



6. C64 Stammtisch in Wien

Amiga ONE X1000

Commodore USA

Amiga Tastatur Problem

Commodore Logos

Seltene Commodore Computer

Wussten Sie?...



Vorwort

Auch mit der 17. Ausgabe von SCACOM Aktuell bekommen Sie die neusten Infos und Wartungs-Tipps für Ihre Lieblingscomputer.

In dieser Ausgabe gibt es einen großen Bericht über das Tastatur-Problem, das einige Amiga-Modelle betrifft. Es wird genau beschrieben, was das Problem ist, wie ihm vorgebeugt werden kann oder – wenn es schon aufgetreten ist – wie es behoben werden kann.

Außerdem gibt es exklusiv den Bericht über den 6. C64 Stammtisch In Wien, an dem ich wieder teilgenommen habe! Wie immer gibt es einen großen News-Bereich an dem Sie die aktuellen Themen über Ihr Hobby erfahren!

Die neue Serie an Hintergrundbildern, die wir „Elegance“ nennen, wird weiter ausgebaut. Nach dem A4000 und dem C64 gibt es diesmal den Amiga 1000 für Ihren Desktop. Damit kein Detail verborgen bleibt, liegt es bis zu einer 16:9 Full HD Auflösung mit 1080p dem Archiv bei!

Neu im PDF-Magazin SCACOM Aktuell:

Sie können im Inhaltsverzeichnis auf die fett gedruckten Artikelnamen klicken, dann springen Sie automatisch zu dem gewünschten Artikel. Dies wurde wegen einer Anregung eines Lesers eingebaut und mit Adobe Reader (Version 9.3.0) erfolgreich getestet. SCACOM empfiehlt immer den aktuellsten Adobe Reader installiert zu haben, um alle Funktionen unserer Homepage nutzen zu können (z.B. 3D Modelle in Computer Collection).

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.

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
Hauffgasse 9/10
1110 Wien
Österreich

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

HERAUSGEBER

Stefan Egger

BESONDEREN DANK AN

C64 wiki Team
Troublemaker

Inhalt

Seite 4: Bild des Monats

Das muss man gesehen haben!

Seite 11: Commodore Meeting 2010

Die Vorschau

Seite 13: Commodore USA

Was ist los mit Commodore - Teil 1

Seite 20: Amiga Tastatur Problem

Die besten Tipps zur Wartung

Seite 25: Plus4

Artikel aus Computer-Collection

Seite 30: Entwicklung der C264er

Prototypen, Ergebnis, Probleme und mehr

Seite 35: Seltene Commodore Computer

Wertvolle Prototypen und seltene Geräte

Seite 38: Game-Show

Unsere Rätselseite

Seite 40: Tops und Flops / Bilder zum Schluss

Unsere letzte Seite

Seite 6: News

SCACOM-Leser wissen mehr!

Seite 12: AmigaONE X1000

Das X1000 Gehäuse und erste Infos!

Seite 18: Commodore Asia

Was ist los mit Commodore - Teil 2

Seite 22: 6. Commodore Stammtisch

Der Bericht über das Treffen!

Seite 28: Commodore Logos

Die Veränderungen im Detail

Seite 33: Lode Runner

Artikel aus dem C64wiki

Seite 37: Wussten Sie?

Interessanten Fakten und Meinungen der Leser!

Seite 39: Cover für 5,25“ Disks

Disk Cover zum Ausschneiden!

[Klicken Sie auf die Artikelnamen, um zum gewünschten Artikel zu gelangen!](#)

Hintergrundbilder:

A1000



SCACOM.aktuell Bild des Monats

Schon wieder ein besonderes Auto? Ja, es ist der 1.000.000ste VW „Käfer“ vom 5. August 1955! Ähnlich wie Commodore hat VW von dem 1.000.000 verkauften Stück eine seltene Gold-Version herausgegeben, hier allerdings ein Einzelstück, das Glasperlen auf den Chromteilen trägt. Vom Volksauto wurden auch ähnlich viele Stück wie vom C64 (mit C128) verkauft: ca. 22 Millionen Stück (letzter hat Fahrgestellnummer 21.529.464). Gedauert hat es länger als beim C64 – Produktion von 1938 bis 2003!

Bild © http://de.academic.ru/pictures/dewiki/49/1000000th_beatle.jpg



Hinweis des Monats

Ein Konstruktionsfehler in den Amiga-Tastaturen, die von Mitsumi zugeliefert werden, wurde nun bekannt. Dieser führt dazu, dass die Leiterbahnen der in der Tastatur vorhandenen Folie zerstört werden.

Bei der Leertaste gibt es zwei größere Löcher, an denen sich über die Jahre viel Schmutz ansammelt. Durch die Betätigung der Leertaste reibt dieser Schmutz dann auf der empfindlichen Folie.

Ältere Tastaturen waren eine Platine, welche haltbarer und leichter zu reparieren ist. Doch die Folie ist bei einem Defekt schwer zu reparieren und daher sollte man die betroffenen Tastaturen kontrollieren! Wie das geht, steht in dieser Ausgabe der SCAOCM Aktuell.

Einsatz des Monats

Der Amiga war bei der NASA und auch z.B. bei der Produktion von Jurassic Park im Einsatz. Amiga 2000 bzw. 4000 wurden auch mit Video Toastern in vielen amerikanischen Fernsehstationen wie FOX TV verwendet. In der ersten Staffel von Babylon 5 waren auch Amigas bei der ersten Animationsstufe verwendet worden.

Angeblich war er sogar in einem Panzer zu finden. Auch im Frankfurter Waldstadion wurden die Grafiken auf zwei Amiga 3000T erstellt worden.

Wie wir einmal ausführlich berichteten, nutzte auch der Fernsehsender SAT.1 beim Frühstückfernsehen den Amiga beim Zuschauerspiel "Superball".

News

Chuckie Egg auf PSP

Chuckie Egg gab es auch als Umsetzung für den C64. Nun ist das Spiel in der Version vom BBC B Micro auf den PSP portiert worden!



<http://dl.gj.net/psp/homebrew-games/chuckie-egg.html>

Commodore Meeting Wien 2010

Am 30. Mai 2010 findet das Commodore Meeting in Wien statt. Computer Collection wird anwesend sein und den A3000 sowie einen C64 und evtl. eine Überraschung präsentieren.

Ort wie gewohnt Wiener Freiheit, Veranstaltungsraum im Keller. Zeitrahmen 16 Uhr - open end.



Weitere Informationen gibt es auf der komplett überarbeiteten Homepage des Treffens:

www.telecomm.at/commodore-meeting

Weitere Informationen dazu gibt es im Event-Flyer von Computer Collection oder im

dieser Ausgabe der SCACOM Aktuell (nach dem Artikel News):

<http://scacom.bplaced.net/Collection/Files/Flyer2.pdf>

Video von C= Show

Die erste niederländische C= Show „Commodore Gebruikersgroep“ ist vorbei. Es gibt nun Fotos und einen kleinen Videobericht darüber.

www.youtube.com/watch?v=SjXFmt0cMDUg

<http://commodore-gg.hobby.nl/feb2010col1.htm>

HVSC – neue Homepage

Die Seite der „High Voltage SID Collection“ wurde ganz überarbeitet und umgestaltet. Außerdem wurde die Suche komplett überarbeitet und arbeitet genauer.



www.hvsc.de

Amiga Games That Weren't

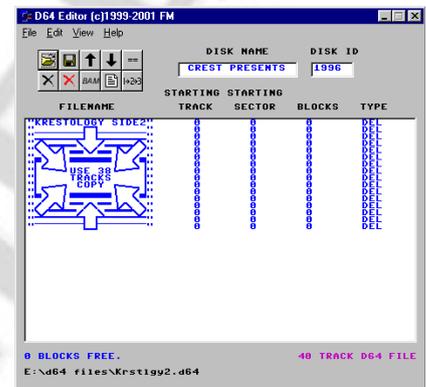
Amiga Spiele, die nie erschienen sind, werden auf dieser Homepage gesammelt. Diesmal neu: Zwei Wolfenstein 3D Clones namens „AMRWOLF AGA“ und „Dent a Wolf“. Außerdem gibt es mehr Informationen über Putty Squad, Siegemaster, Pipeline und Rotoplex.

<http://agtw.abime.net/>

D64 Editor v 0.030

Eine verbesserte Version des „C64 Editors“ ist verfügbar. Damit ist es möglich, Diskettenabbilder für C64 Disks am PC zu verändern oder zusammenzustellen.

