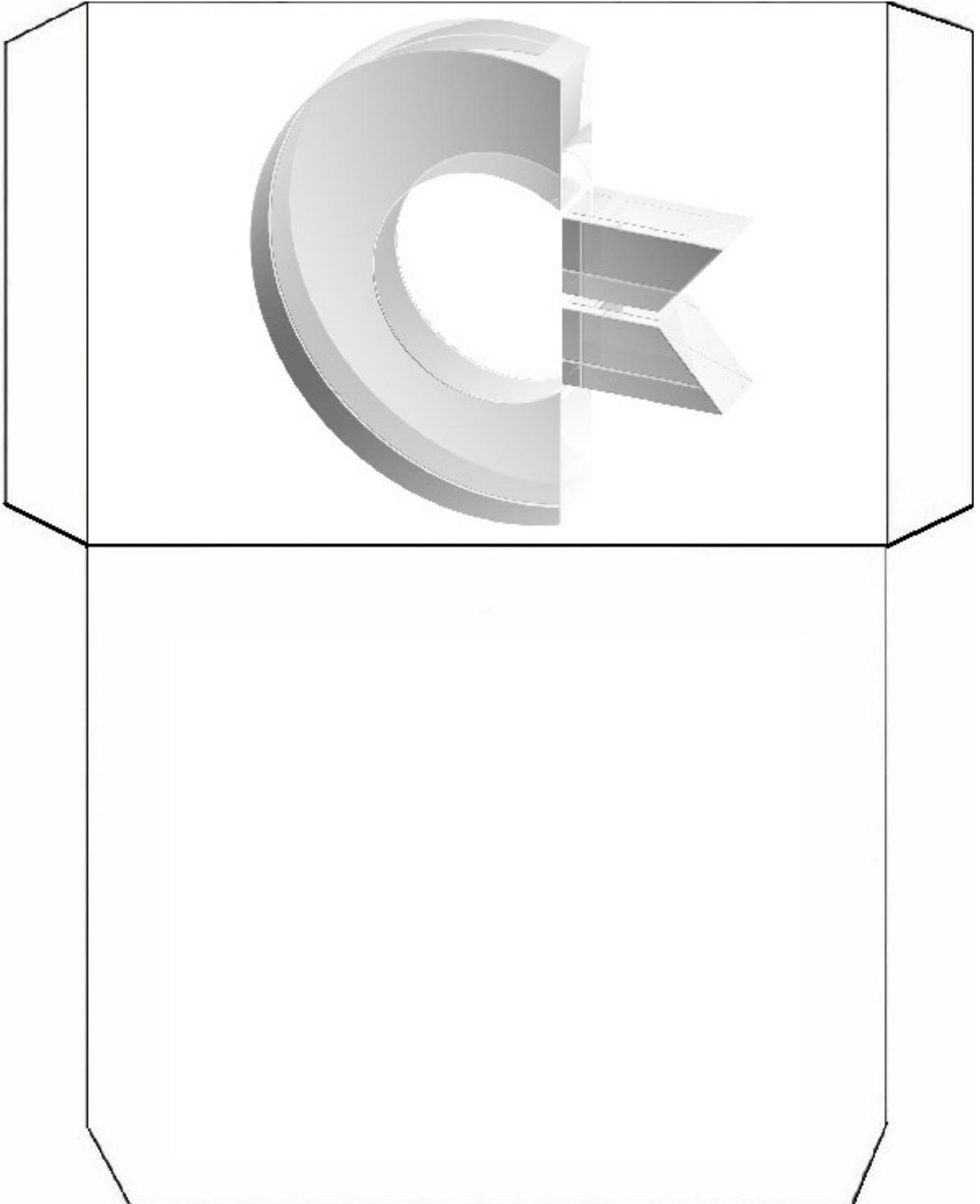
Dass der Amiga-Prototyp (noch ohne Commodore) extra einen Sitz in einem Flugzeug neben den Entwicklern bekam, damit er im Gepäckraum nicht beschädigt werden konnte. Er war in einer Kiste mit aufgemaltem Gesicht transportiert worden. Da jeder Sitzplatz einen Namen brauchte, bekam die Kiste den Namen „Joe Pillow“. Er wurde auch bei Unterschriften und versteckten Nachrichten genannt. Angeblich haben die Amiga-Entwickler sogar Essen und Trinken für Joe Pillow bestellt, was einige sehr gewundert haben dürfte. Hier ein Bild von der Kiste:



## Disk-Cover für 5.25" Disks

Stefan Egger

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



Das Logo und die Marke ist das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber

# Wörtersuche und Bildersuche

Stefan Egger / Joel Reisinger

Auflösung der Ausgabe 8 („Amiga Spiele“) | Welche 4 Commodore-Objekte sind in diesem Bild versteckt?

