

SCACOM.aktuell

Ausgabe 13

www.scacom.de.vu

August 2009



4. C64 Stammtisch in Wien

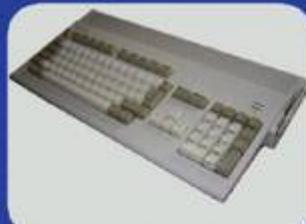
Interview mit Holger Groß

Neue 1541 Ultimate

Die Zeit vergeht!

Giana Sisters DS

Wussten Sie . . . ?



Mit C64 – Heftdisk und 2 Jahres-Jubiäums-Ausgabe!

Vorwort

Die Cevi-Aktuell, das Magazin, aus dem SCACOM entstanden ist, wird erwachsen. Geplant ist eine kommerzielle Druckversion mit dem neuen Namen „RETURN“.

Damit wird SCACOM Aktuell – neben Lotek64 – eines der wenigen Gratis erhältlichen Magazine mit dem Schwerpunkt Commodore und Amiga sein.

Doch auch die Erstellung der SCACOM benötigt einige Zeit. Um weiterhin gute Ausgaben erstellen zu können, benötigen wir neue Mitarbeiter, die Artikel schreiben oder andere Aufgaben erledigen.

Neue Helfer sollen bessere und abwechslungsreichere Artikel liefern. Ich bitte daher alle, die Interesse an SCACOM haben, sich bei mir zu melden. Artikel werden gerne angenommen und sind wichtigster Bestandteil eines Magazins.

Zum Schluss möchte ich noch auf unser 2-jähriges Jubiläum hinweisen. Die letzten 12 Ausgaben werden in der beiliegenden Extra-Ausgabe noch einmal rückblickend betrachtet.



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 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.

HELFEN 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
www.scacom.de.vu

REDAKTION

Stefan Egger
Joel Reisinger
Michael Konsteiner

BESONDEREN DANK AN

C64 wiki Team
Testleser

Das neue Magazin.

Inhalt

Seite 4: Bild des Monats
Eine witzige Aktion
Seite 10: Interview mit Holger Groh
Der Mitveranstalter der HomeCON
Seite 13: 4. Commodore Stammtisch Wien
Das Treffen in Wien!
Seite 19: Neue 1541 Ultimate
Die Verbesserungen im Detail
Seite 21: Schlechte Tastaturen
Commodore – Meister der miesen Tastaturen
Seite 25: Atari und die Zeit
Atari und die Zeit
Seite 28: International Karate +
Artikel aus dem C64wiki
Seite 32: Wussten Sie...?
Interessanten Fakten!
Seite 34: Cover für Trash Course
Disk Cover für 5,25" Disks
Seite 36: Tops und Flops / Bilder zum Schluss
Unsere letzte Seite
Seite 6: News
SCACOM-Leser wissen mehr!
Seite 12: HomeCON
Die neue Veranstaltung in Deutschland!
Seite 17: Giana Sisters DS
Eine neue Chance!
Seite 20: Innovative Eingabegeräte
Bericht über gute und schlechte Entwicklungen!
Seite 22: Wie die Zeit vergeht
Wie der Amiga die Zeit verwaltet
Seite 26: Commodore 1581
Artikel aus Computer-Collection
Seite 30: Webtipp
Mingos Commodore Seite
Seite 33: Heftdisk
Die Beilage für alle C64-Fans
Seite 35: Auflösung / Kreuzwort / Game Show
Unsere Rätselseite

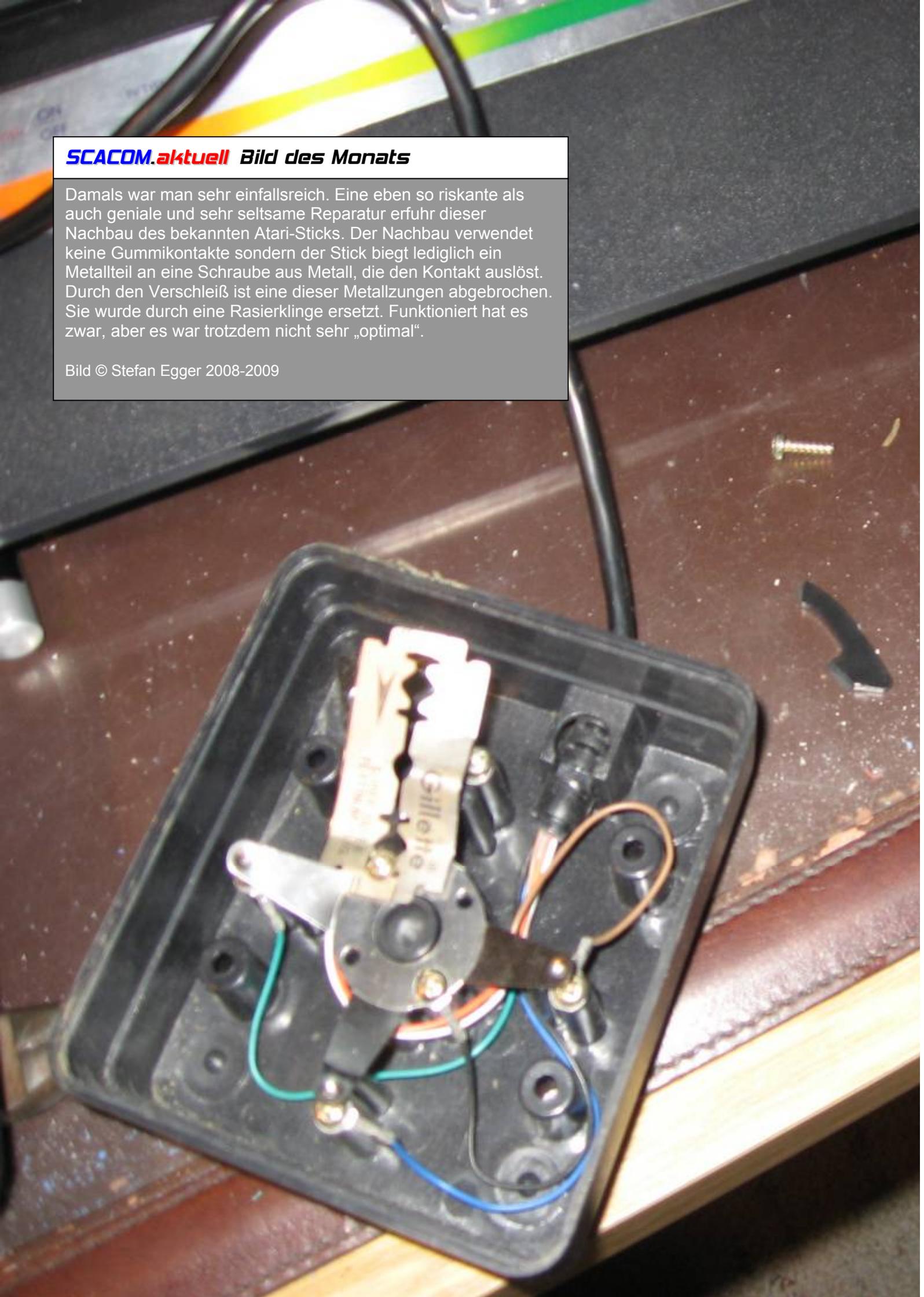
SCACOM.aktuell



SCACOM.aktuell Bild des Monats

Damals war man sehr einfallsreich. Eine eben so riskante als auch geniale und sehr seltsame Reparatur erfuhrt dieser Nachbau des bekannten Atari-Sticks. Der Nachbau verwendet keine Gummikontakte sondern der Stick biegt lediglich ein Metallteil an eine Schraube aus Metall, die den Kontakt auslöst. Durch den Verschleiß ist eine dieser Metallzungen abgebrochen. Sie wurde durch eine Rasierklinge ersetzt. Funktioniert hat es zwar, aber es war trotzdem nicht sehr „optimal“.

Bild © Stefan Egger 2008-2009



Zahl des Monats

Commodore produzierte 9000 VC20 pro Tag! Für damals ein unglaublich hoher Wert. Zwei Jahre am Markt war der VC20 der billigste Heimcomputer mit Farbgrafik. Er kostete nur 300 Dollar und wurde mit der größten Werbeaktion in der Geschichte von Commodore beworben. Er war auch der erste Computer, der über 1 Million Mal verkauft wurde. Wie beim „C64 Goldene Edition“ soll es einen Silbernen VC20 geben, welcher ein verschollenes Einzelstück ist...

Einsatz des Monats

Laut einer ebay-Auktion wurden zwei Commodore C64 und drei 1541 jahrelang als Dartcomputer in einer Kneipe im Einsatz. Probleme gab es in den Jahren keine mit den Computern.

Unsinn des Monats

Ein weiterer ebay-Verkäufer hat seinen VC20 als "Uraltcomputer" etwas zu sehr beworben: „14 Anschlüsse für Netzgerät, Steuergerät für Tischtennis und Lichtschreiber, Steckmodulprogramme, Steckmodul Programm, Modulbox, Speichererweiterung 3k, 8k, 16k für die Modulbox, 3k Speichererweiterung, Videokabel, TV Modulator Fernseher oder Monitor, Floppy Disk, Drucker, Modem und Datasette.“

14 Anschlüsse für Netzgerät? Hat er nicht mal, wenn man alle zusammenrechnet. Steuergerät für Tischtennis? Steckmodulprogramme UND Steckmodul Programm? Was der alles kann, kein Wunder, dass er sich so gut verkaufte!

News

CeviAktuell wird kommerziell

Die CeviAktuell, ein bislang frei erhältliches PDF-Magazin das den Schwerpunkt auf Commodore 64 legte, wird nun kommerziell. Die freien Ausgaben fallen weg, wer das Magazin mit dem neuen Namen „Return“ weiterhin kaufen möchte, bekommt dafür eine gedruckte Ausgabe.

WinUAE 1.6.1

Das verbesserte WinUAE liegt nun in Version 1.6.1 vor. Es gibt neue Funktionen. Auch wurden unter anderem folgende Dinge verbessert:

- Illegale Zeichen in Dateinamen nun in Windows-Ordner als WinUAE HD gefixt.
- Magic Mouse fixed.
- Gzip Deckompression fixed.
- Direct3D Scanlines arbeiten wieder korrekt

www.winuae.net

Video: C64 Laptop

Ben Heckendorn hat nun ein Video über seinen C64 Laptop – SCAOCM berichtete – zu Verfügung gestellt.



www.youtube.com/watch?v=0AwfyBzeidk

Neues C64 Spiel

Ventzislav Tzvetkov hat ein neues Puzzle Spiel für den Commodore C64 erstellt. Im Spiel MazezaM muss man Blöcke so verschieben, dass

man an den Ausgang kommt. Spielbar ist das Spiel mit Tastatur oder Joystick. Das Spiel ist auch für die Plattformen Amiga, Apple II, Gameboy, Oric Atmos und Sinclair erhältlich.



<http://hirudov.com/commodore/Commodore.html>

Twittern mit C64

Zwischern (Eng: Twitter) mit dem C64 ist nun dank dem Programm von Johan Van den Brande möglich. BREADBOX64 ist ein Programm, welches das Open Source Betriebssystem "Contiki" erweitert. Es kann mit MMC Replay und 1541U mit Ethernet verwendet werden. Es kann auch in VICE benutzt werden.

```

nanoflite 087
tombelmans: sudo gem update --system
timoreilly: Sun Launches an App Store +
Ellison on Sun's Future http://bit.ly/BW
xda On O'Reilly eds list as "Ellison thi
nks programmers hate AJAX" :->
tombelmans: ook den teeveen eens aanzette
n on een trapeitje angstien
tombelmans: Saturation problem on BTS in
Sint Truiden, Faratel confirms an incre
ase of the traffic for the shortcode 667
7. #wi.jnrestaurant
tombelmans: checking out geektool http:/
/bit.ly/0MLAS #loveitalready
timoreilly: I love what patientslikeme.c
om is doing. @judell talks with founder
Jamie Heywood: http://bit.ly/1abhxw
+What are you doing?-----148/148

```

www.vandenbrande.com/wp/2009/06/breadbox64-a-twitter-client-for-the-c64

NetSurf für Amiga

NetSurf ist ein gratis, Open Source Browser mit CSS-Support für den Amiga. Die verbesserte Version mit

einigen Neuerungen kann nun heruntergeladen werden.