Neben ein paar Verbesserungen wurde auch die „drag and drop“ Funktion überarbeitet.



www.d64editor.com/

Amiga Geschichte

Was passierte mit der Firma Amiga, nachdem Commodore verschwand? Die in Englisch geschriebene Geschichte eines anonymen Autors wird mit 600 interessanten und brisanten Unterlagen in PDF-Form bestätigt.



<http://sites.google.com/site/freeamiga/>



Vor einem Jahr...

Gibt einen Kurzüberblick was uns in der SCACOM-Ausgabe vor genau einem Jahr beschäftigt hat. Vielleicht regen wir ja dazu an, die älteren Ausgaben nochmal anzusehen.

Ausgabe 11 (April 2009):

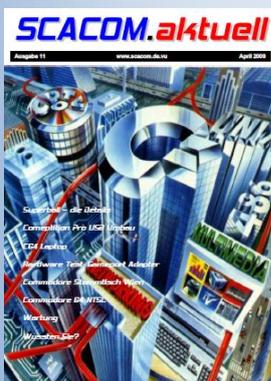
Ab dieser Ausgabe stellen wir die Schrift auf Größe auf „11“ auf Wunsch der Leser um.

Außerdem gab es einen höchst interessanten Artikel vom Entwickler des **SAT.1 Superball**.

Ein interessanter Umbau war der damals aktuelle **C64 Laptop von Ben Hacks**. Kleinere Umbauten kamen von uns: Ich habe die Platine eines **Competition Pro USB** in ein Gehäuse von TicTac eingebaut, was witzig aussieht. Außerdem beschäftigten wir uns noch mit **Gameport-Adaptern** und den zu Emulation passenden Joysticks.

Wichtig war und ist der Artikel **Wartung** von Computer-Collection. Diese Hinweise unbedingt beachten, damit Sie noch länger Freude an Ihrem Commodore Computer haben können.

Ein Bericht über den **3. Commodore Stammtisch Wien** sowie „**CPC gegen C64**“ rundeten die Ausgabe ab.



Eine neue Version des Plus/4 Emulators YAPE ist verfügbar.



<http://yape.homeserver.hu/>

C64 Intros

Weitere 500 C64 Intros wurden dem Archiv hinzugefügt. Es sind nun insgesamt ca. 5800 Intros verfügbar!

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

Neue HardSID Produkte

Die neuen Produkte können per USB an den PC angeschlossen werden und benötigen keine weitere Stromquelle. HardSID Uno kostet 149 Euro und HardSID Uplay kostet 169 Euro. Der ältere HardSID 4U ist weiterhin um 399 Euro erhältlich.

www.hardsid.com/products.php

GB64 v7.0

Die "Commodore C64 Games Database" liegt in Version 7.0 vor. Damit sind nun 21.000 Einträge vorhanden. Außerdem gibt es nun eine Seite, wo man die Neuerungen ansehen kann.

www.gb64.com/

SIDstick

Jeff Ledger hat sich den Traum vieler erfüllt: Immer und überall Originale SID-Sounds hören. Der portable SID Player hat folgende Daten:

- 31kHz Sample rate.
- 16bit Resolution

- Full filter support
- Full envelope support.
- Supports all 4 waveform types.
- 16 steps main volume.
- Waveform reset bit works.
- Ring modulation. Oscillator synchronization

Er nutzt microSD Karten als Speichermedium. Die Stromversorgung übernehmen drei AA Batterien, die länger als 20 Stunden Laufzeit haben sollen.

Außerdem kann man Updates einspielen. Der Kit zum selbstbauen ist im Link erhältlich. Es dauert ca. 40 Minuten, ein Stück zusammenzubauen.



www.gadgetgangster.com/find-a-project/56?projectnum=236

UAE4Droid

Manuel Schreiber arbeitet an einem Amiga Emulator für das Betriebssystem „Andriod“ von Google. Der Emulator ist noch in einer frühen Phase und hat noch Fehler. Er funktioniert auf dem G1 sowie dem Motorola Milestone.

<http://android-tests.blogspot.com/2010/01/uae4droid-amiga-emulator-fur-android-im.html>

A-EON FAQ

Neuigkeiten und Antworten über Fragen, was A-EON oder der X1000 ist, findet ihr im Link unten (Englisch):

http://amigaworld.net/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=30985&forum=42

Amiga Inc. Homepage Down

Seit Anfang Februar ist die Seite von Amiga Inc. nicht erreichbar. Angeblich wurde die Adresse vom Provider abgeschaltet, da die Kontaktdaten von Amiga Inc. nicht mehr stimmen.

www.amiga.com

AmigaOS 4: E-UAE 0.8.29

Eine neue Variante des Amiga-Emulators E-UAE wurde bereitgestellt, die auf nativer Ton- und Grafikausgabe basiert. Dadurch ist es die derzeit schnellste Amiga-Emulation unter AmigaOS4!

<http://os4depot.net/?function=showfile&file=emulation/computer/e-uae-amigfx.lha>

68000 FPGA Turbokarte

In diesem Projekt wird der 68000-Prozessor des Amiga (z.B. im A500) durch ein FPGA-Board ersetzt. Im FPGA wird der 68000 sowie etwas FastRAM nachgebildet. Insgesamt gibt es eine Leistungssteigerung auf eine vergleichbare 25 MHz getaktete 68030-CPU!

MiniMig mit AGA Support

Der FPGA-Amiga Minimig konnte bisher „nur“ einen Amiga 500 nachbilden. Doch es wird an der AGA-Kompatibilität gearbeitet! Da der FPGA im MiniMig schon ausgelastet ist, ist es nicht möglich, ein Update bereitzustellen. Es muss wohl ein Board mit größerem FPGA produziert werden.

www.youtube.com/watch?v=vn4ZzLH6MpE&feature=player_embedded

KryoFlux Disk Emulator

Der USB-Controller bildet die Diskettenlaufwerke älterer

Computersysteme nach. Außerdem ist auch das Auslesen bzw. sichern von Disketten in Images möglich.

Unterstützt werden derzeit die folgenden Computersysteme: Acorn Electron, Apple, Amstrad CPC, Archimedes, Atari 8-bit, Atari ST, BBC, Commodore 64, Commodore Amiga, MSX, IBM PC, PC-8801, Sam Coupe und Spectrum.

www.softpres.org/news:2010-02-15

Amiga Puzzle

Amigaworld.net hat ein Puzzle auf die Homepage gestellt, in dem man über 100 Gesichter und Dinge aus der Amiga-Geschichte kennen sollte. Man kann die Antwort per E-Mail ab dem 6. April zusenden, und unter anderem einen neuen AmigaOne X1000 gewinnen.

http://amigaworld.net/modules/features/index.php?op=r&cat_id=20&rev_id=184&sort_by

ACube Sam 460 ex

ACube - bekannt auch vom Minimig - kündigen ein neues SAM-Board an, das mit Amiga OS 4 kompatibel ist. Es basiert auf dem AMCC 460ex SoC und soll den Sam440ep-flex nicht ersetzen, sondern die Produktpalette erweitern.

Das 21x17 cm große Board mit 8 Layern bietet unter anderem eine bis zu 1,066 GHz schnelle CPU, bis zu 2 GB RAM, max. 64 MB Video-RAM, und 5.1 Sound.

Viele moderne Funktionen wie PCIe-Steckplätze, SATA2-Anschlüsse, 6x USB, NAND Flash 512 MB, SD Karte, Echtzeituhr und Gigabit-

SCACOM exklusiv News...**Home Computer Wars 2010**

Wie uns Michael Tomczyk (damals involviert beim VC20) exklusiv mitteilte, plant er, sein 1984 erschienenes Buch über Commodore und Jack Tramiel mit dem Titel "The Home Computer Wars" im Sommer dieses Jahres in einer überarbeiteten Form wieder aufzulegen. Das alte, seltene Buch wird derzeit im Preissegment von 100 bis 250 Dollar angeboten.

Außerdem betont er, dass er ein neues Buch mit dem Titel "Nanoinnovation: What Managers Need to Know" schreibt. Es soll Ende 2010/Anfang 2011 vom Verlag Wiley-VCH in Deutscher Sprache erscheinen.

Korrektur: Ausgabe 16

Wie einige feststellten, war der Bericht über die Commodore Chip Produktion in Ausgabe 16 an ein Commodore Promotion Video angelehnt und mit zusätzlichen Informationen in Text-Form mit Bildern aufbereitet.