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

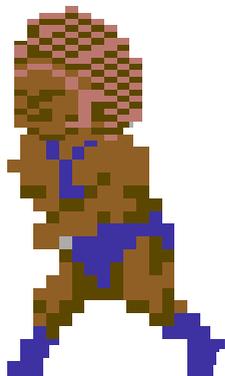


## Game Show

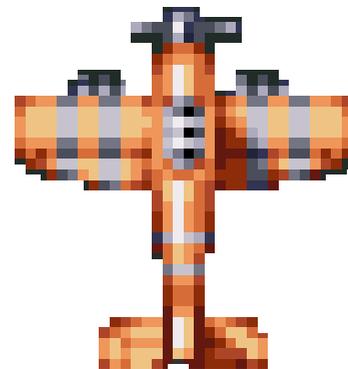
Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung von Heft 8:  
C64: Le Mans, Amiga: Microcosm CD32



## Im nächsten Heft

Ein kleiner Ausblick auf die nächste SCACOM Aktuell Ausgabe. Geplante Themen der nächsten Ausgabe.

### Review: MMC und RetroReplay



Wir betrachten das MMC64 und das RetroReplay sowie das daraus entstandene MMCReplay noch mal genau.

### Verpackungskünstler



Wir reden exklusiv mit dem Besitzer des Produktionsgebäudes von Commodore Braunschweig. Diese Firma hatte zuvor eine starke Bindung zu Commodore und hat die Verpackungen für Commodore Computer produziert. Passend zum Thema packen wir einen Amiga 4000 Schritt für Schritt aus.

### Digital Talk Inhalte

## DIGITAL TALK

Erste Ausgabe mit Inhalten der Digital Talk. Kooperieren statt Konkurrieren.

### CDTV mit PSP steuern



Infos über die neue PSP und ein ausführliches Tutorial, wie ihr mit einem neu erschienenen Programm dem PSP das Protokoll des CDTV-Controllers (und vieles mehr) beibringen könnt. Fertige Dateien liegen bei!

### Sim City: Versionen im Überblick



Wir betrachten das Spiel Sim City und die Ableger davon. Geschichte, Beschreibung und Screenshots runden die Informationen über diese Stadtbau-Simulation für C64 und Amiga ab.

Geplante Erscheinung von SCACOM Aktuell Ausgabe 10: **01.02.2009**

## Tops und Flops

### Tops

Sich aktiv an der Community zu beteiligen und ab und an mal einen Text an bestehende Magazine zu senden

Sich nicht trauen, was zu posten - jeder Tipp und Hilfsversuch zählt, auch wenn nicht alles 100% stimmt.

Neue Hardware und Software ehrlich kaufen und so den kleinen Markt zu unterstützen!

Auch mal was billig hergeben – andere freuen sich darüber, nicht die Auktionspreise zahlen zu müssen!

In Foren immer hilfsbereit sein und Neueinsteiger freundlich begrüßen!

### Flops

In Foren rumnörgeln und blöde Kommentare abgeben – wie wärs Mal mit helfen?

Sich die Zeit nehmen, mit seinen Geräten auch zu spielen – ansehen und verstauben lassen ist out!

Lieber vorher Fragen, wenn es Probleme gibt bei Hardware. Nachher kann es zu spät sein und der Commodore defekt

Emulatoren schlecht zu reden: Hier opfern viele ihre Freizeit, um den C64 allen zugänglich zu machen, auch dann, wenn alle echten defekt sind

Projekte runter zumachen. Alles zählt!

## Bilder zum Schluss



Competition Pro auch für PC. Und nun sogar für USB – die Legende lebt. Den haltbarsten, bekanntesten und beliebtesten Joystick gab es in einigen Varianten und für viele verschiedene Systeme.

QuickShot und Performance? Für Competition Pro Fans passt das irgendwie nicht. Trotzdem er nicht unbedingt der haltbarste Joystick war, war er der erste ergonomische Joystick. Leider gab es keine Standard-Mikroschalter