<http://aminet.net/package/com/m/www/netsurf-m68k>

C= Show

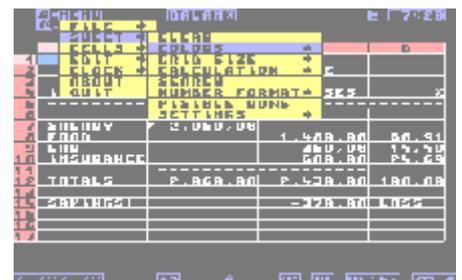
Bilder der Juni C=Show sind nun Online. Das nächste Treffen mit dem Schwerpunkt „Musik“ ist am 15. August 2009. Das Treffen findet in den Niederlanden statt.



<http://commodore-gg.hobby.nl/jun2009col1.htm>

SVS-Calc 1.0

SVS-Calc ist eine neue Tabellenkalkulation für den Commodore Plus/4. Das Programm von Valentino hat eine gute Oberfläche und eine mächtige Rechenleistung. Ein Grafikgenerator, grafische Oberflächen und mehr sind erhältlich.



http://plus4world.powweb.com/software/SVS-Calc_1_0

C64 Emulator für iPhone

Auch für Apples iPhone gibt es nun einen C64 Emulator. Apple scheint die Idee nicht so gut zu gefallen, aber der Entwickler versucht, den Emulator in den offiziellen „AppStore“ zu bringen. Anscheinend gibt es Probleme mit evt. geschützten Daten wie dem BASIC oder den dafür nicht immer legal heruntergeladenen Spielen.



www.pocketgamer.co.uk/r/iPhone/C64/news.asp?c=13974

Wiseguys für C64

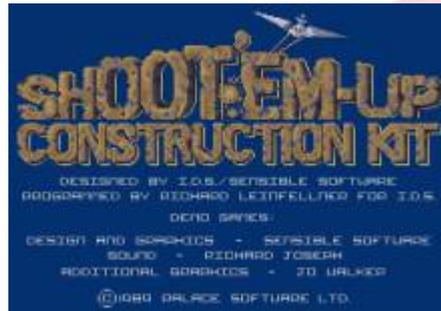
Sander Alsema hat ein neues Spiel für den Commodore C64 mit dem Namen Wiseguys herausgegeben.



<http://commodore-gg.hobby.nl/archive/index.php?name=wiseguys>

The Seuck Vault

Mit fünf neuen SEUCK Spielen sind nun 100 Spiele dieser Art erhältlich! Neu sind: The Push (von Anthony Burns), Art Thief, Spy Academy (beide von Andrew Fisher und Wayne Womersley), Planet of the Balls (von Andrew Fisher) und Nyaaaah! 11 (von Richard Bayliss),



www.seuckvault.co.uk

Amiga Forever 2009

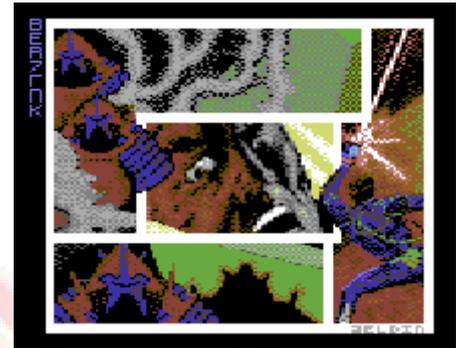
Cloanto hat nun die neue Version von Amiga Forever released. Drei Versionen sind erhältlich: Value, Plus und Premium Edition. Man bekommt einen Amiga Emulator mit legalen Kickstart Roms, Videos und Spielen geliefert.



www.amigaforever.com/news-events/af-2009/

Berzerk für C64

Martin Piper hat das am Arcade-Klassiker Berzerk angelehnte Spiel. Namens "Berzerk Redux" für den C64 entwickelt.



<http://noname.c64.org/csdb/release/index.php?id=80567>

Amiga OS 4.1 Update

Simon Archer hat drei Screenshots der aktuellen Beta-Version von Amiga-OS-4.1 zu Verfügung gestellt. Optische Verbesserungen wie halbdurchsichtige Fenster, konfigurierbare Schatten und neue Piktogramme sind hier zu erkennen.



<http://codebench.co.uk/Screenshots/>

Retrobörse Wien

Die nächste Retrobörse für klassische Videospiele findet am 24. Oktober von 11.00 bis 16.00 in Wien statt. Der genaue Ort wird in den nächsten Tagen bekannt gegeben. Das Event findet parallel zur EuroCon statt.

www.retroboerse.at

www.eurocon.info

Musik mit Amiga

Die Band "Blue Metal Rose", nutzt einen Amiga 4000 mit Octamed Soundstudio. Damit wurden Schlagzeug- und Bass-Musiken erstellt. Das Lied "Back from hell to heaven" steht derzeit zum kostenlosen MP3-Download zu Verfügung.

www.blue-metal-rose.com/special.html

Amiga-Magazin eingestellt

Das „Amiga-Magazin“ wurde aus wirtschaftlichen Gründen mit der Ausgabe 7/09 eingestellt.

Das Amiga-Magazin startete mit Ausgabe 6/87 und erhielt von Commodore sogar zum 2. Geburtstag das Einzelstück eines Goldenen Amiga 500.

Später wurde es nur noch als Beilage zur PCgo vertrieben und hatte zum Schluss zwischen 32 und 16 Seiten.

Vielen Dank an www.amiga-news.de für die Anfrage an die Verlagsgruppe.



www.amiga-magazin.de

Interview: WinUAE

Das Magazin Obligement machte ein Interview mit Toni Wilen. Er ist für die Weiterentwicklung des Amiga-Emulators WinUAE verantwortlich.

http://obligement.free.fr/articles_traduction/itwillen_en.php

Amiga Inc. verklagt

Inception Group hat Amiga Inc. wegen Vertragsbruch verklagt. Bereits im Jahr 2001 war

Amiga Inc. von der Inception Group verklagt worden und zwei Jahre später wurde das Inventar von Amiga Inc. versteigert.

Inception hat im November 2003 ein Verfahren gegen Amiga Inc. gewonnen. Amiga Inc. wurde zur Zahlung von rund 150.000 USD verurteilt. Im November 2008 haben sich Amino, Amiga Delaware und Inception darauf geeinigt, dass Amiga Delaware die Zahlung von 150.000 Dollar der Schulden Aminos bis zum 17. Februar 2009 garantiert. Die Schulden belaufen sich wegen Zinsen derzeit auf 235.000 Dollar. Inception soll bis heute kein Geld erhalten haben und hat daher Amiga Inc. verklagt.

www.amiga-news.de/de/news/AN-2009-07-00014-DE.html

Computer Collection

Viele Seiten wurden überarbeitet und Fehler ausgebessert! Neue Informationen und ein Link zu einem 3D Modell beim Amiga 1200 hinzugefügt! Neue Artikel im Menü "Tipps&Tricks". Es gibt viele neue und verbesserte Bilder und die Geräte, die ich suche, haben nun ein Bild mit einer Kurzbeschreibung. Neu in der Sammlung: Amiga 500 Plus.



www.computer-collection.at.tc

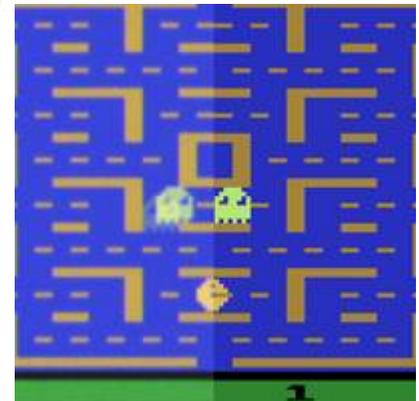
Buch: Extraleben Teil 2

Die Story zur Fortsetzung zu „Extraleben“ ist fertig und rund die Hälfte der Kapitel ist geschrieben. Im Winter 2009/2010 soll der Roman veröffentlicht werden. Genauere und aktuelle Informationen:

www.twitter.com/c_gillies

Emulator: neuer Effekt

Mit Emulatoren sehen alte Spiele gestochen scharf auf modernen Monitoren aus. Die bekannten Effekte bei älteren Fernsehern oder Monitoren wie ein unscharf Bild, Rauschen, Rasterzeilen und Nachglimmen sind nicht mehr vorhanden. Amerikanische Studenten haben nun ein Verfahren entwickelt, wie man dies am Computer simulieren kann. Erster Emulator, der diese Effekte nutzen soll, ist der Atari 2600 Emulator Stella.



www.digitallounge.gatech.edu/gaming/index.html?id=2824

Asteroids wird verfilmt

Angeblich möchte Universal das Atari-Spiel „Asteroids“ verfilmen. Eine Story gibt es nicht bekanntlich nicht und somit hätte das Studio freie Hand bei Handlung und Charakteren. Das Skript dazu soll Matthew Lopez schreiben. Produziert soll der Film von

Lorenzo di Bonaventura werden.

Schon einmal gab es Gerüchte, dass die Atari-Geschichte mit Leonardo DiCaprio verfilmt werden wird.

Weitere Verfilmungen

Die nächsten Filmprojekte von Hasbro (nach Transformers) sind die Verfilmung von „Battleship“ (Schiffe versenken) und dem Brettspiel „Monopoly“. Für Letzteres soll angeblich Regisseur Ridley Scott verantwortlich sein.

iPod für Atari 2600

In ein Atari 2600 Gehäuse wurde ein iPod-Zubehör verbaut. Der iPod kann im ehemaligen Cartridge-Port angeschlossen werden. Sogar eine Fernbedienung ist funktional. Leider wurde dazu der Atari „geopfert“ und das Design ist durch die fehlenden Metallschalter auch beeinträchtigt. Der Mod soll aber noch nicht fertig gestellt worden sein.



<http://gizmodo.com/5292361/the-atari-2600-ipod-dock>

Atari weg aus Europa

Atari – früher Infogrames – ist und war einer der bekanntesten Spielefirmen. Namco-Bandai kauft die europäische Niederlassung „Atari Europe“ und wird sie umbenennen. Atari verschwindet aus Europa, ist nur noch in den USA vertreten. Mit neuem Namen „Distribution

Partners“ werden Namco-Bandai Titel vertrieben. Schon im September 2008 wurde ein Drittel von Atari Europa an Namco-Bandai verkauft. Jetzt wurde auch der Rest sowie auch Australien und Asien übernommen.

The 8 bit book

Das Englische Buch mit dem Titel „The 8-Bit Book - 1981 to 199x“ von Jerry Ellis soll bald erhältlich sein. Mit über 200 Spielen aus der Ära der 8 Bit Computer sollen Spiele von z.B. Spectrum, Commodore 64, BBC Micro, Apple II, Atari 400/800, Oric 1/Atmos, Dragon 32, TRS-80, VIC-20, ZX81, Amstrad CPC, Commodore 128, Acorn Electron, Commodore 16/Plus/4, TI99/4A und MSX mit jeweils einer Seite gewürdigt werden. Spiele wie 3D Monster Maze, Miner 2049er, Bomberman, Robotron 2084, Elite, Turbo Esprit, Metal Gear, Exile, Snatcher werden hier behandelt. Es gab schon zwei Vorgänger zu diesem Buch, diese Inhalte überschneiden sich natürlich nicht.



<http://hivebooks.com/bookdetails.aspx?ISBN=9780977998326>

Uberjack macht eine Pause

Der Macher von dem neuesten PSP VICE – SCACOM berichtete – macht nun eine Pause von der Entwicklung für die Sony PSP. Er widmet sich anderen Hobbies wie Xbox

und Web-Entwicklung. Das was er evt. demnächst noch machen möchte ist ein Update für den Emulator „Atari800 PSP“.