Leider hatte ich keinen link zum Original-Video, deswegen hier der Nachtrag:

<http://video.google.com/videoplay?docid=6631834435427140631#>



Ethernet sind integriert oder optional erhältlich.



Start im September 2010, Kosten: ca. 650 Euro.

www.sam4x0.com/sam460ex.html

NES Emulator Update:

Eine neue Beta-Version des Nintendo NES Emulators A/NES liegt vor. Der Emulator und die Farbpalette wurden verbessert. Auch erkennt er nun automatisch das Format (PAL/NTSC) des Roms.

Die Beta-Version setzt die Version 1.1 voraus.

www.anes.se/

Giana's Return für OS4

Gianas Return (SCACOM berichtete) ist eine inoffizielle, kostenlose Fortsetzung vom Original "Giana Sisters". Nun soll auch eine Version für OS4 sowie auch MorphOS erscheinen.

www.gianas-return.de/?p=765

25 Jahre Amiga

Am 19. und 20. Juni wird eine Feier aus Anlass von 25 Jahren Amiga-Computer geben. Die Veranstaltung in England, Bletchley wird von Amiga North Thames und Lincolnshire Amiga Group veranstaltet und ist Teil des

Vintage Computer Festival das im "National Museum of Computing" stattfindet.



www.amiganorththames.co.uk/vcf.html

Neue Amiga RAM Karte

Der Händler AmigaKit wird exklusiv eine Zorro-III RAM Karte in den Größen 128 MB und 256 MB verkaufen. Der Händler finanzierte die Produktion und Entwicklung - die laut Insidern "einen Kleinwagen" kostete.

Das RAM wird automatisch eingebunden, kann aber auch manuell mit dem Befehl addmem eingebunden werden.

Kosten: ca. 110 Euro für die 128 MB Version. Die 265 MB Version wird händisch bestückt. Laut Gerüchten könnte sie damit doppelt so teuer werden.



www.amigakit.com

Commodore USA

Die neu gegründete Commodore USA stellt einen neuen Tastatur-Computer auf PC-Basis vor. Alle Informationen gibt es im Heftinneren.



www.commodoreusa.net

Minimig mit AGA

Derzeit wird an einem FPGA AGA Klon gearbeitet. Auf Basis des Minimig soll nun auch AGA Chipsatz unterstützt werden.

www.youtube.com/watch?v=vn4ZzLH6MpE&feature=player_embedded

Neue 1541U-II

Das neue Cartridge (SCACOM berichtete) hat erweiterte Funktionen und endlich auch ein Gehäuse (Farbe: schwarz). Außerdem neu: Die Firmware wird mit nächstem Update die Version 2.x sein und endlich sollen Erweiterungen leichter zu programmieren sein. Hoffen wir, dass diese Funktion auch genutzt wird.



www.1541ultimate.net/content/index.php

Pixel Invasion

Patrick Jean hat in Youtube einen Kurzfilm mit dem Titel "Pixel Invasion" veröffentlicht. Das gut gemacht Video enthält viele Elemente klassischer Spiele. Selbst die U-Bahnen sind mit Werbungen von Commodore (im Bild) und Ocean sowie anderen Firmen plakatiert.



www.youtube.com/watch?v=qASf5DEN_c4

Facebook Gruppe

In der Facebook Gruppe von CCV - Computer Collection Vienna, gibt es vorab wichtige und Interessante Dinge, wie z.B. das Amiga-Tastaturproblem (siehe Heftinneres) und eine Vorschau auf folgende 1080p Hintergrundbilder der "Elegance"-Serie. Außerdem wird über Veranstaltungen (vor allem in Österreich) informiert.

www.facebook.com/group.php?gid=445649655510&ref=ts

SCACOM Seite überarbeitet

Die Starhomepage von SCACOM, welche viele weitere Projekte vereint, wurde leicht überarbeitet. So ist nun ganz oben "SCACOM Aktuell" zu finden. Darunter die "English SCACOM". Ganz unten ist die alte "SCACOM Memorial

Page". Sie wurde von Computer Collection abgelöst. Ein entsprechender Hinweis wird nun angezeigt. Die alte Homepage soll trotzdem weiterhin erreichbar bleiben.

Breakpoint 2010

Am Osterwochenende fand die letzte Breakpoint statt. Die Ergebnisse der Demo-Wettbewerbe sind auf der Homepage einsehbar. Auch kann man alle Demos herunterladen.

<http://breakpoint.undergrund.net/>

BlueREU-Demo

Die REU (RAM Expansion Unit) wurde von Commodore für den C64 veröffentlicht. Sie wurde allerdings nie wirklich für Demos verwendet. Eine verbesserte Version mit 16 MB wurde nun für das BlueREU Demo der Gruppe CREST verwendet. Es gewann auf der Breakpoint den ersten Platz bei der "Wild-Compeittion".



<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=90344>

Computer Collection Update

Neue Bilder und Informationen auf den Seiten von A1000, A600, 1541, 1570, 1411, SF354 und QuickShot. Weitere News auf der Homepage selbst:

www.computer-collection.at/tc

Datenretter

Ein einzigartiges Projekt in der Nähe von München zeigt, wie wichtig die Erhaltung von klassischen Computern sein kann. Sehr wertvolle Informationen sollen hier von alten Datenträgern ausgelesen und auf modernen Median gespeichert werden. Informatikprofessor Uwe Borghoff hat hierfür eine riesige Halle gemietet, wo eine Sammlung von rund 2000 Geräten aus dem "Computer Museum München" Platz finden soll.

Unter den Geräten sind sehr viele Computer seit den 50er Jahren. Auch DDR-Rechner und Großrechner sind darunter.

In der Staatsbibliothek München tauchten viele Disketten auf, der Inhalt ist nicht bekannt. Auch die NASA war vor kurzer Zeit bemüht, Daten des Apollo-Programms auszulesen. Es ist also wichtig, diese Daten zugänglich bzw. auf modernere Rechner zu überspielen.

Datensicherheit gibt es deswegen aber nicht. Auch selbstgebrannte CDs werden nach ca. 10 Jahren unlesbar. Viele Archive setzen daher weiterhin auf gute Lagerung und Magnetbänder oder andere, nicht-digitale Medien. Bei guter Lagerung erreichen sie bessere Lebenszeiten als CDs.

www.focus.de/digital/computer/commodore-ibm-und-co-historische-computer-retten-daten_aid_496539.html

Event-Flyer

Wann und Wo?

Commodore Meeting 2010

30. Mai 2010

Wiener Freiheit
Schönbrunner Straße 25
A-1050 Wien
Österreich

Weitere
Informationen:

Veranstaltungsraum im Keller, ab 16 Uhr für Besucher (ab 15:30 für Aussteller) geöffnet!

Veranstaltungsseite:

<http://www.telecomm.at/commodore-meeting/index.htm>

Amiga 3000 und Commodore C64
Viele Spiele sowie Demos und Musik können hier gezeigt werden.

**Magazin**

Außerdem ist auch das PDF-Magazin SCACOM-Aktuell vertreten.



Computer Collection und SCACOM Aktuell freuen sich auf Ihren Besuch und wünschen eine angenehme Anreise sowie eine interessante Veranstaltung. Wir hoffen, dass unser Programm ansprechend für Sie ist.

www.computer-collection.at.tc

AmigaONE X1000

Stefan Egger

Erwischt: Der X1000 fast ungetarnt in einer Werbung für ein Gewinnspiel.

Das schwarze, edle Gehäuse trägt das offizielle Boing Ball Logo. Durch die Türe vorne wirkt das Design - zumindest wenn es geschlossen ist - sehr gut. Und es erinnert ein wenig an den Amiga 4000T.

Unten sitzt das offizielle AmigaONE X1000 Logo.

Das gesamte Gehäuse steht auf metallischen Füßen - bekannt aus dem HiFi-Bereich und vom CDTV.

Außerdem gibt es dann eine neue Amiga-Tastatur - mit Boing Ball und ohne Windows-Taste. Eine Maus wird auch mit dem offiziellen Logo ausgeliefert.

Infos zum Produkt:

Während man ACube's SAM im "unteren" Bereich sieht, soll der X1000 höhere Ansprüche erfüllen - und damit besser ausgestattet und teurer sein. Es wird betont, dass derzeit die Komponenten ausgesucht werden, welche im X1000 verwendet werden. Allerdings soll das System erweiterbar sein und bleiben und somit sind weitere Funktionen oder Einsteckkarten möglich.