<http://0xff.akop.org/>

1541U Update Firmware

Die Version v1.7 ist ein weiteres Update für die 1541U. Endlich kann auch die 1541U SID Sounds abspielen, da ein SID Player nun integriert wurde. Außerdem sollen neue Cartridges verfügbar sein. Sogar eigene Cartridges (von speziellen Typ) kann man von SD Karte laden.

www.1541ultimate.net

HomeCON Treffen

Weitere Termine für HomeCON 3 (29.08.09) und HomeCON 4 (14.11.09) in Froschhausen stehen fest.



www.homecon.net

Lotek 64 Nummer 30

Eine neue Ausgabe des PDF- und Druckmagazins Lotek64 ist nun verfügbar im Download-Bereich erhältlich!

www.lotek64.com

Neue 1541 Ultimate

Eine neue Version der 1541U soll bald verfügbar sein. Einige Änderungen und Verbesserungen der Hardware sind die Folge. Die kleinere Platine – ohne Ethernet – kommt mit Gehäuse. Mehr im Heftinneren.

www.1541ultimate.net

Interview mit Holger Groh

Interview führte: Stefan Egger

Hallo Holger Groh, stell dich doch bitte mal vor!

Also ich bin Jahrgang 68, seit 17 Jahren verheiratet und habe 3 Kinder (8,10 und 13).

Ich bin derzeit in einer größeren Bank im Bereich der Windows Applikation und Administration tätig, wechsle aber im August in den Mainframe-Bereich.

Was für Hobbies hast du?

Außer dem Sammeln von alten Computern und Konsolen, nimmt seit diesem Jahr die HomeCon einen Teil meiner Freizeit in Anspruch. Vorbereiten der Treffen und die Webseite dazu. Zum Glück sind wir da aber zu Zweit, so dass die Arbeit nicht an einem allein hängen bleibt.

Leider bleibt für weitere Hobbys kaum mehr Zeit, da ja die Familie auch neben der Arbeit einen gewaltigen Teil der täglichen Zeit in Anspruch nimmt. Wenn es sich aber doch ergibt, dass es zeitlich passt, besuche ich Oldtimer-Treffen.

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

Das muss 1983 gewesen sein. Mein damals bester Freund hatte einen C64 mit Floppy und ein paar Spielen zu Weihnachten bekommen und da wurde dann gezockt und die ersten Basic Programme getippt.

Welcher war dann der erste, der bei dir zu Hause stand?

Ein halbes Jahr später hatte ich mir dann das Geld für einen 64er zusammen. Also war

mein erster „Computer“ auch ein C64, allerdings nur mit Datasette. Später kam dann noch eine 1541 dazu.

Den 64er und die Floppy habe ich heute noch. Die Datasette ist leider irgendwann verschwunden...

Was hattest du danach für Computer?

Lange Zeit gar keinen...

Es war die Zeit, wo ich eine Ausbildung gemacht habe und meine Interessen lagen mehr bei Autos und anderem. Der 64er war aber immer irgendwo im Hinterkopf, auch wenn nur durch die Tatsache, dass ich wusste, wo das Gerät gut verpackt lag.

1998 habe ich dann eine Umschulung zum PC-Techniker gemacht, ab da war auch schlagartig das Interesse an Computern und vor allem alten Heimcomputern wieder da.

Als erstes habe ich mir einen IBM PC geholt, 486er mit Monitor, Tastatur und Maus. Der hatte noch nicht mal ein CD-Laufwerk. Aktuell war damals grade der Pentium 2 mit 300 oder 400MHz...

Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?

Ich glaube, die Liste würde den Rahmen sprengen, aber ich habe mittlerweile einen Lagerraum angemietet, um den Kram unterzubringen.

Welche klassischen Computer sind dein Traum, z.B. Prototypen wie der C65 oder ein C64 Gold?

Traum...? ja ich hätte schon ganz gerne einen Goldenen C64 und auch einen C65, aber genauso gerne hätte ich eine weiße Atari 7800er Konsole aus der Signature Series...

Welche ist dein Lieblingssystem und warum?

Mein Atari 2600 von 1981 hab ich auch noch. Das war über viele Jahre mein absoluter Favorit und ist es eigentlich auch noch heute. Das Atari hat auch immer seinen Platz neben dem 64er gehabt. Es gibt viele gute Spiele dafür und es besticht durch seine sofortige Einsatzbereitschaft. Einschalten und los geht's...

Was sind deine Top 5 C64 Favoriten?

Donkey Kong, HERO, River Raid, Dig Dug den 5 Platz teilen sich Aztek Challenge und Bruce Lee!

Warum bist du doch eher Commodore Fan? Warum kein Amiga?

Der Amiga ging seinerzeit einfach an mir vorbei. Es hatte auch in meinem Umfeld keiner einen, so dass da auch gar nicht das Verlangen aufkam...

Auch heute habe ich nur einen A600HD in der Sammlung und den auch eher deshalb, weil er als org. HD Version eher seltener zu finden ist und weil den 600er schon damals kaum einer mochte.

Du bist mitverantwortlich für die Organisation von HomeCON. Wie kam dir die Idee zu diesem Treffen?

Da gab es mal einen Thread im Forum64...

Letztlich hat sich aber nie was Konkretes in irgendeiner Form ergeben und da haben Hessi und ich beschlossen, es einfach selbst in die Hand zu nehmen. Räumlichkeit gesucht, Termin festgemacht und ein bisschen Werbung in verschiedenen Foren.

Die Hoffnung war, dass wir mit dem Event irgendwas ins Rollen bringen. Mal ein bisschen der Szene nach Hessen holen können...

Letztlich gibt's ja genug Leute hier in Hessen und viele kennt man virtuell über Foren, aber so richtig „Live“ ist schon was anderes.

Es gibt auch eine Homepage zur HomeCON, wo unter anderem interessante Berichte über den C65 gezeigt werden. Ein Artikel wurde sogar in der letzten SCACOM eingefügt. Welches Ziel hast du mit deiner Homepage?

Als erstes muss man ja mal sagen, das die Homecon-Seite nicht meine Homepage ist.

Bereitgestellt wird die Seite von Hessi, laut seiner Aussage, hätte ich die Seite zwar mit 98% gefüllt, aber das stimmt so auch nicht. Jeder schreibt über die Systeme, die er hat und wenn er Lust dazu hat. Die Seite ist nicht auf bestimmte Hersteller beschränkt, sondern bietet einen subjektiven Blick auf die Systeme diverser Hersteller aus unserer Sicht, ohne mit technischen Daten zu langweilen, die jeder schon x-mal im Netz gesehen hat.

Ursprünglich war die Seite ja auch nur als reine Infoseite zum Homecon-Treffen gedacht, aber irgendwie hat sich dann doch mehr draus entwickelt.

Wir feiern mit Ausgabe 13 zwei Jahre SCACOM-Aktuell. Was hältst du von unserem Magazin? Was würdest du ändern und was gefällt dir am Besten daran?

Ich lese eigentlich nur den Commodore teil davon, weil ich am Amiga eher weniger interessiert bin. Alles in allem ist es aber schon OK, so wie es ist. Mir persönlich ist die Beschränkung auf Commodore und Amiga schon zu eng, weil es einfach unmöglich ist, da permanent Neues an Infos aufzutun.

Es gibt genug andere Magazine. Würdest du SCACOM „vermissen“ und wenn ja, warum? Wie hebt sich aus deiner Sicht unser Magazin von anderen ab?

Sicher gibt es andere Mags und auch übers Netz ist ja eigentlich alles an Infos verfügbar.

Man muss sich halt nur die Zeit nehmen, sich alles selber zusammen zu suchen und zusammen zu stellen. Ich persönlich empfinde es aber als angenehm, selbst einen Bericht, den ich schon mal irgendwo im Netz gelesen habe, noch einmal ausgedruckt liegen zu haben, um ihn noch einmal in Ruhe „offline“ lesen zu können. Wenn er dann noch im Kontext mit anderen Artikeln zum selben Thema steht, ist es noch schöner.

Aber mit Sicherheit würde ich auch die SCACOM vermissen, den jedes Mag und jede Seite die nicht weitergeführt wird, hinterlässt eine Lücke.

Wir hatten/haben eine 264er Sonderausgabe über C16 und Plus/4... Was denkst du über diese Computer?

Wie vieles das Commodore damals gemacht hat, war auch die 264er Serie nicht der große Renner, weil die Anschlüsse für Zubehör geändert wurden und die Software nicht kompatibel zum 64er war. Ich habe selbst je 2x C16, 116 und Plus4 im Bestand und muss sagen, dass es an dem auf 64k aufgerüsteten C16 schon Spaß macht zu zocken. Das Problem ist halt nur die wirklich relativ kleine Menge an guten Spielen, die mir gefallen...

Der Plus 4 ist als „ernsthafter Bürocomputer“ konzipiert, aber die Zeiten sind nun mal lange vorbei, also wird auch der bei mir nur noch gelegentlich zum zocken benutzt.

Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?

Es wäre super, wenn sich die Sache mit der HomeCon nicht totläuft...

Schön wäre natürlich auch, wenn sich für die Treffen weitere Helfer finden würden.

Danke für das Gespräch. Möchtest du noch was loswerden?

Nur noch die Termine für die Homecon III und IV die dieses Jahr noch stattfinden sollen.

Die HC III ist am 29.08.09 und unser letztes Treffen für dieses Jahr, die HC IV, findet am 14.11.09 im Bürgerhaus Froschhausen statt.

HOMECON

www.homecon.net

HomeCON

Holger Groh

Die zweite HomeCON fand am 06.06.2009 statt. Auch diese wird von den Veranstaltern als ein Erfolg angesehen. Alle die nicht dabei waren, können hier oder auf der Homepage der HomeCON lesen, was sie verpasst haben.

Es waren zwar nicht ganz so viele Leute da, wie bei der Premiere und der Saal war nicht brechend voll, aber es haben doch ca. 25-30 Besucher den Weg nach Froschhausen gefunden.



Auch diesmal waren wieder Spiele und fachliche Diskussionen an der Tagesordnung und es wurde auch wieder ein wenig repariert und umgebaut.

Der Aufbau und der Ablauf der Veranstaltung ging diesmal wesentlich ruhiger von statten, da wir ja nun schon auf die Erfahrungswerte der ersten Veranstaltung zurückgreifen konnten.

Deutlich entspannter ging auch die Übergabe und Abnahme des Saales über die Bühne,

nicht wie bei der ersten HomeCON, wo es ja fast noch auf der Kippe stand, ob die Veranstaltung überhaupt stattfinden kann.

Trotzdem war auch diesmal die Spannung groß, ob denn Leute kommen, wie viele es wohl werden und wie die Veranstaltung angenommen wird.

Die Voraussetzungen waren eigentlich ideal, es war leicht regnerisch, aber nicht zu kalt – Retrozock-Wetter :)

Es gab wieder Kaffee, Kuchen, sowie andere Erfrischungsgetränke und die Verteilung übernahmen wieder die Kinder.

Der offizielle Beginn war wie gewohnt um 10:00 Uhr, aber auch diesmal waren wieder ein paar Leute etwas

früher da und haben beim Aufbau geholfen, der um 09:00 Uhr begonnen hat.

Dieses Mal war die Atarifraktion äußerst stark vertreten, so dass eine ziemlich große Auswahl an verschiedenen Atari Computern bestaunt und bespielt werden konnte.

Um die Mittagszeit wurde der Grill angeworfen, so dass jeder der wollte und sich etwas mitgebracht hatte,

sein Fleisch oder Würstchen grillen konnte.

Ein absolutes Highlight war der Besuch von Rainer Benda mit Familie, der von 1989 bis Ende September 1993 Mitarbeiter bei Commodore Deutschland in Frankfurt am Main tätig war.

Leider wurde das im Allgemeinen spielen, reparieren und diskutieren gar nicht von allen Besuchern so wahrgenommen, so dass es zu keinem Hype um seine Person kam. Vielleicht auch besser so, denn so ist die Chance größer, dass er mal wieder vorbeikommt.

Gegen Ende des Events wurde noch ein Volleyballturnier am G7400 ausgetragen, das war sogar noch in vollem Gange als bereits soweit alles abgebaut und weggeräumt war, außer dem Tisch, auf dem das Gerät mit Fernseher stand.

Die HC-II war dann offiziell gegen 22:00 Uhr beendet und die letzten Besucher die noch beim aufräumen mitgeholfen haben sind um ca. 22:30 Uhr auf die Heimreise gegangen.



4. C64 Stammtisch in Wien

Stefan Egger

Am 20.06.2009 war wieder ein Commodore Treffen. Der nun schon vierte Commodore Stammtisch in Wien wurde wieder bei Leecher in der Firma abgehalten.

Es gab wieder zahlreichen besuch: d020, overdoc, ZnarF, Leecher, Swasti, 128er man, Mr. Commodore und ich. Wenn wer vergessen wurde, bitte melden. ;)

Von meiner Sammlung war der Plus4 mit einer 1551 zu sehen. Außerdem hatte ich den C64c mit 1084 Monitor mit.

Nach der Begrüßung und ein wenig vergangener Zeit, knallte es und es stank. Schuld daran war der tastaturlose Genosse rechts, ein CBM 8032-SK. Das aus dem Müll geholte Objekt hat funktioniert – allerdings nur 15 Minuten lang. Dann flogen die Sicherungen raus, als irgendwas am Netzteil im Wahrsten Sinne des Wortes in Flammen aufging. Hoffentlich wandert das Gerät jetzt nicht dahin, wo es herkam, aber um 80 Euro wird es wohl keiner kaufen.

Hoffentlich bekommen wir den Raum für ein weiteres Treffen zu Verfügung gestellt. Denn nach dem Defekt konnten wir weder



Oben: Plus/4 mit 1551 und 1084 Monitor (Stefan Egger). Links zu sehen ist noch ein defekter C128D und ein C64.

Unten: CBM 8032-SK, der defekt wurde (Rene)



das Licht einschalten und es funktionierten nur noch die Hälfte aller Steckdosen. Als es dunkler und dunkler wurde, musste man sich noch mal mit dem schon abgehackten Problem beschäftigen. Doch trotz des Sicherungskastens konnten wir nichts reparieren.

Es musste der Chef der Firma her, der Arbeitgeber von Leecher! Und er kam! Sogar am Samstagnachmittag. Den Fehler gab es schon einmal, irgendwo war ein Wackelkontakt. Das Licht lief wieder und der Abend konnte weitergehen.

Glück gehabt! Das hat auch Rene, der in letzter Zeit drei SX64 unter 50 Euro ergattern konnte. Einen umgebauten durften wir am Treffen bestaunen.

Ich zeigte in der Zwischenzeit meinen plus4, wo das Spiel Bars zu sehen war. Das erst 2003 erschienene Spiel war interessant, da es schon einiges aus dem Plus4 herausholte. Sonst hatte ich noch einen C64c mit MMC64 mit.

Aber viel Zeit zum Spielen blieb nicht, ich musste meine 1551 umbauen (Schnapp gegen Knebelverschluss tauschen), dem C64c ein neues Gehäuseoberteil geben und einen C128-D versuchen zu reparieren.



Oben: Einer von drei SX-64, die Rene besitzt. Alle hat er unter 50 Euro in diesem Jahr ergattert, so ein Glück hätte ich auch gern mal!

Unten: Normaler und billiger ist der C64c mit 1084 (Stefan Egger).



Auch 128er-man hatte einen defekten C128-D mit. Dieser wurde noch immer nicht repariert, obwohl er den schon drei Mal mit hatte. Auch meinen konnten wir nicht reparieren, obwohl alle gesockelten Chips getestet wurden und funktionierten. Diesen Rechner habe ich schon abgeschrieben, da ich keine weiteren Reparaturkenntnisse habe. Den Verdacht auf einen Defekt Z80 wurde auch nicht bestätigt. Sie wurde recht heiß, aber ein Tausch brachte leider keine Besserung.

Auch ein Einkauf hat nicht geklappt: Als wir endlich einkaufen gehen wollten, hatten die Geschäfte schon zu. Vor lauter Reden und Reparieren. Dafür habe ich wie fast jedes Mal ein Bild, worauf Rene bei der „Arbeit“ zu sehen ist :☺



Ist ja schon fast Tradition!

Da mir Reini, der leider früher weg musste, noch eine A1200-Tastatur reparieren wollte (was aber nie geschah!), hatte ich einiges Amiga-Zubehör mit. Gut so, denn Rene hatte einen A600 bekommen und wir testeten so das neue USB HCX Disk Drive.



Oben: C64 mit Laptop-Bildschirm (Leecher).

Unten: Gesamter Raum und Beamer als C64-Monitor



Das funktionierte sehr gut, leider muss dazu ein PC gestartet werden, es funktioniert nicht „Stand-Alone“.

Franz „reparierte“ in der Zwischenzeit ca. 10 1541-II. Doch die waren gar nicht defekt, sondern nur das Netzteil, an der er alle angehängt hat. Alle hatten den selben Fehler. Was es nicht alles gibt!

Zum Schluss spielten Mr. Commodore, d020 und ich noch eine Runde „Grand Prix Circuit“ am C64. Im Bild rechts unten beachte man die Rückseite des Monitors. Dies ist offiziell das „vergilbtteste Plastik der Welt“. Früher – ja, lang ist es her – war das mal genauso weiß wie das Plastik an der Seite. Nun ist es ein C64-braun mit gilb.

Zu Ende des Commodore Stammtisches wollten wir noch eine Pizza bestellen. Da dies allerdings 45 Minuten dauern sollte, bestellten nur zwei Leute eine Pizza. Nach zehn Minuten war der Lieferant da. Schade, denn wenn das so schnell gegangen wäre, hätten andere auch gerne eine Pizza gehabt.

Trotzdem war der Stammtisch wieder interessant. Leider konnte nicht viel repariert werden. Es ging eher noch einiges kaputt. Aber so ist das leider.



Oben: Ein Haufen „defekte“ 1541-II (ZnarF)

Unten: Zwei Rennfahrer: „Grand Prix Circuit“ am C64.



Giana Sisters DS

Stefan Egger

Ende 2008 wurde Giana Sisters DS angekündigt. Nun ist es endlich zu kaufen und wir haben es getestet.



Nach Einlegen des Spiels in den Nintendo DS ist am oberen Bildschirm (der DS verfügt über zwei Bildschirme, der untere ist ein berührungsempfindlicher Touchscreen) ein ähnlicher Startbildschirm wie in der alten Version.



Unten kann man mittels Touchscreen die drei Spielstände verwalten, (starten oder Löschen).



Nun zum Spiel selbst: Es ist ein klassisches 2D Jump n Run. Wie damals. Nur die Spielfigur und die Gegner wurden überarbeitet, die Hintergrundgrafik könnte man auch auf einem C64 umsetzen. Übrigens sind einige Gegner neu bzw. neu animiert, was gut gelungen ist. Das neue Design von Giana fand ich aber nicht so toll, da ist mir die alte Giana lieber! Die Steuerung der Spielfigur ist dafür sehr gut gelungen.

Als Musik dienen die alten Melodien, jedoch wurden Sie von Chris Hülsbeck überarbeitet.

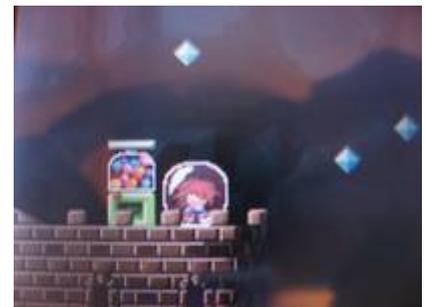
Das Spiel beinhaltet 80 Levels. Leider sind schon einige ganz bzw. teilweise aus dem alten Spiel bekannt. Auch sind die Level sehr kurz und relativ leicht aufgebaut. Das Spiel ist schnell durchgespielt.

Die Weltkarte:

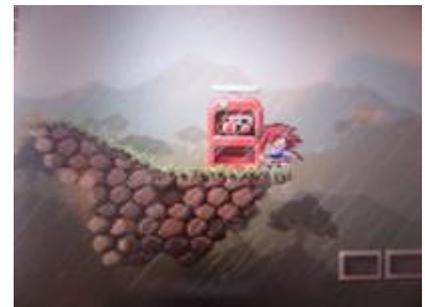


Was ist sonst noch neu? Wo wurden die Fähigkeiten des DS ausgenutzt? Leider an falscher Stelle. Man kann dank in der Landschaft herumstehender Kaugummiautomaten in eine Kaugummi-Blase gelangen und somit Abgründe überwinden. Gesteuert wird dabei mit dem in den DS eingebauten

Mikrofon. Gott sei dank kann man aber auch mit den Tasten schweben und benötigt die Mikrofon-Pusterei nicht.



Noch einen Automaten gibt es: Für Getränke, sieht nach Cola aus. Damit kann man Blöcke und andere Dinge aus dem Weg schaffen. Auch Feuer kann so gelöscht werden.



Man kann jeweils nur einen Kaugummi bzw. eine Cola „mitnehmen“. Dies wird unten am Touchscreen eingeblendet. Da kann man diese Funktionen auch mit einem Druck aktivieren.



Der Endgegner ist am Anfang sehr witzig gestaltet. Wer den dünnen „alten“ Drachen kennt, wird sich beim neuen Drachen zuerst mal wundern. Dieser ist nämlich im „Hochformat“ und recht dick. Und sehr faul: Er ist nicht sehr schwer zu besiegen.



Bild © Lotek64 #30

Was ist mit dem anderen Endgegner, dem Ungeziefer, aus dem alten Giana Sisters geworden? Dieser wurde leider nicht in das neue Spiel übernommen. Der Drache ist der einzige Endgegner. Da bietet selbst das alte Spiel mehr Vielfalt. Schade, ein paar neue Endgegner, evt. sogar unterschiedlich schwer, wären sicher für das Spiel interessant gewesen.

Das Spiel ist also schnell durchgespielt. Schlecht ist es nicht, aber man hätte sich schon mehr anstrengen können und neue Ideen einbringen! Kompatibel ist es mit den Produkten: Nintendo DS, DS Lite und DSi.



Bild © www.surrealist.de



Interessant ist die Tatsache, dass Nintendo dieses Spiel lizenzierte. Denn das Giana Sisters von 1987 (entwickelt von Time Warp Productions, veröffentlicht von Rainbow Arts) war ein Jump 'n' Run und es gab sehr viel Ähnlichkeit zu Nintendos Super Mario Bros. Es war damals nicht für Nintendo-Produkte sondern nur Commodore 64 und später auch Amiga und Atari ST erhältlich. Daher wurde der Verkauf einige Wochen nach Erscheinen der Amigaversion auf Betreiben Nintendos gerichtlich untersagt. Das Spiel wurde Kult und sehr schnell als Raubkopie verbreitet. Ziemlich jeder Besitzer eines C64, A500

oder ST hat das Spiel gespielt. Durch den kurzen Verkaufszeitraum wurde das Spiel auch zum Sammlerobjekt. Heute werden für ein Original-Spiel einige hundert Euro bezahlt.

Doch da es nun sicher keine Konkurrenz für das bekannte Super Mario Bros mehr ist und es nun auf Nintendo-Konsolen verfügbar ist (und Nintendo Lizenzkosten kassiert) ist dies heute kein Problem mehr.

Mittlerweise ist Giana Sisters auch für Mobiltelefone verfügbar. („Armin Gessert's Giana Sisters“)

Neue 1541 Ultimate

Stefan Egger

Es gibt bald eine neue 1541U, das alte Modell wird nicht mehr weiter produziert. Die letzte Serie ohne Ethernet wird nun aufgelegt.

Gerüchten zufolge verfügt das neue Modell eine SuperCPU Emulation. Dafür fällt Ethernet komplett weg. Die Platine wird dadurch kleiner und bekommt ein mitgeliefertes Gehäuse. Der Preis steigt von 119 auf 125 Euro.

Die SCPU Emulation wurde zwar nicht offiziell angekündigt, doch es ist bekannt, dass Gideon schon daran gearbeitet hat bzw. auch für die alte 1541U ein austauschbares FPGA Image geplant hatte. Da der FPGA der alten 1541U nicht groß genug wäre, würde man entweder 1541U oder SCPU wählen müssen. In der neuen ist wahrscheinlich ein größerer FPGA und beide Funktionen sind zugleich verfügbar.