Der X1000 wird komplett - Gehäuse, Board, RAM, Laufwerk, Maus, Tastatur, OS4 vorinstalliert - geliefert. Während das Board nicht einzeln erhältlich sein wird, wird man das Gehäuse - ohne X1000 logo - separat kaufen können.

Der X1000 wird als Grafikkarte *ATI R700 GPU* bekommen.

Software:

Der X1000 wird alle OS4 Programme und Spiele abspielen können. Wenn aber X1000 Funktionen - wie Xena oder bessere Grafik - für ein Spiel vorausgesetzt werden, ist es auf anderen OS4 Systemen nicht lauffähig. Es wird Software entwickelt und soll mit Bundle-Angeboten dem X1000 beigelegt werden.



Was ist los mit Commodore? - Teil 1, USA

Stefan Egger

Diese Frage stellen sich evtl. mehrere Leute. Ich versuche hier, die derzeitigen Firmen, die den Namen Commodore verwenden dürfen, zu hinterfragen und vorzustellen.

Beginnen wir doch gleich bei unserer neusten Hoffnung: Commodore USA. Das neu gegründete Unternehmen möchte - wie auf der Homepage angekündigt - den C64 neu auflegen. Allerdings nicht in einer ursprünglichen Form, sondern ein neuer PC in Form eines Tastaturcomputers. Zu dieser "Neuheit" später noch mehr:



we were in love then...



...let's fall in love again!



Der Werbespruch "we were in love then, lets fall in love again" wurde übrigens schon durch den neuen "30 millions sold then, let's start counting again" (30 Millionen damals verkauft, fangen wir zum weiterzählen an").

Beim zählen wird er wohl nicht viel Aufwand haben: Der neue, oben gezeigte Rechner trägt den Namen "Commodore Phoenix" und wurde schon 2006 vorgestellt. Die veraltete Technik wird einfach unter neuem Namen verkauft. Der wirkliche Hersteller "cybertech" ("Zero FootPrint PC") hat dieses Produkt also schon lange verkauft, bevor es Commodore USA gab.



Cybernet hat übrigens auch einen PC in einem Monitor im Angebot.



Um diese Tatsache geheim zu halten, dass es sich nicht um ein Commodore-Produkt handelt, werden Bilder des inneren abgeändert: Auf der cybernet Seite findet man folgendes Bild:

Deutlich zu erkennen: Oben an der Kühlung ist ein cybernet Schriftzug. haargenau dasselbe Bild findet man auf der Seite von Commodore USA:



Allerdings wurde es um 180 Grad gedreht und das cybernet Logo unprofessionell und bei genauem hinsehen sichtbar weggelöscht.

Auf die Frage, ob denn wenigstens ein Commodore Logo am Produkt zu sehen sein wird, wurde SCACOM gegenüber keine Antwort gegeben.

Und hier sind wir beim nächsten Punkt: Wie sieht dann erst der versprochene "Lifetime Supprt" aus? Wenn mit "Lifetime" die Lebenszeit

der Firma gemeint, können wir nur für die Käufer hoffen, dass sie nicht so schnell verschwinden, wie sie gekommen sind.

Also kommen wir mal zum Produkt Phoenix selbst:

Der Phoenix wurde in diversen internet-Foren nicht gerade positiv bewertet. Das Design klobig, die seitliche "Wellblech" hässlich, das Touchpad störend und die Technik veraltet. Die zwei Lüfter hinten dürften auch nicht gerade leise sein.

Wer sich dennoch dafür interessiert, dem lege ich die Homepage ans Herzen, da hier alle möglichen Konfigurationen und Optionen sichtbar (aber nicht übersichtlich) gezeigt werden. Selbst dieses Web-Formular wurde von cybernet übernommen!

Also gut, weiter zur Homepage an sich. Begrüßt wird man mit dem einfachen "Commodore USA" Schriftzug. Kein klassisches Logo oder

slide

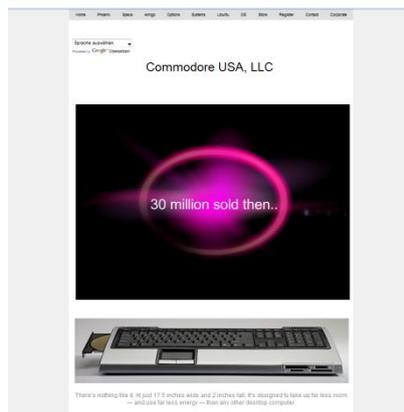


Commodore Zeichen ist sichtbar. Dafür wurde vor kurzem das folgende Logo hochgeladen:



Gratulation: Das hässlichste Logo der Commodore-Geschichte wurde erschaffen. Absolut kein Bezug zum "alten Commodore" bzw. dem C64.

Darunter gibt es eine Art "Animation". Das Tool, das kleine Web-Präsentationen ermöglicht, blendet in der linken oberen Seite ein kleine Werbung ein. klickt man auf die Animation, landet man auf der Seite von "Slice". Nicht sehr professionell.



Das Design erinnert an die homepage von Apple - ist aber viel schlechter:



Und das ist kein Zufall. Apple schreibt: "There is nothing like MacMini". Commodore USA dagegen schreibt "There is nothing like it". Eher dreist abgeguckt als geschickt gemacht. Passt also auch zum "re branded" Produkt.

Da Commodore USA weltweit versendet (Afrika später), wollte man auch Übersetzungen anbieten. Dies geschieht mit Hilfe von Google-Übersetzer. Dies funktioniert mit 52 Sprachen und das Ergebnis sieht so aus:

"There's nothing like it. At just 17.5 inches wide and 2 inches tall, it's designed to take up far less room — and use far less energy — than any other desktop computer"

wird in der deutschen Übersetzung zu:

"Es gibt nichts Vergleichbares. Bei nur 17,5 cm breit und 2 Zoll groß, es ist konzipiert zur Aufnahme weit weniger Raum - und verbrauchen weit weniger Energie - als jede andere Desktop-Computer."

Wer etwas Englisch kann oder den Deutschen Satz nicht ganz versteht, weiß, was ich meine. Außerdem gibt es einen weiteren Kritikpunkt:

Für jede weitere Unterseite muss man die Sprache aus dieser riesigen Liste neu auswählen.

Neben den "übernommenen" und abgeänderten Bilder finden wir noch die Technischen Daten, die Optionen und anderes. Und - ganz wichtig - das OS: Auch diese Unterseite ist eigentlich zu vegessen. Ganz öffentlichlich werden Bilder und Logos aus dem Internet verwendet. Dazu noch die Beschreibung der Betriebssysteme: Alle haben unterschiedliche Schrift und Formatierung. Noch dazu kommen falsche Informationen und verwirrende Dinge:

Während Ubuntu, eine Linux Distribution, eine eigene Unterseite bekommt, und auch nochmal unter OS genannt wird, wird gleichzeitig auch Linux nochmals erwähnt. Da es hier einige Distributionen und Abänderungen gibt, ist diese Trennung bzw. Erklärung eher verwirrend.

Auch der Amiga wurde genannt. Da sich die Webseite fast täglich ändert, ist es schwer, hier einen Bericht zu schreiben. Ich habe allerdings verfolgt, dass zuerst Amiga (Amiga Logo) auf der Startseite groß angepriesen wurde. Später wurde es dann zu "OS" hinzugefügt:



Amiga
Hyperion Entertainment holds the worldwide rights to AmigaOS 3.1 in order to use, create, modify, commercialize, distribute and market AmigaOS 3.1 and subsequent versions of AmigaOS including without limitation AmigaOS 3.0 in any form, in any medium and by any means in those markets subject to the exclusive trademark "AmigaOS" (Amiga operating system) and other associated trademarks (such as the "AmigaOS" logo).
Hyperion Entertainment
Amiga EMU info
<http://www.amigaworld.com>

Erst um einiges später, hat man darauf hingewiesen, dass es nur mit Emulation möglich ist. Und außerdem wird hier das "Gerichtsurteil" von Hyperion beschrieben: "Hyperion holds the worldwide rights for Amiga OS3.1 [...]". Was allerdings ein PPC-OS mit

dem Phoenix zu tun hat, bleibt unklar.

Dann gibt es noch einen Hinweis auf AROS und - ganz witzig - Apple Mac OS X: Es wird genau beschrieben, was es ist und dass es (mit optionaler Hardware) auf dem Phoenix laufen "könnte", aber gleichzeitig betont man folgendes: "We do NOT sell, install, support, promote, repair or deal in any way with products made by Apple, including any hardware or software. If you would like to purchase any Apple products, simple pack up your cash, checks or credit cards like I do, and head over to one of the Apple locations or visit them online"

Das bedeutet so viel, dass sie es weder unterstützen noch verkaufen. Außerdem steht, dass sie es nicht promoten, was aber ja eigentlich mit der Erwähnung schon getan wird.

Noch ein OS-Shock, und nun ganz stark sein:

slide



Comodo

Comodo. Was anfangs aussieht, wie ein Schreibfehler, ist tatsächlich geschützt: Comodo and Comodocom are the trademarks of Commodore USA, LLC, registered in the U.S. and other countries.

Was Comodocom sein soll, ist noch völlig unbekannt. Nach der wortlosen Ankündigung von Comodo ist nun

SCACOM exklusiv News...

Wer steckt dahinter?

"Präsident und CEO" Barry S. Altman



Ein Insider berichtet: Der Phoenix wird sich wie warme Semmeln verkaufen Genau dieser Mann fehlte Commodore. Er träumte schon immer davon, die Rechte am namen Commodore zu besitzen. So wird Commodore bald mit Apple und PCs mithalten.

Eine Marketing-Kampagne sei in Arbeit, wo jeder nur noch in Youtube danach suchen würde.

Er nutzte den C64 damals, um eine "million dollar Company" zu verwalten. Angeblich hatte er schon sechs Firmen, darunter eine mit Satelliten Hardware und aktuell eine Möbelfirma. Er soll sich auch mit Computern auskennen.

Ist das der richtige Mann? Commodore hatte damals auch Möbel produziert - nun wurden die Namensrechte von einer Möbelfirma übernommen. Mehr dazu in einer weiteren informations-Spalte.

http://amigaworld.net/module_s/newbb/viewtopic.php?mode=viewtopic&topic_id=31134&forum=2&start=40&viewmode=flat&order=0

SCACOM exklusiv News...

wenigstens klar, was es sein

Die Möbelfirma



Eine sehr ähnlich unübersichtlichen Homepage hat diese Firma: Homecraft Funitures. Auch hier gibt es eine "Slice"-Präsentation!



Allerdings gibt es eine große Fabrikshalle in China sowie ein Lager in den USA:



Link und Copyright:
www.homecraft.us

soll:

Ein vereinfachtes, Icon-basiertes, grafisches Betriebssystem für junge Anfänger und ältere Personen. Internet, Email, Fotos und Dokumente erstellen soll möglich sein. Klingt ganz nach dem Nachfolger von dem eingeschränkten und wenig erfolgreichen Commodore Web-IT OS auf Win3.1 Basis. Wie alles von dieser Firma, wird es wohl auch zugekauft oder lizenziert sein.

Preis:

Es sind sowohl BareBones (unvollständigen Computer, der meist nur aus Gehäuse, Netzteil, Prozessorkühler und Hauptplatine besteht) als auch vorkonfigurierte Systeme erhältlich. Auch einige Erweiterungen (BluRay Laufwerk, WiFi Karte) werden angeboten.

BareBones \$475.00

unvollständiger Computer, der meist nur aus Gehäuse, Netzteil, Prozessorkühler und Hauptplatine besteht, also ohne CPU, RAM, Hard Drive, WiFi, Bluetooth oder andere Optionen)

BASIC \$695.00

DVD/ CD, Intel® Core™ 2 Duo Processor E7500 (2.93GHz, 3MB, 1066MHz), 2GB DDR2 RAM, 160GB SATA, 7200 RPM Hard Drive

Standard \$895.00

DVD/ CD, Intel® Core™ 2 Quad Processor Q8200 (2.33GHz, 4MB, 1333MHz), 4GB DDR2 RAM, 500GB SATA, 7200 RPM Hard Drive

Premium \$1,095.00

DVD/ CD, Intel® Core™ 2 Quad Processor Q94000 (2.66GHz, 6MB, 1333MHz), 4GB DDR2 RAM, 1TB (1000GB) SATA, 7200 RPM Hard Drive, Mini PCI Express, Internal Wireless 802.11b/g/n

Pro \$1295.00

DVD/ CD, Intel® Core™ 2 Quad Processor Q9650 (3.0GHz, 12MB, 1333MHz), 4GB DDR2 RAM, 2TB (2000GB) SATA, 7200 RPM Hard Drive, Mini PCI Express, Internal Wireless 802.11b/g/n, Bluetooth



Die Rechner sind in den Farben schwarz und silber erhältlich. Sie werden in China gefertigt. Auch Lautsprecher sind eingebaut.

Laut schon wieder verschwundener News-Seite auf der Homepage besuchten fast eine Million Leute die Homepage von Commodore USA in 72 Stunden seit de, Start am 17. März.

Davor stand hier noch eine etwas unseriöse und merkwürdige Aussage:

"We are hard at work here trying to solve the problems of world hunger & global warming; not to mention finding a way to achieve international peace and the cure for all the horrible ailments that beset mankind. On top of all this, we are diligently and fervently entrenched in the negotiations that will allow us to place this

cute little logo nameplate on our all-in-one computer."

Man will also versuchen, den Hunger, die globale Erwärmung und das Leiden einzudämmen und auch den Weltfrieden ermöglichen. Und nebenbei versucht man, die Markenrechte von Commodore zu bekommen.

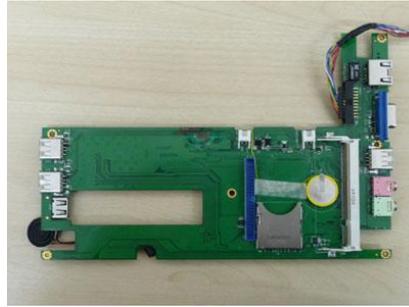
Nun wurde der Commodore Amigo angekündigt. Um einen Rechtsstreit zu entgehen, hat man ein "o" am Ende gewählt. Der etwas ungewöhnliche Name, hat aber interessante Technik und ein hübsches Design - für mich persönlich besser als der Phoenix und sehr viel interessanter!



CPU, RAM und Grafik im Größenvergleich mit einer Hand:



Mit Hilfe dieser Erweiterung, wo das obere Board eingesteckt wird, gibt es zwei interne USB Ports, SD Kartenslot, Möglichkeit für 2,5" Festplatte, sowie weitere Anschlüsse aussen nutzbar.



Das 1 GHz getaktete Gerät kommt mit 512 MB bzw 1 GB RAM. Wie auch beim Phoenix, stammt es von einem Zulieferer. Das von NorthTec gemachte Board wird auch in einem Netbook dieser Firma eingesetzt. Der Commodore Amigo entspricht dem NorthTec Gecko Surfboard.

Es verbraucht sehr wenig Strom, produziert sehr wenig Wärme und braucht daher keinen Lüfter. Nun wird es in eine Tastatur eingebaut. Vorgestellt wurde es Anfang 2010. Es ist angekündigt, dass es bald verkauft werden wird.

Derzeit werden als Betriebssystem Windows XP und Linux unterstützt. Das gute: Die Linux-Version kostet 100 Dollar, die XP Version 150 Dollar. Außerdem gibt es neben einen VGA Ausgang auch einen TV Out (Composite) Anschluss.

Gecko Surfbook:

http://www.youtube.com/watch?v=Y3-e9J_JPNg&feature=player_embedded

X core 86:

http://www.youtube.com/watch?v=nNQWMKxL4c&feature=player_embedded#

Alle Videos von nothTec:

<http://www.youtube.com/user/norhloudspeaker#p/u/7/yy0x4u4G6u4>

Fazit:

Der Poenix ist ein altes, übersteuertes Produkt aus dem Business Bereich. Recht klobig, mit Lüfter und vor allem teuer. Ich schätze, dass es eher nicht erfolgreich sein wird. Auch Comodo, das neue OS, schätze ich nicht wirklich als Zugpferd ein.

Die Homepage mit ihren kopierten Bildern und Infos und irreführenden Informationen sollte wirklich überarbeitet werden. Wie das geht, zeigt unser nächster Bericht.

Der Amigo ist - trotz seines merkwürdigen Namens - ein interessantes Produkt, das die Commodore-Linie schon eher trifft: Ohne Lüfter, günstig, TV Out. Ich denke, dass dieses Produkt um einiges interessanter ist - vorausgesetzt die Leistung reicht für Emulatoren. Wie auch beim Phoenix gilt: Es ist nur ein "re branded" Produkt, das bedeutet in dem Fall, dass es eigentlich ein NorthTec Gecko Surfboard ist. Ob Commodore nun ein Logo oder eine Aufschrift aufbringt, ist ungewiss. Auf der Homepage jedenfalls ist davon nichts zu sehen.