Auch ein 1350 (Datasette) Support ist angekündigt. Evt. werden einige Funktionen auch für die "alten" verfügbar sein.

Auch wurde der SD-Kartenslot entfernt und gegen das kleinere Format „MicroSD“ ersetzt. Mittels eines Adapters kann eine MicroSD-Karte auch in normalen SD-Slots eingesetzt werden. Eine neue Funktion ist auch eine batteriegepufferte Echtzeituhr. Auch die Audio-Ausgabe wurde verbessert, was für zukünftige Entwicklungen wichtig sein könnte.

Veränderungen im Detail:

Positiv:

- Platine wird verkleinert
- Gehäuse
- neue Funktionen (1530 und evt. SCPU)
- batteriegepufferte Echtzeituhr
- verbesserte Audio-Ausgabe

Negativ:

- keine Ethernet-Version
- teurer
- kein Standard SD-Kartenslot. Datenaustausch meist über Micro-SD Adapter



Links und © Bilder:
www.1541ultimate.net



Zwei mögliche Gehäuse Designs. Auch der Name ändert sich: Ultimate Cartridge oder 1541U-II. Evt. gibt es bald auf der Homepage eine Umfrage.



Innovative Eingabegeräte

Stefan Egger

Joyboard und BalanceBoard



Die damals junge Firma Amiga stellte unter anderen Joysticks und Zubehör sowie Atari 2600 Spiele her. Zum Joyboard gab es ein spezielles Spiel und weitere sollten folgen, was aber nie geschah (wegen Videospiele Crash). Das Joyboard war kein Erfolg, aber rund 20 Jahre später griff Nintendo mit dem Wii Balance Board die Idee wieder auf. Technisch verbessert (mehr als 8-Wege, kabellos, ...) war es ein Erfolg. Wenn gleich man auf beiden Geräten sich sicher „zum Narren macht“. Dies konnte man nicht ändern.



CDTV und PS3 Eingabegerät

Auch Commodore hat einen innovativen Controller herausgebracht: Die Fernbedienung zum CDTV. Das kabellose Eingabegerät vereint Fernbedienung mit Joypad und lag serienmäßig jedem CDTV-Grundgerät bei.



Dies war schon 1991 und die Idee wurde erst rel. spät aus der Versenkung geholt. Erst mit der PlayStation 3 gab es eine Multimedia-Konsole, die ein serienmäßig mitgeliefertes, kabelloses Eingabegerät besitzt. Mit der 2006 erschienenen Konsole dauerte es immerhin 15 Jahre, bis diese Idee wieder aufgegriffen wurde.

Technisch ist dies natürlich schon ein gewaltiger Schritt nach vorne: Akkus statt Batterien, Bluetooth- statt Infrarot-Technik. Damit ist es nun auch möglich, ohne Sichtkontakt mit der Konsole Eingaben vorzunehmen.



Atari Analog Controller

Damals war Atari in Videospiele die Nummer 1. Das Atari 2600 verkaufte sich blendend, Atari überall in den Arcade-Hallen.

Dann kam der Videospiele-Crash und mitten darin das Atari 5200, der eher wenig bekannte Nachfolger vom Atari 2600. Vielleicht ist dieser Controller nicht der erste mit analogem Joystick, aber sicher ein interessanter:



Leider blieb der analoge Stick (damals war eigentlich alles digital) in der Position in der man ihn stellte. Er stellte sich nicht, wie üblich, in die neutrale Mittelposition zurück – zumindest nicht automatisch. Das Spielen war damit nur schwer möglich, der Controller wurde auch oft kaputt.

Wegen des Videospiele-Crash wurden auch nicht viele Atari 5200 gekauft, die zumal inkompatibel zum beliebten Vorgänger waren. Teuer war das Gerät auch. Heute haben eigentlich alle Controller analoge Eingabe-Möglichkeit.

Schlechte Tastaturen

Stefan Egger

Commodore hatte schon immer eine „Vorliebe“ für merkwürdige Tastaturen. Dafür gibt es ja einige Beweise. Man darf aber nicht vergessen, dass man es „damals“ einfach nicht besser wusste oder es nicht anders möglich war.

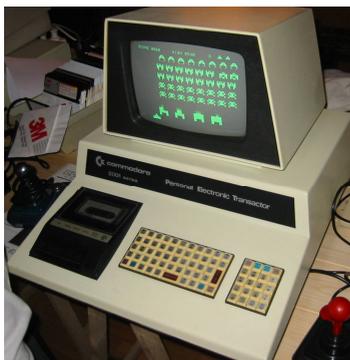
Commodore PET 2001

Der erste Commodore Computer – und gleichzeitig der erste fertig zusammengebaute Computer der Welt – war der PET 2001 (Personal Electronic Transactor).

Warum fiel die Tastatur so komisch aus?

- Man brauchte Platz für die eingebaute Datasette, um es als komplettes System zu verkaufen
- Man produzierte früher Taschenrechner und hatte daher die Möglichkeit, diese Taschenrechner-ähnlichen Tasten zu produzieren oder man hielt dies für vorteilhaft.

Warum diese kleinen Tasten dann auch noch bunt angemalt wurden, ist nicht bekannt. Z.B. ist die Mini-Space-Taste bunt, die viel öfter benötigte Taste zum Löschen von Fehlern bei der Eingabe ist nicht bunt.



Commodore VC20/C64/C16

Die Tastatur ist zwar ein gewaltiger Fortschritt von der im PET 2001, aber trotzdem sehr ungünstig. Gut, es gibt endlich „normale“, große Tasten, welche eine gute Qualität und Haltbarkeit aufweisen und auch nach heutigen Erkenntnissen angeordnet sind (verschoben in jeder Reihe).

Trotzdem gibt es einige Kritikpunkte: So gibt es nur zwei Cursor-Tasten. Beim C16 wollte man dies lösen, baute vier Cursor-Tasten ein. Aber auch diese Lösung war nicht optimal: Sie sind ganz oben neben den Zahlstasten schlecht erreichbar. Die Zeichen die vorher statt den vier Pfeiltasten verfügbar waren, wurden auf andere Tasten aufgeteilt.



Weiters ist diese Tastatur einfach viel zu hoch, um damit vernünftig und ergonomisch arbeiten zu können. Erst der C64c und später der C128 hatte eine genormte Höhe der Tastatur.



Commodore C116

Noch ein Vertreter aus der C264-Serie, wo eigentlich nur der Plus/4 eine wirklich gute Tastatur hat. Diese hat wie der C116 getrennte Cursor-Tasten und ist sehr flach.

Der C116 hat aber leider eine Gummitastatur. Zum Programmieren sehr unbrauchbar, da man nie genau weiß, ob das Zeichen nun am Bildschirm erschienen ist oder nicht. Auch sind die Tasten sehr klein.

Was dachte sich Commodore bei diesem Computer? Die Tastatur soll laut Werbung „für Kinderhände geeignet sein“, weil selbst Kinder die Tastatur nicht „klein kriegen können“.

Insgesamt war der C116 nicht sehr erfolgreich und wurde nach seiner Markteinführung recht billig verkauft. Commodore ahnte dies wohl und führte den C116 nur in Deutschland und ein paar Nachbarländern ein. Es wurden nur ca. 50.000 Stück verkauft.



Zur Verteidigung muss man sagen, dass auch anderer Computer-Hersteller damals komische, kleine, gummige, seltsame oder auch bunte Tastaturen herausbrachten.

Die Zeit vergeht!

Stefan Egger

„Die Zeit ist schön nur eins ist blöd, dass mit der Zeit die zeit vergeht“ (Zitat Songtext „Die Zeit“/EAV)

Amiga OS 1.x könnte Probleme mit dem Wechsel ins neue Jahrtausend haben. Das Jahr 2000 Problem ist mit OS2.0 oder höher kein Problem mehr. Wir beschäftigen uns nun mit der Frage: Wie lange kann der Amiga die zeit richtig verwalten?

Einführung Jahr-2000-fähig?

Beim A3000 mit dem Bootmenü, wo man Kickstart 1.3 oder 2.0 auswählen kann, gibt es auch bei der älteren Version des Betriebssystems keine Probleme mit dem Jahr 2000. Das sogenannte SetClock-Problem (wird später erläutert) tritt hier nicht auf, da ein spezielles Tool verwendet wird. Dieses Boot-Menü ist aber nur bei den ersten A3000 vorhanden. Spätere Modelle haben Version 2.0 fest eingebaut.

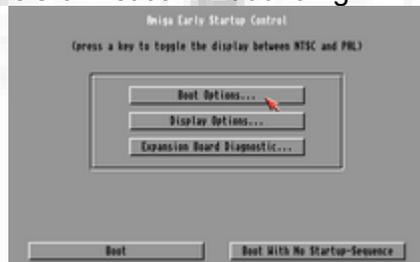


Wenn man beim Einschalten des Amigas beide Maustasten gedrückt hält, kommt ein Boot Menü. Wenn keiner dieser Menüs erscheint hat der Amiga wahrscheinlich Kickstart1.x und es könnten Probleme mit dem Jahr 2000 auftreten.

Falls das Bootmenü von OS2.0 kommt, ist der Amiga Jahr-2000-fähig:



Auch die spätere Version von OS 3.x ist Jahr-2000-fähig



Auch die Software, die am Amiga läuft, ist nicht automatisch Jahr 2000 fähig, da die richtige Verwendung der vom Betriebssystem zu Verfügung gestellten Daten wichtig ist.

Wie spät ist es, Amiga?

Die Zeitmessung des Betriebssystems des Amiga ist wie das von UNIX. Es werden die Anzahl der vergangenen Sekunden gezählt, die seit einem festen Zeitpunkt vergangen sind. Wie manche in den „Preferences“ schon bemerkt haben, setzt der Amiga das Datum automatisch auf den Wert „01.Januar 1978 und 00:00:00 GMT“ – was zuerst verwundert, weil der Amiga ja erst 1985 vorgestellt wurde. Dies hat seinen Grund im UNIX. Dieser „Startwert“ wird auch „Epoch“ genannt.

AmigaDOS ist eine Protierung des TRIPOS 32Bit Kernel der Cambridge Universität und wurde von Commodore zugekauft. Dieses System handhabt Datum und Zeit auf eine besondere Weise

Es werden die Anzahl der Tage, die seit AmigaOS-Epoch vergangen sind, gezählt. Jeder Tag besteht bekanntlich aus 24 Stunden. Es wird auch der Wert der vergangenen Minuten gespeichert, die seit Mitternacht (00:00:00 Uhr) des vorgegebenen Tags vergangen sind. Dann gibt es noch sogenannte Ticks, die aber nichts mit dem Tick Signal aus dem Netzteil oder dem Amiga-Chipsatz zu tun haben. 3000 Ticks sind eine Minute. Eine Sekunde hat daher 50 Ticks.

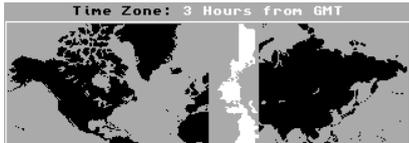
Ein DateStamp besteht aus den Werten „Tage“, „Minuten“ und „Ticks“. Diese DateStamps werden verwendet, um z.B. Infos zur Erstellung von Dateien zu speichern.

GMT? Was ist das?

GMT steht für „Greenwich Mean Time“ und bedeutet auf Deutsch übersetzt ungefähr „mittlere Greenwich-Zeit“. Dies ist die mittlere Sonnenzeit am Nullmeridian und wurde von 1884 bis 1928 als Weltzeit verwendet. Heute ist dieses Konzept von der Koordinierten Weltzeit UTC abgelöst. Doch GMT wird oft als Synonym verwendet.

Bei einigen Geräten kann man z.B. GMT+1:00 für Wiener Zeit (Zeitverschiebung) einstellen.

Dies war ab OS2.1 (Update von 2.0 von 1992) auch in den erweiterten Preferences möglich. Hier ist es auf einer Landkarte möglich, die Zeitzone einzustellen. Doch das Betriebssystem verwendete dies nicht und stellte es auch den anderen Programmen nicht zu Verfügung.