Commodore USA, weitere Infos und Quelle:

www.commodoreusa.net

Was ist los mit Commodore? - Teil 2, Asia

Stefan Egger

Der zweite Teil unserer "Was ist los mit Commodore" Reihe zeigt die Entwicklung bei Commodore Asia.

Ein schöner Webauftritt mit echten Animationen und vielen Produkten.



Darunter gibt es viele Netbooks und Notebooks, wie die Commodore UMPC Linie:



Auch gibt es "Pen Touch PCs": Die mit Intel Atom CPUs ausgestatteten Computer haben einen berührungsempfindlichen bildschirm:



Außerdem gibt es Monitore in verschiedenen Größen:



Seit neuestem gibt es sogar Commodore-Fernseher. Auffällig bei allen Produkten ist, dass das Commodore Logo im PDF jeweils einzeln über das Bild des Produktes gelegt wurde.



Etwas interessanter wäre das Zubehör, das Commodore Asia ankündigte. Tastatur und Maus mit Commodore Logo im

schönen Design - das wär doch mal was positives.

Erinnern Sie sich noch an den "Gravel Pocket"? Der wird auch hier verkauft:



Fehler: Mit großer Ankündigung werbt man für das Portal Commodore World, das aber nur "Under Construction" zeigt.



Fazit: Alle Produkte sind übersichtlich beschrieben und präsentiert (einzelne PDFs). Netbooks und viele andere Produkte sind zwar nichts besonderes, sind aber modern und mit dem Commodore Logo aufgewertet - im Gegensatz zu Commodore USA.

Wo kommt der Gravel her?

Auf der CeBIT 2007 war Commodore mit vielen Neuheiten vertreten, darunter die Gravel-Produktlinie.

Wir erinnern uns zurück:

<http://www.youtube.com/watch?v=2H5OJmfJ5tI&feature=related>

Gravel Vorstellung:

<http://www.youtube.com/watch?v=PtFbKNVRw4I>

Wenig später gab es vier Webseiten:

Commodore Gaming, die Spiele-PCs verkaufen.
Commodore World, das Medien-Portal
commodore-gravel und commodorecorp, wo die Produkte präsentiert wurden.

www.commodore-gravel.com gehört derzeit einer Auto-Firma.

Commodorecorp leitet auf die Seite von commodoreasia weiter.

Commodore World dagegen ist in Arbeit und soll bald wieder starten. Hier gab es für die Gravel Serie Videos und andere Downloads.

Und Commodore Gaming? Die haben doch diese tollen PCs, wie hier auf der Startseite zu sehen?



Diese PCs sind auch nur noch auf der Startseite zu finden und es werden nur noch die Software-Produkte für Wii und Iphone verkauft:



Der Grund für die Einstellung der PCs ist unbekannt.

Fazit:

Commodore Asia hat durchaus interessante Produkte. Man versucht zwar nicht zwangswiese, einen Bezug zum C64 herzustellen. Das ist auch gut so, wie man am Beispiel Commodore USA sehen kann. Leider sind Produkte von Commodore USA in Europa nicht erhältlich.

Die Niederländische Commodore-Firma (Commodore World) hat die Reche für den Vertrieb in Europa. Allerdings scheint es, als ob das medien Portal "mit täglichen Neuigkeiten"...) schon länger "under construction" ist.

Der Gravel ist heute auch Schnee von gestern. Daher wurde auch die Internet-Adresse verkauft.

Dass das relativ vielverspreche

nde Commoodre Gaming heute auch nur noch Software-Produkte verkauft, ist schade. Zwar waren die PCs an sich nichts besonderes von der Technik, aber das mit den Designer-Gehäusen war eine nette Idee. Schade, dass man diese Computer anscheinend eingestellt hat.

Commodore Asia ist heir angesiedelt:

Commodore Electronics Limited

1403, Wan Chai Commercial Center
194-204 Johnston Road, Wan Chai
Hong Kong

Commodore Asia, weitere Infos und Quelle:

www.commodoreasia.com

weitere Seiten:

- www.commodoregaming.com
- www.commodore-gravel.com
- www.commodoreworld.com
- www.commodorecorp.com



Amiga Tastatur Problem

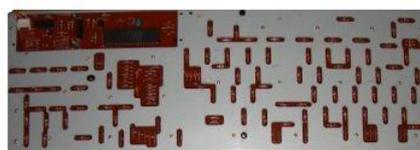
Stefan Egger

Was passiert eigentlich hinter den Kulissen von SCACOM Aktuell?

Bei neueren Tastaturen und Modellen der Amiga-Reihe wurden vom Zulieferer Mitsumi statt einer Tastaturplatine älterer Modelle nur noch eine dünne Folie verwendet. Verschmutzung kann diese fehleranfällige Folie zerstören und angreifen. Die Mechanische Belastung durch das Drücken der Tasten, tut ihr übriges, um Leiterbahnen und die Folie mit der Zeit zu zerstören. Es geht vor allem um zwei Stellen bei der Leertaste. Darin sind in dem schwarzen "Frame" zwei Löcher, wo sich über die Jahre sehr viel Staub und Brösel ansammeln, die dann genau auf der Folie liegen. Bei jeder Betätigung der Leertaste drückt diese durch die Löcher gegen den Schmutz und somit gegen die Folie.

Da im Falle einer unterbrochenen Leiterbahn (was dann zu Folge hat, dass eine oder mehrere Tasten nicht mehr funktionieren) eine Reparatur nur schwer möglich ist, ist es gut, das Problem gar nicht entstehen zu lassen. Deshalb sollte man die Tastaturen mit einer Folie kontrollieren. Betroffen sind alle A600 und A1200 sowie auch spätere Amiga 500. An externen Tastaturen ist wohl vermehrt auf die Tastaturen der Modelle A3000 und A4000 zu achten, allerdings könnten auch später produzierte A2000 Tastaturen diese Folie verwenden.

Zum kontrollieren muss man den Amiga bzw. die externe Tastatur öffnen: Das dauert relativ lange und sollte nur von Personen durchgeführt werden, die sich das zutrauen. Ich übernehme bei Defekten keine Haftung. Zuerst den Amiga bzw. die Tastatur vorsichtig öffnen. Nun kann man erkennen, ob eine Folie oder eine Platine verwendet wird. Eine Folien-Tastatur hat einen Folien-Anschluss zu einer kleinen Platine und auf der Rückseite ein Metall, welches keine Ausnehmungen hat. Eine Tastatur mit Platine hat hinten im Metall einige Ausnahmen für dort sitzende Bausteine wie Dioden. Falls man eine mit Folie vorliegen hat, Kabel abziehen bzw. abschrauben und umdrehen. Position von Platine und Kontakten merken. Auf der Rückseite sind viele kleine Schrauben, die alle gelöst werden müssen! Anschließend den schwarzen Frame mit den Tasten abnehmen und die Folie im Bereich der Leertaste kontrollieren. Wenn nötig, Maßnahmen ergreifen. Dann in umgekehrte Folge wieder zusammenbauen.



Platine

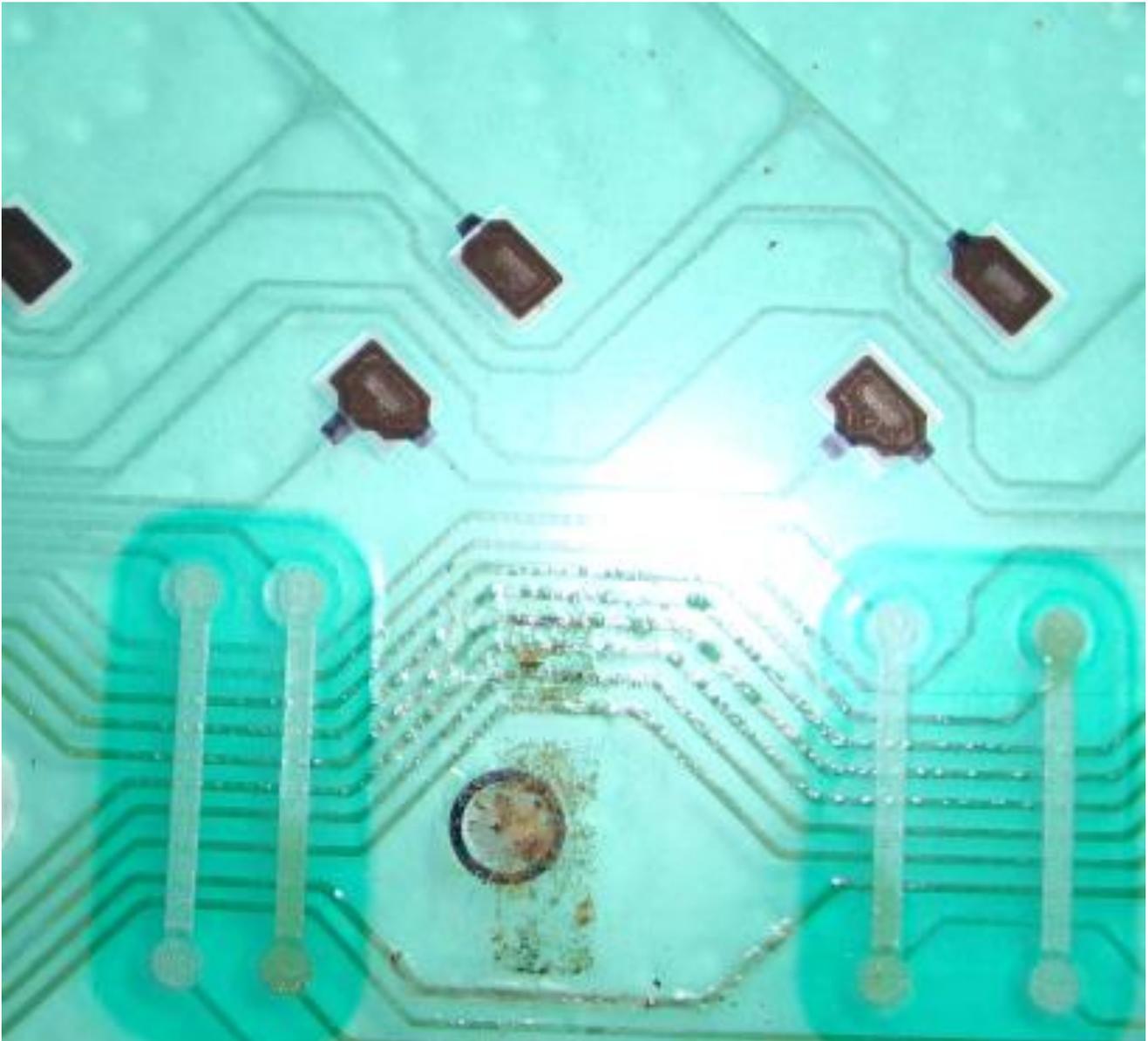
Folie



Maßnahmen: Den Schmutz vorsichtig entfernen. Dabei aber äußerst vorsichtig und ohne reinigende Flüssigkeit vorgehen, am besten dies Trocken machen, sonst kann es sein, dass sich die Folie auf/ablöst oder noch mehr Schaden entsteht! Es kann sein, dass die Folie trotz entfernen des Schmutzes verfärbt bleibt, dies bitte nicht versuchen, zu reinigen. Auch den Rest der Folie kontrollieren, in der Nähe der Caps Lock Taste kann sich ähnlich der Schmutz ansammeln, hat dort aber nicht so starken Einfluss auf die Funktion.

Abhilfe: Man kann, wenn man möchte, ein Klebeband an den gefährdeten Stellen auf die Folie kleben. Achtung: Beim Abnehmen vom Klebeband kann es sein, dass schon beschädigte Folie noch mehr kaputt wird, also gleich schön aufkleben. Vorher natürlich Stelle reinigen oder reparieren. Dann sollte der Dreck der nächsten Jahre nicht mehr so schnell die Leiterbahnen beschädigen!

Sollten schon Schäden oder unterbrochene Leiterbahnen vorliegen, kann man dies mit Silberleitlack ausbessern. Bei Folien ist diese Methode aber recht schwer und zeitaufwendig! Zum Messen kann ein Multimeter verwendet werden. Im Aminet ist die Matrix der Tastatur zu finden: [A1200KbdMtx.txt](#)



Oben: Deutlich zu erkennen: Angegriffene Folie im A1200. Durch das rechteckige Loch bei der Leertaste gelangt Schmutz in das innere auf die Folie. Effekt: Reibung durch Betätigung der Leertaste zerstört die Folie und Leiterbahnen. Einige Tasten können bei einem Defekt ausfallen.

Unten: Reparatur der A1200 Folie ist schwer, aber nicht unmöglich. Hier ein Versuch mit Silberleitlack, der klappte. Rechts oben eine defekte Leiterbahn.



6. Commodore Stammtisch Wien

Stefan Egger

Am 13.03.2010 war der sechste Commodore Stammtisch in Wien, über den dieser Bericht einen kleinen Einblick geben soll.

Der Termin wurde leider erst spät festgelegt, nur wenige Tage vor dem Treffen. Es blieb wenig Zeit zu diskutieren, wann wer Zeit hat.

Diesmal hatte ich neu erstandene Dinge dabei:

- C64c mit Prägung und Schnappgehäuse
 - 1702 Monitor
- sowie das altbekannte MMC64 und einen "defekten".

Thomas hat mir noch einen neuen Sockel (Kernal) in den reparaturbedürftigen C64 eingelötet. Leider haben die einfachen Commodore-Sockel keinen Kontakt mehr an normalen Chips, wenn jahrelang eine Erweiterung mit Präzessions-Pins eingesteckt war.

Als ich Thomas von meinem neuen 1702 erzählte, den ich um 5 Euro (leider ohne Klappe) direkt in Wien kaufte, erzählte er mir seine Story.

(ich dachte, der hat eh "Tragegriffe", wird nicht so schwer. Falsch gedacht. Und wie alle "modernen" Leute einen anstarren, wenn man damit in der U-Bahn fährt...)



Oben: Mein C64c mit 1702 Monitor. Rechts davon ein reparaturbedürftiger C64 (Sockel, danke an Thomas)

Unten: Thomas hatte wie immer seinen auf der Rückseite "most yellowed plastic"-Monitor mit. Und C64 mit 1541.



Er hat nämlich einen um ca. 80 Euro mit Versand aus Deutschland ersteigert. Als er beim Verkäufer nach fragte, wo denn die Ware bliebe, meinte dieser:

"Ich habe vergesse, das Land drauf zu schreiben. Kann also länger dauern". Der Running Gag war programmiert: Er wird seinen Monitor erst in Monaten bekommen, wenn er statt in "Austria" nach "Australia" und andere Länder versendet wird.

Außerdem zu Gast, unser Gastgeber "leecher". Vom Pech verfolgt, wollte er an uns wohl ein neues Geschäftsmodell testen: Die Heizung war defekt, im Raum war es kalt. Selbst mein 1702 brauchte keine Abwärme zusammen.

Seine neue, geheime Geschäftsidee habe ich natürlich schnell durchschaut: Zuerst die Leute frieren lassen, um dann einen Haufen an Jacken und Mützen zu verkaufen ;) Doch auch das klappte nicht: Er hatte nämlich (noch) keine mit! Und so spielten wir zu dritt Wintergames - mit dem Original-Feeling mit der Winterjacke!

Auch unser unfreiwilliger Dauergast war wieder hier - der C128D. Der ist wohl seit dem ersten oder zweiten Stammtisch defekt:



Oben: Er hatte seine Jacke mit: Ludwig "leecher", unser Gastgeber. Doch seine Geschäftsidee floppte.

Unten: Mr. Commodore und in Folge auch Mr. Winter Games und Rene im Kampf gegen mich - mit Winterjacke.



Später kam noch Besuch aus Deutschland - diesmal waren sogar zwei Leute aus dem großen Nachbarland zu Besuch: Mitgebracht wurde ein C16 und zwei C116.



Besuch aus Deutschland

Außerdem stieß später noch Rene / swasti zu uns - und hatte drei VC20 mit. Einer davon war defekt, lange Fehlersuche ergab: Der Power Schalter hatte eine schlechte Lötstelle.

Ludwig zeigte uns noch eine ältere Digital Talk. Er und mr. Commodore haben ein Bericht/Interview gemacht. Ärgerlich: Es wurde genauso übernommen und nicht wie abgemacht überarbeitet.