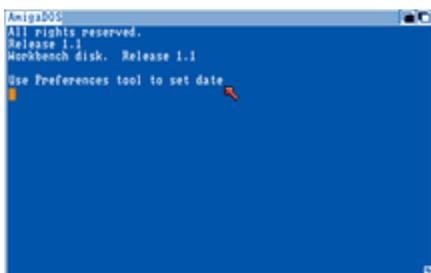


Der Amiga kannte das Konzept globaler Zeit nie. AmigaOS war also immer für lokale Zeit gerüstet.

Zeit ohne Strom?

Der A1000, A500, A600 und der A1200 haben keine batteriegepufferte Echtzeituhr eingebaut. Diese kann aber mit Erweiterungen nachgerüstet werden. Auch das CDTV und das CD32 haben keine Möglichkeit, die Uhrzeit zu speichern.

Dies bedeutet, dass nach dem Abschalten des Rechners bzw. bei einem Stromausfall, die Uhrzeit verloren geht. Sie wird dann wieder auf den Startwert zurückgestellt. Man müsste, falls man die korrekte Uhrzeit verwenden möchte, diese jedes Mal einstellen, wenn der Amiga vom Strom getrennt wurde.



Spätere Amiga Modelle, wie der Amiga 2000 und der Amiga 500 Plus haben einen eingebauten Akku, der die Systemzeit auch ohne Strom behalten soll. Auch der A3000 und der A4000 und deren Tower-Versionen haben einen eingebauten Akku bzw. eine Batterie.

Hat ein Amiga eine batteriegepufferte Uhr so wird beim Starten des Systems die Zeit ausgelesen und auf den gefundenen Wert gesetzt. Bei der AmigaOS Version 1.2 und 1.3 war ein spezielles Tool namens SetClock nötig. Seit AmigaOS 2.0 ist dies direkt im Kickstart integriert. Kann die Uhrzeit nicht ausgelesen werden, so wird es auf den Startwert zurückgesetzt.

Zeit Einstellen: Shell



Da der Amiga sowohl ein grafisches Betriebssystem (Workbench) als auch einen Kommandozeileninterpreter (CLI/Shell) hat, gibt es verschiedene Möglichkeiten die Zeit einzustellen.

Das Command Line Interface (CLI) oder auch Shell genannt, hat folgende Zeit-Befehle:

Date

liest und setzt das aktuelle Systemdatum

SetClock

Für batteriegepufferte Uhr

Wertebereich

Alle Versionen des AmigaOS und des Befehlen verwalten das Datum gleich. Gibt man das Datum in der Shell aus, so erscheint z.B. 01-Aug-99.

Das Jahr wird also nur mit zwei Stellen angegeben. Ist die

eingeegebene zweistellige Zahl größer oder gleich 1978 so wird 1900 mit der eingegeben Zahl addiert, um das Datum zu erhalten. Mit dieser Methode sind also die Zahlen 1978-1999 möglich.

Wenn die Zahl nun kleiner als 78 ist, so wird 2000 mit der eingegeben Zahl addiert, um das Datum zu erhalten. So ist der Wertebereich mit 2000-2077 festgelegt.

Zeit Einstellen: Workbench



Auch mit der Workbench ist es möglich, die Zeit einzustellen. In der Version 1.x (also 1.0 bis 1.3) gibt es nur einen Einstellungs-Editor. Links oben kann die Zeit eingestellt werden, wobei hier dieselbe Methode wie beim CLI/Shell Kommando verwendet wird. Die zweistellige Zahl kann den Wertebereich 1978 bis 2077 einnehmen.



AmigaOS2.0 hat viel mehr Einstellungsmöglichkeiten. Die Funktionen wurden in mehrere Editoren aufgeteilt. Unten der Zeit-Editor:



Nun kann man das Jahr als vierstellige Zahl eingeben, aber der Wertebereich ist auf die Jahre 1978 bis 2113 begrenzt.

Mit dem Update auf Amiga OS2.1 wurde der Zeit-Editor wieder geändert. Hier ist der Wertebereich auf die Jahre 1991 bis 2099 begrenzt.



? TIME NOT CORRECT ERROR.

So wie oben geschrieben würde die Fehlermeldung am C64 aussehen. Doch der hat keine Probleme mit der Zeit, der Amiga jedoch hat vier davon:

Problem 1: SetClock

AmigaOS 1.2 und 1.3 der wurden wie oben beschrieben mit dem Programm SetClock geliefert, welches die Uhrzeit aus der batteriegepufferten Uhr beim Start auslesen soll.

Leider gibt es hier einen Bug, der zu einer Falschberechnung beim Auslesen der Zeit aus der batteriegepufferten Uhr, führt. Die Jahre 1978 bis 1999 werden korrekt berechnet, aber ab dem Jahr 2000 glaubt SetClock, dass es 1978 ist. Wenn nun tatsächlich ein Jahr vergeht und es 2079 wird, glaubt der Amiga, es sei das Jahr 1979.

Problem 2: Negative Zeit

Wie oben beschrieben, misst der Amiga die Zeit in Sekunden. Am 19. Januar 2046 um 03:14:07 Uhr nimmt diese Integer-Zahl ihren maximalen Wert an. Wird dieser Wert nun mit einer weiteren gezählten Sekunde überschritten so tritt ein Werteüberlauf auf. Dies

bedeutet, dass „am anderen Ende“ des Integer-Wertebereichs weitergezählt wird. Das wäre eine Negativzahl von Minus 2.147.483.648. AmigaDOS kann diese Zahl nicht zuordnen und daher wird der Wert als falsch angenommen.

Zusätzlich soll ein Bug im Rom enthalten sein, der alle folgenden Datumsoperationen fehlerhaft werden lässt. So könnte es sein, dass die Berechnungen des Datums für mehr als zwei Jahre ausfallen.

Alle Versionen des AmigaOS weisen dieses Verhalten auf.

Problem 3: Zeitüberlauf

Eine nicht beschriebene 32Bit-Integer kann den Maximalwert von 4.294.967.295 annehmen.

Falls so viele Sekunden vergangen sind, ist das Datum, das der Amiga daraus berechnet, der 7. Februar 2114, 06:28:15 Uhr.

Eine Sekunde darauf wird der Sekundenzähler überlaufen (wie bei Problem 2 beschrieben) und bei 0 weiterzählen. Dies hätte zur Folge, dass dann wieder beim Startwert, dem 01. Januar 1978, Mitternacht, weitergezählt wird.

Problem 4: Uhrenchips

Alle Amigas mit serienmäßiger batteriegepuffertes Echtzeituhr verwenden entweder den Uhrenchip „Oki MSM6242RS“ (A500, A2000), oder „Ricoh RP5C01“ (A3000, A1200, A4000).

Diese Uhrenchips verwalten das Jahr als zweistellige BCD-Nummer (BCD=„Binary Coded Decimal“). Wird des Jahr 99 erreicht und der Zähler um

eines weiter zählen möchte, wird 00 erreicht.

Bei jedem Startvorgang wird die Uhr ausgelesen und gesetzt. Der Wertebereich des zweistelligen Jahres ist also – wie weiter oben beschrieben – 1978 bis 2077. Doch was geschieht, wenn der 01.Januar 2078 ist? Dann wird der 01. Januar 1978 als Datum gesetzt.

Da ist was undicht!

Akkus altern und werden undicht. Die darin enthaltene Lauge kann Leiterbahnen des Amigas zerstören. Achten Sie daher – wie in der SCACOM Aktuell Ausgabe 11 beschrieben – genau auf die Akkus und entfernen Sie diese. Verbaut sind sie in den oben genannten Modellen und vielen Zubehöerteilen und Speichererweiterungen von Drittherstellern.

Andere Plattformen

Beim PC waren selbst 1996 nicht alle BIOS-Chips Jahr 2000 fähig. Und das, obwohl in vier Jahren ein nicht lang entferntes Problem eintreten könnte.

Da das Thema interessant ist, behandeln wir den Atari ST auf der nächsten Seite.

Quelle, Infos, Copyright und weitere Infos:

www.amiga-club.de/aida/archiv99/0039.htm
!

Atari und die Zeit

Stefan Egger

Der in der letzten Ausgabe der SCACOM Aktuell vorgestellte Atari ST ist weitgehend Jahr 2000 fähig. Aber wann hört seine Uhr auf zu ticken?

Warum es dieses Problem gibt?

Damals, in Zeiten von Lochkarten und kleinen Speichern sparte man, wo dies nur möglich war! So auch beim Datum. Diese Sparsamkeit – man ließ einfach die ersten Stellen weg, die „eh immer gleich sind“ und speicherte nur die zwei letzten Stellen des Jahres.

Doch im Jahre 1999 werden die ersten beiden Stellen auf 20 gesetzt und die letzten auf 00. Was damals nötig war oder Speicher sparen half, wurde auf einmal zu einem Problem.

Wie geht der Atari mit dem Jahr 2000 und darüber um?

Obwohl die erste Version des Atari-Betriebssystems schon 1985 programmiert wurde, hat der Atari mit der Jahrtausendwende keinerlei Probleme.

Die Obergrenze der Systemuhr ist 2099. Doch es stellte sich heraus, dass die Uhr erst am 31.12.2107 um Mitternacht stehenbleibt. Denn anders als vorher angenommen, werden die sieben Jahresbits des Systemdatums voll genutzt!

Patches

Durch Verbesserungen und Patches könnte man diese Grenze noch weiter ausdehnen, aber das ist ja

nicht nötig (in 100 Jahren haben wir sicher keine Probleme damit, so alt werden wir nicht. Außerdem wird auch der Atari nicht so lange betriebsfähig sein),

Ein weiteres Problem

Doch es gibt ein weiteres Problem. Am 29. Februar 2000 gibt es einen Bug.

Schaltjahre sind bekanntlich alle durch 4 teilbaren Jahre mit Ausnahme der durch 100 teilbaren. Jedoch gab es davon wieder eine Ausnahme, denn das Jahr 2000 ist ein Schaltjahr!

Aber selbst dies wird von der ATARI-Systemuhr richtig umgesetzt. Problem gelöst!

Batteriegepufferter Uhr

Wie beim Amiga gilt hier auch: Leute mit batteriegepufferter Uhr stellen diese selten nach.

Leute ohne eine batteriegepufferter Uhr müssen bei jedem Einschalten, falls auf ein aktuelles Datum/Uhrzeit Wert gelegt wird, dieses einstellen.

Neben dem Atari Kontrollfeld, das sehr umständlich ist, gibt es zahllose Hilfsprogramme. Leider funktionieren nicht viele nach dem Jahr 2000.

Simulation: Jahr 2107

Sie können die Systemuhr vorübergehend auf den 31.12.2107 um 23:59 stellen.

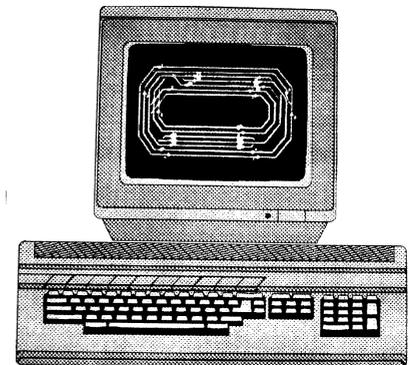
Dann werden Sie feststellen, dass auch nach Minuten die Systemuhr nicht auf Neujahr weitergelaufen ist. Dies ist

zwar nicht weiter schlimm, aber hier ist die Grenze der Atari-Systemuhr erreicht.

Fazit

Atari und die Entwickler des Betriebssystems haben ganze Arbeit geleistet und 122 Jahre in die Zukunft gedacht. Denn 1985 wurde das System vorgestellt und erst 2107 bleibt die Systemuhr stehen.

Wie im anderen Artikel erwähnt, gab es zum Teil noch auf 1996er Computern und später Probleme mit der Jahrtausendwende. Ein Atari von 1985 wurde hier schon an das gedacht.



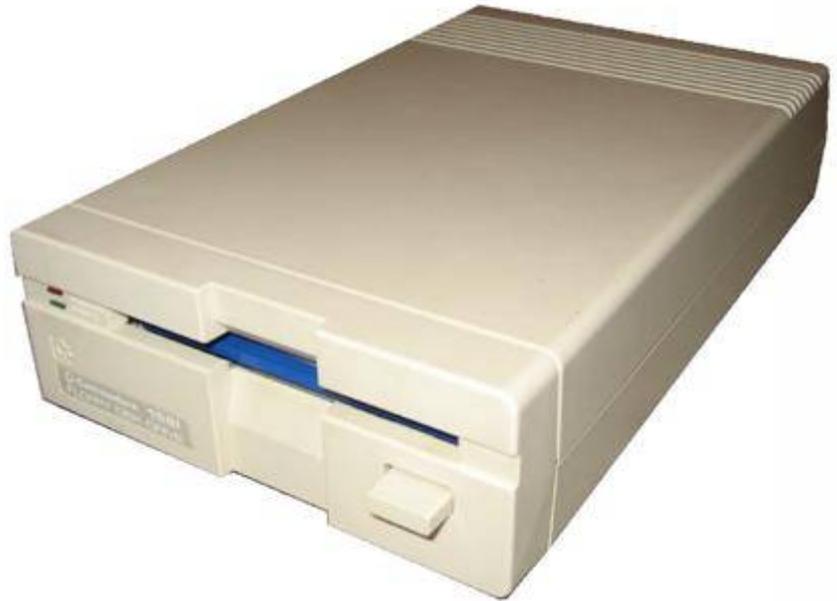
Quelle, Infos, Copyright und weitere Infos:

www.stcarchiv.de/stc1999/03_ahr2000.php

Commodore 1581

Stefan Egger

Die 1581 ist das einzige 3,5" Disk Drive von Commodore für den Seriellen Bus. Unglaubliche 3160 Blocks (ca. 800 KB) stehen als freier Speicher auf einer formatierten DD-Diskette zu Verfügung. Da das Laufwerk aber ganz anders als seine 5,25"-Vorgänger arbeitet und das DOS weitgehend verändert und verbessert wurde, sind Spiele, die nachladen, nicht mehr kompatibel. Sinnvoll eingesetzt kann es nur zum arbeiten, unter GEOS oder für Spiele, die auf einmal in den Speicher geladen werden. Interessant, um die Übersicht nicht zu verlieren, ist die Funktion von Unterordnern. Die modernste und gleichzeitig letzte Commodore Floppy arbeitet schneller als die Vorgänger und ist sehr leise.



Das Design ist wie von Commodore gewohnt ähnlich den moderneren Laufwerken 1571 und 1541-II. Es ist überraschend kompakt und modern gebaut.





Hinten gibt es die zwei typischen, runden Commodore-Serial-Ports. Rechts daneben zwei Schalter (vier Stellungen) zum Einstellen der Laufwerksadresse (8-11). Dann kommt der Power-Stecker für das externe Netzteil (ist dasselbe wie für die 1541-II) und der Ein-/Ausschalter.

Die Rückseite zeigt kein Typenschild. Dies ist angeblich bei späteren, moderneren Modellen meistens so ausgeführt. Warum das Typenschild fehlt, ist unbekannt. Auffallend ist noch, dass nur zwei Schrauben vorhanden sind. Das Laufwerk ist sehr wartungsfreundlich gebaut und kann sehr schnell und einfach geöffnet werden.



Hat man das Gehäuse offen, ist das Laufwerk darunter auf einem Metallrahmen befestigt. Hinten zwei Anschlüsse, die man leicht abziehen kann.



Nach dem Abmontieren des Metallrahmens sieht man die sehr kleine und hoch integrierte Platine des 1581 Laufwerks.



Beschreibung

International Karate + ist spielerisch fast identisch mit dem Spiel International Karate, jedoch treten nun 3 Karatekas gleichzeitig an. Statt dem Drehtritt und dem Salto beherrscht der Kämpfer nun den Kopfstoß, den "Flip-Flop"-Überschlag und einen Spagat-Sprung, mit dem man die beiden anderen Kampfsportler gleichzeitig zu Boden schicken kann. Alle 3 Kämpfer sind gleich schnell, gleich stark und haben die gleichen Schläge und Tritte. Wer zuerst 6 Punkte hat, gewinnt die Runde. Der Kämpfer mit den wenigsten Punkten scheidet aus. Nach jeweils zwei überstandenen Kampfunden gibt es eine Bonusrunde, in der man mit einem Schild Bälle abwehren muss. Wehrt man alle Bälle erfolgreich ab, winkt ein "Survival Bonus" in Höhe von 5.000 Punkten.

Spielmodi

- 1 Spieler gegen zwei Computergegner
- 2 Spieler (mit- bzw. gegeneinander) gegen einen Computergegner
- 3 Spieler gegeneinander (nur in der Gold-Edition mit 4 Player Interface möglich)

Gestaltung



Alle drei Karatekas treten immer in der gleichen Kampfarena gegeneinander an, die aber toll animiert ist. Von Zeit zu Zeit springt z.B. ein Fisch aus dem Wasser, eine Spinne seilt sich ab oder ein Vogel fliegt vorbei, zusätzlich spiegelt sich die Sonne in den sanften Wellen. Die digitalisierten Kampfschreie aus dem Vorgänger wurden übernommen.



Die Bonusrunde

Bedienung

Jede der acht Hebelrichtungen des Joysticks ergibt eine andere Bewegung des Kämpfers, und der zusätzliche Druck des Feuerknopfes ergibt weitere acht Bewegungen. Jedoch resultieren einige Bewegungen aus der Richtung in die der Kämpfer blickt (Grundstellung ist: linker Kämpfer blickt nach rechts und umgekehrt). Sollte die Grundstellung des Kämpfers nicht gegeben sein, ist die Kampf Bewegung zur Joystickbewegung von rechts nach links gespiegelt. Bei einer Angriffsbewegung muss der Joystick solange in der entsprechenden Stellung gehalten werden bis der Kämpfer die Bewegung beendet hat. Wenn danach schnell eine nächste

Bewegung mit dem Joystick gewählt wird, usw., wird der Kämpfer eine durchgehende Serie der gewählten Angriffs/Abwehrbewegungen ohne Pause durchführen.

Steuerung

ohne Feuerknopf



Sprung hoch



Drehung + Fauststoß zurück (hoch) / Fauststoß



Rückwärts gehen (oder Blocken) / Vorwärts gehen



Fauststoß vor (tief) / Schienbeintritt



Fußfeger mit Feuerknopf



gesprungener Vorwärtstritt



doppelter Fußstoß (hoch) / Kopfstoß vor (hoch)



Back Flip / Fußtritt (Magen)



gedrehter Back-Stop-Face-Kick / Face-Kick (hoch)



gedrehter Fußfeger zurück

Tastenkombinationen

Run-Stop = Pausenmodus wird aktiviert bzw. deaktiviert (im Emulator: ESC)

D +E +M +O = Wasser- und Himmelfarbe ändern

* = Reflexion des Sonnenlichtes ändern

1 /2 /3 /4 /5 = Geschwindigkeit einstellen

Gürtelfarben

| Gürtelfarben | Punktebereich |
|----------------|---------------|
| white - weiß | 00000 - 07900 |
| yellow - gelb | 08000 - 15900 |
| green - grün | 16000 - 24900 |
| purple - lila) | 25000 - 34900 |
| Brown-braun | 35000 - 49900 |
| Black-schwarz | ab 50000 |

Sonstiges

Es gibt auch eine Gold-Edition, in der 3 Spieler gegeneinander spielen können (4 Player Interface erforderlich)

Trivia

Seit 25.07.2008 ist das Spiel für die Nintendo Wii Virtual Console als Download erhältlich.

| | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Entwickler | Archer MacLean |
| Firma | System 3 |
| Publisher | System 3 |
| Musiker | Rob Hubbard |
| HVSC-Datei | /Hubbard_Rob/IK_plus.sid |
| Release | 1987 |
| Plattform(en) | C64, Schneider CPC, Spectrum |
| Genre | Sports, Fighting |
| Spielmodi | Einzelspieler bis zu 3 Spieler (Gold-Edition) |
| Steuerung |  |
| Medien |  |
| Sprache |  |



Cheats

Mit der Tastenkombination E +S lassen Sie einem Karateka die Hose runter.

Wenn man KO geht, muss man nur zwei Mal Run/Stop drücken und man steht wieder (Mopok)

Webtipp

Mingo

Mingos Commodore Page ist der Webtipp dieser SCAOCM Ausgabe. Die mit vielen Tipps und Tutorialen ausgestattete Seite kann bei vielen Problemen sehr hilfreich sein

Diese Seite entstand vor einigen Jahren durch den einfachen Wunsch, meine Sammlung im Internet zu publizieren. Aus einem kleinen Projekt entstanden nach und nach immer weitere Ideen. Ich wollte nicht nur zeigen, was in meinen Regalen steht, sondern es sollte ein allgemeiner Einblick in der Geschichte von Commodore entstehen. Aus diesem Grund fügte ich der Seite immer wieder neue Rubriken hinzu. Natürlich nicht zuletzt die Spiele-Datenbank für C64 und Amiga Spiele, da diese von vielen immer noch geschätzt werden und alte Erinnerungen wecken.

Im Web gibt es ja bereits viele Spiele-Datenbanken und so wollte ich diese Datenbank nicht nur mit Bild und Text füllen, sondern auch mit Videos interessanter machen. Doch nicht nur Spiele sollten der Schwerpunkt meines Projektes werden, sondern auch alles andere rund um Commodore und deren Geschichte. Daraus wurde eine Bibliothek die auch Produkte von Dritthersteller beinhaltet. Eine schlichte Datenbank von Produkte sollte aber nicht das Ergebnis dieser Seite sein. Deshalb erweiterte ich das ganze mit verschiedenen Anleitungen rund um das Thema Hard- und Software, die eher an Anfänger

gerichtet sind und einen Überblick über die Grundfunktionen und Möglichkeiten der Commodore-Rechner geben!

Diese wurden auch erstellt, weil ich selbst oft auf der Suche nach Anleitungen war und ich diese Recherche Anderen erleichtern möchte.

Das Thema Emulation, das mittlerweile sehr beliebt ist, weil nicht jedermann einen Commodore-Rechner besitzt, darf auch nicht vergessen werden. Und da es inzwischen für fast jedes erdenkliche System einen Emulator gibt, sollten auch diese angesprochen werden. Vor kurzen habe ich die Seite komplett neu aufgebaut. Neben einem verbessertem Design gibt es auch neue Funktionen. Dies war schon dringend erforderlich, da die alte Seite mittlerweile sehr alt wirkte.

Dieser Umbau kostete mich sehr viel Zeit, das positive Feedback der Besucher bestätigte aber, dass es gut investierte Zeit war.

Im Gästebuch kann man Lob und Kritik loswerden. Unter "Umfrage" werdet Ihr immer wieder neue Umfragen finden, bei der Ihr eingeladen seid teilzunehmen.

Auch besteht die Möglichkeit eigene Bilder in die Bildergalerie zu laden, damit möchte ich die Commodore-Fans motivieren, ihre Schätze allen zu zeigen.

Mein Wunsch ist aber nicht nur Informationen weiterzugeben, sondern ich freue mich über die Teilnahme anderer Begeisterter, die die Seite durch Kritik, Wünsche und neuen Informationen unterstützen.

The screenshot shows the website 'Mingos Commodorepage' with a header featuring the Commodore 64 logo and the tagline 'Erhaltung historischer Commodore Technik'. A navigation menu on the left lists categories like 'Name', 'Sammlung', 'Spiele Datenbank', 'Tools Datenbank', 'Demos Datenbank', 'Bibliothek', 'Anleitungen', 'Ebenen', 'Cloudpage', 'Gästebuch', 'Foto Galerie', 'Links', 'Ebenen', 'Tutorials', 'Über mich', 'Diskussion', and 'Kontakt'. The main content area includes a welcome message, a notice about a new design, a section for 'Letzte Aktualisierungen' with a list of updates, and a 'Commodore News' section with recent articles.

Ich bin in Südtirol (Italien) wohnhaft, bin 31 Jahre alt und verfolge den Beruf Elektriker. Ich interessiere mich neben Retro-Computer auch für aktuelle PC-Technik.

Schon als ich 8 Jahre alt war hatten meine Freunde den C64. Natürlich war ich von den Spielen fasziniert, die einen so fesselten. Leider konnte ich mir aus finanziellen Gründen keinen C64 kaufen. Aber ich war oft bei Freunden und zockte bis tief in die Nacht. Nach einigen Jahren kauften meine Eltern einen C64 von einem meiner Freunde. Ich nutzte ihn meist für Spiele. Erst mit 15 kaufte ich mir meinen (gebrauchten) Amiga 500, obwohl es da schon bessere Amigas gab. Aber der A500 war eben Standard und erschwinglich. Mittlerweile hatten viele meiner Freunde auch einen Amiga und daher war es leicht, an Programme heranzukommen. Aber ich experimentierte auch mit der Software und versuchte das Dateisystem zu verstehen. So manches ging schief, aber aus Fehlern lernt man ja bekanntlich.

Nach den Amiga 500 folgte der Amiga 1200 mit einer (für mich) riesigen 40 MB Festplatte. Nachher hatte ich noch ein Amiga CD32 der damals technisch gesehen ein Renner war. Leider waren die Spiele zu teuer und deshalb gab es bei mir nicht viel Abwechslung.

Commodore ging in Konkurs und meine Amigas staubten so langsam ein. PC's hatten sich zum Standard etabliert und ich entschloss mich, einen zu kaufen.

Meine Amigas waren in Vergessenheit geraten, bis ich eines Tages im Keller meinen guten alten Amiga 500 entdeckte. Schnell war er wieder betriebsbereit. Ich begann Commodore-Computer zu sammeln, ein Stück nach den anderen. Aus einer kleinen Sammlung wurde schnell eine umfangreiche die schnell expandierte. Die meisten Dinge habe ich aus Internet-Auktionshäusern. Somit hoffe ich, einen Teil der Geschichte zu konservieren und für die Zukunft zugänglich zu machen.



Wussten Sie . . . ?



Stefan Egger

... dass der Commodore 128 innerhalb eines Jahres weltweit über 800000mal verkauft wurde. Davon zirka 80.000mal in Deutschland.

... dass der C16 eine merkwürdige Karriere hatte? Nach dem Erscheinen des Computers gab es einen kleinen Erfolg, der dann aber bald verschwand. Erst durch den Einstieg einer Kaufhauskette, die das Gerät mit Zubehör als Einstiegsrechner verkauften, fand der Computer mehr Verbreitung. Es kam sogar soweit, dass nur die halben Geschäfte beliefert werden konnten. Somit war Commodore gezwungen, den schon eingestellten C16, neu aufzulegen. Dabei wurden schon vorhandene (Ersatz)Teile zu neuen Computern verbaut. Innerhalb kürzester Zeit waren weitere 50.000 C 16 verkauft.



... dass Jim Butterfield, Fan und Kenner der Commodore-Computer, folgendes frühzeitig erkannte und über den „Krieg“ zwischen Amiga und Atari folgendes sagte:

»Es ist doch völlig blödsinnig. Beide kämpfen doch für die gleiche Idee. Doch statt gemeinsam wieder Leben in den Computermarkt zu

bringen, zermürben sie sich in einem Grabenkrieg. In Amerika mischen auch noch die Macintosh-Fans mit. Der einzige Gewinner sind wohl am Ende die PCs. Ich fände es daher besser, wenn beide Lager sich zusammenschließen, die falsche Rivalität fallen ließen und offen sagten: Wenn Du einen modernen Computer willst, dann wähle einen von uns. Wir sind die Zukunft. Nur so kann sich das neue Konzept gegen die alten Computer durchsetzen.«

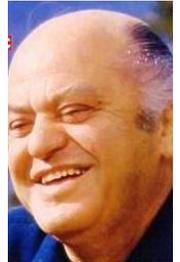
(http://www.stcarchiv.de/hc1987/12_butterfield.php)

... dass Commodore einen Sport Service hatte? Dabei wurde ein ganzer Bus mit Technik befüllt, das die Leistung von den Commodore Computern zeigen sollten. Ziel war es, dass z.B. für Sportübertragungen im Fernsehen die Zeiten oder Ergebnisse in das Bild einzublenden. Mit den Computern im mobilen Übertragungswagen wertet das „COSS“ genannte Team für die Veranstalter auch Turniere aus. Der 1988 gebaute Wagen soll 1,5 bis 2,5 Millionen Mark gekostet haben. Darin arbeiteten 17 Computer (acht Amiga 2000 und neun AT-Kompatible Commodore PCs). (http://www.stcarchiv.de/hc1988/08_amigatruck.php)

... dass der Atari ST schon 1988 1 MB RAM hatte und Commodore erst mit dem Amiga 500 Plus im Jahre 1991 diesen Wert erreichte?

... dass Jack Tramiel einmal eine Panne auf einer deutschen Autobahn hatte?

... dass Jack Tramiel – meist als sehr aggressiver Geschäftsmann dargestellt – oft von Herzen lachte?



... dass Jack Tramiel als „polnischen Gebrauchtwagenverkäufer“ verunglimpfte?

... dass Sam Tramiel einen Schlaganfall hatte?

... dass Jack Tramiel vor Wut einen Atari Jaguar an die Wand geschmissen haben soll?



.. dass Commodore allein 1983 über 3,5 Millionen Computer verkaufte?

... dass Commodore drei Mal hintereinander die Auszeichnung „Computer des Jahres“ erhielt? 1981 (CBM 8032), 1982 (VC20) und 1983 (C64).

Heftdisk

Stefan Egger

In dieser Ausgabe gibt es die spezielle Version von „Trash Course“. Alle SCACOM-Leser wissen seit der letzten Ausgabe über das neue C64-Spiel Bescheid. In Ausgabe 12 war nämlich ein Artikel über die Entwicklung des Spieles enthalten. Das Spiel funktioniert sowohl am Emulator als auch an einem echten C64. Selbst das abspielen auf Kartenlesegeräten ist möglich, da das Spiel nicht nachlädt.

Auf dem Disketten-Image (.D64) finden sich zwei ausführbaren Dateien (.PRG). Diese liegen auch extrahiert bei, um es auf Kartenlesegeräten direkt starten zu können. Das Inhaltsverzeichnis sieht folgend aus:

| | | | | |
|--------------------|----|---|-----|-----|
| SCACOM | 18 | 0 | 0 | DEL |
| "TRASH COURSE" | 17 | 0 | 106 | PRG |
| "TRASH COURSE-OLD" | 19 | 0 | 142 | PRG |

TRASH COURSE .PRG

Dies ist das fertige Spiel mit allen Erweiterungen von Richard Bayliss (von TND – The New Dimension).

TRASH COURSE-OLD .PRG

Dies ist eine unfertige Version ohne Erweiterungen (keine Musik, kein schöner Titelschirm, usw.). Sie dient zum Vergleich mit der fertigen Version. Bitte beachten Sie dazu auch unseren Artikel über die Entwicklung des Spieles in SCACOM Aktuell Ausgabe 12.

Viel Spaß mit dieser SCACOM Heftdisk wünscht das SCACOM-Aktuell Team, Inferior, TND und alle beteiligten Personen.

Disketten-Aufkleber zum Ausschneiden (rechts):



Links: www.inferior-c64.de.vu/

<http://tnd64.blogspot.com>

Cover für Trash Course

Stefan Egger

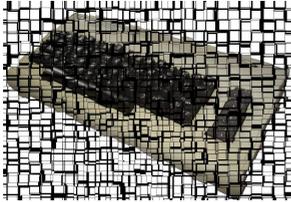
Zum Ausschneiden entlang der *äußeren* Linien. Zu kleben an den Klebelaschen



Bilder – Rätsel: Auflösung

Stefan Egger

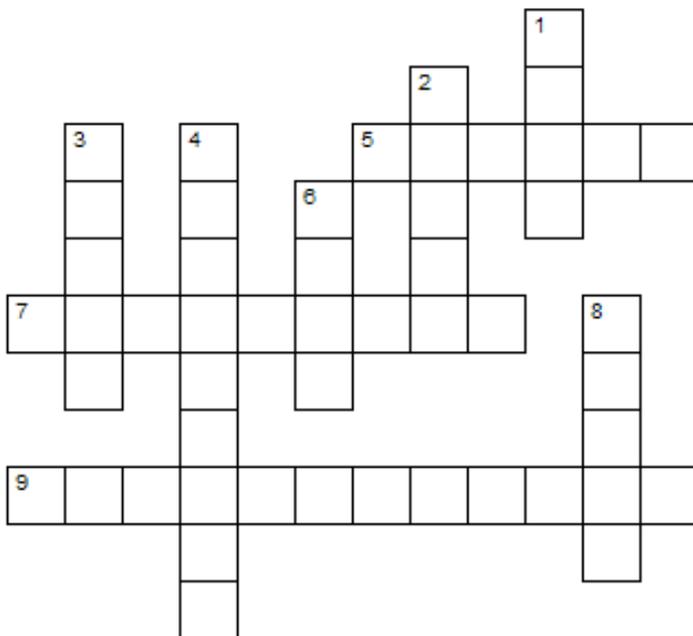
Welcher Computer (genaues Modell) ist hier versteckt? Tipp: Bild von www.computer-collection.at.tc/



Zu sehen war der C64G mit dunkler Tastatur!

Kreuzwort-Rätsel

Stefan Egger



Waagrecht:

- 5 Name von Jay Miners Hund
- 7 Name vom Amiga Rom
- 9 Von Nintendo verbotenes Jump n Run

Senkrecht

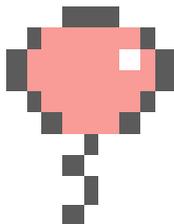
- 1 Vorname Commodore Gründer
- 2 Nachname vom "Vater des Amiga"
- 3 Betriebssystem von Commodore
- 4 Disk-Betriebssystem von Amiga
- 6 Amiga Multimedia-Konsole
- 8 Konkurrent zu Commodore

Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

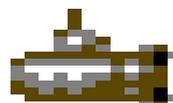
C64



Amiga



Auflösung von Heft 12:
C64: Sub Hunter, Amiga: Shufflepuck Cafe



Tops und Flops

Tops

Cooler Design: Der C64 steht im Museum of modern Art.

C64 im Einsatz? Kein Problem für den Betreiber in der Wiener Freiheit. Er benutzt selbstgeschriebene Programme am C64 für Buchhaltung und Steuerung der Lichtanlage. Damals hing er auch im Internet, was wegen der Kosten und des speziellen Services (nicht jeder Internet-Anbieter war mit dem System kompatibel) nun gekündigt wurde.

C64 läuft auch unter Wasser. Es war allerdings ein Versuch mit destilliertem Wasser und versiegelter Platine...

Flops

Film über Asteroids, Monopoly oder andere Spiele? Eher Schwachsinn in meinen Augen.

Apple möchte keinen C64-Emulator. Echt Schade. Vielleicht hat Apple ja Angst, dass man auf das Telefonieren vergisst, wenn man einen C64-Emu hat.

Leute, die immer nur Apple würdigen. Apple II als erster Computer? Schwachsinn, was ist mit PET? Viele vergessen leider, wie es wirklich war, viele vergessen Commodore. Die Firma, die vieles getan hat und nicht immer Erfolg hatte...

Bilder zum Schluss



Wie is de Allergrootste onder de Microcomputers? Diese Antwort auf diese Frage einer Werbung aus den Niederlanden ist klar: Commodore-Computer!

Interessantes 3D-Logo, aber die Farbe ist ein wenig, naja, komisch. Die Werbung erklärt, dass es in den Niederlanden wie im Rest der Welt ist: Commodore ist überall und modern.



Die Commodore Familie Anfang der 80er Jahre. Mit VC20, C64 und Datasette für den Heimbereich. Doch auch die PETs waren noch bekannt und beliebt. Einige „eckige, alte“ Modelle sind noch zu sehen. Sogar eine Festplatte mit 20 MB (ganz rechts) gab es. Die rundlicheren, neueren PETs wurden von Porsche designed.

Quelle (beide Bilder): www.commodorebillboard.de