Fazit:

trotz der Tatsache, dass wir wenige Leute waren, war es wie immer witzig. Gut, dass bald Sommer wird, so brauchen wir auch keine Jacken von Ludwig kaufen.



Links:
C16 mit halb-defektem Monitor. Manchmal helfen Schläge auf die Seite wie ein Wunder!

Rechts:
Rene bei der Fehlersuche

... ah, nein, doch nicht, ich glaube, er schläft gerade, bitte nicht wecken!

:)



Oben links:
Einer der zwei C116 und ein unbekanntes Apple Notebook. Es ist sogar noch im Einsatz, da man damit "noch gut Texte



Oben rechts:
Wie immer - das ist Kult - ein Swasti-isst-was-Foto! Diesmal posierte er gleich freiwillig von selbst vor der Kamera! :)

Computer Collection; Commodore Plus4

Stefan Egger

Der Plus4 ist wie der C16 und der C116 ein Teil der sogenannten C264er Serie. Zuerst waren diese Computer als professionellere Linie geplant, doch dann als VC20-Nachfolger auf den Markt gebracht. Der Plus4 ist der einzige Computer, der eher auf Kleinbetriebe ausgelegt war. Die Prototypen hießen C232, C264 und V364. Der C232 hätte nur 32 KB RAM, der C264er hat 64 KB RAM und eingebaute Programme. Der C264er hat dasselbe Gehäuse und entspricht technisch auch fast dem Plus4. Der V364er hätte ein größeres Gehäuse mit Nummernblock sowie einen speziellen Chip, der Texte sprechen konnte. Leider kamen diese Computer so nicht auf dem Markt, nur der Plus4 glich fast dem Prototypen C264. Der Plus4 hat vier eingebaute Programme (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Dateiverwaltung und Grafikprogramm). Die Software war aber sehr eingeschränkt und nicht professionell. Der Plus4 verfügt dafür über die beste Tastatur der C264er-Serie. Sie ist flach und hat vier einzeln angebrachte Pfeiltasten. Commodore hat leider einige Anschlüsse geändert, wie den Datasette-Anschluss und die zwei Joyports. Der Video-Chip ist einer der besten in den Commodore 8 Bit Computern, er hat 121 verschiedene Farben. Auch das BASIC, hier in Version 3.5, wurde stark erweitert und verbessert. Leider wurde der Video- und Soundchip in einen Chip

namens TED integriert, um Kosten zu sparen. Der Ton ist nicht mit dem C64 zu vergleichen, er ist leider eher auf Stufe des VC20. Auch schade ist, dass die CPU und

der TED sehr fehleranfällig sind. Ein spezielles Floppy-Laufwerk, die 1551, wurde extra für die C264er entwickelt. Die arbeitet schneller



Im Gegensatz zum C16 ist hier die Tastaturbelegung und -beschriftung logischer. Auch die Pfeiltasten sind einzelne, besser angeordnete Tasten vorgesehen. Zudem ist die Tastatur sehr flach und angenehm. Wie beim C16 gibt es statt F8 eine HELP-Taste, die dazu dient, Fehler in BASIC-Programmen zu finden.





Durch die kompakte Bauform haben nicht alle Anschlüsse hinten Platz. An der linken Seite findet sich daher der RF-Modulator.

An der rechten Seite der Reset-Schalter und der Power-Schalter. Die C264er-Serie ist die erste von Commodore mit standardmäßig eingebauten Reset-Schalter.



Hinten die meisten Anschlüsse, ganz links ist der eckige Netzteil-Anschluss (speziell). Spätere Modelle haben einen runden Anschluss, sodass ein C64-Netzteil verwendet werden kann. Dann kommt der Serial- und Datasette Anschluss. Letzterer hat einen geänderten Stecker und ist für das Modell 1531 passend. Dann folgt der User Port, dann der Memory-Expansion Slot. Weiter rechts sind die zwei abgeänderten Joystick-Buchsen. Dafür ist ein spezieller Joystick oder ein Adapter notwendig. Ganz rechts sitzt der Video-Anschluss.

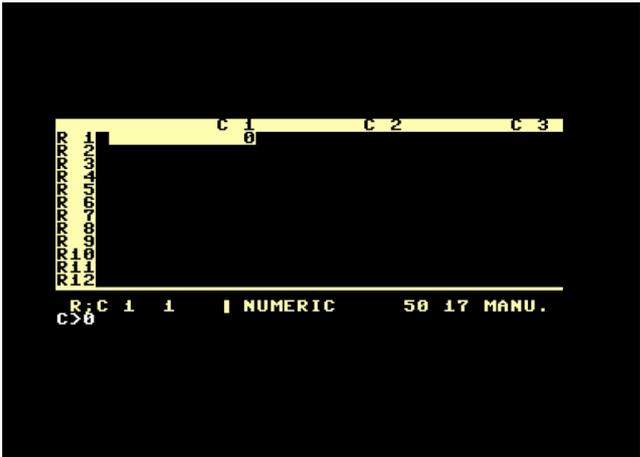
Das kompakte Mainboard des Plus4: Links das obere Gehäuseteil. Das Flachbandkabel ist mit dem Tastaturanschluss verbunden. Rechts daneben gibt es mehrere ROMs (BASIC, 3plus1 Software, usw.). Die kleinen Chips rechts sind der Speicher. Abgeschirmt unter dem Metallgehäuse sitzt der Multifunktionschip TED. Gleich daneben, außerhalb befindet sich die CPU.

An der Unterseite das Typenschild. Auf Plus4, C16 und C116 ist neben der Bezeichnung auch noch der Hinweis auf die "C264er Series" zu finden.





Der Plus4 hat 64 KB Speicher von denen ca. 60 für BASIC Programme zu Verfügung stehen. Zusätzlich hat er die eingebaute "3 plus 1" Software, die mit F1 oder dem Befehl "SYS 1525" gestartet werden kann. Das BASIC ist Version 3.5 und stark erweitert gegen ältere Versionen. So gibt es nun z.B. Befehle für Grafik und Sound. Wie beim C16 hat der Start-Bildschirm die Farben weiß mit violett. Die Schrift ist schwarz und daher gut lesbar.



Die 3 Plus 1 Software (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Dateimanager und Grafikprogramm), die fest im Computer eingebaut ist, war damals einzigartig. Leider sind alle drei Programme ziemlich beschränkt. Die Textverarbeitung und die Tabellenkalkulation ist auf ein paar Zeichen beschränkt. Das Grafikprogramm kann die Tabellen grafisch darstellen. Leider werden nicht die Grafikfähigkeiten des Computers verwendet, sondern nur einfache Zeichenketten. Zusätzlich gibt es noch einen Dateimanager. Alle Programme benötigen die 1551 Floppy um Daten zu speichern. Rechts ist die Tabellenkalkulation zu sehen.

Erscheinungsjahr:	1984
Gebaut bis:	1985
Ca. Neupreis:	€ 285
Prozessor/Takt:	MOS 7501/8501 (1,76 MHz)
Arbeitsspeicher:	64 KB
Betriebssystem:	BASIC 3.5 mit 3plus1 Software
Grafikchip:	8360 (TED)
Auflösung:	Bis zu 320x200
Farben:	Max. 121
Soundchip:	8360 (TED)
Sound:	2 Stimmen, mono
Maße:	200 x 333 x 66 mm
Anschlüsse:	IEC (seriell) Modulport Audio/Video HF (Antenne) Datasette (speziell) 2xJoystick (speziell) User Port Netzteil



Hier ein Screenshot zur Textverarbeitung. Eine Zeile besteht aus maximal 77 Zeichen, was dann nach rechts weiter scrollt. Man kann also, wenn man die volle Breite ausnutzt, nicht alles auf einmal sehen. Außerdem ist die Textverarbeitung wie oben erwähnt auch ziemlich eingeschränkt: Maximal 99 Zeilen bei 77 Zeichen sind möglich.

Commodore Logos

Stefan Egger

Die Geschichte von Commodore - wer kennt sie nicht? Hier allerdings beschreibe ich die Veränderungen der Logos. Evtl. ist ja was dabei, was noch nicht allen bekannt war.



Als Commodore gegründet wurde, war dieses Logo aktuell: Der Name war Kleingeschrieben, die Schriftart war "Microgramma bold". Dieses Logo ist auf vielen alten Taschenrechnern, Uhren, Möbel und anderen Produkten zu finden. Außerdem ist es auf den alten PET-Computern, dem VC20, dem C64 (ausgenommen C64 G), den C264ern bis hin zum C128!

Der erste Amiga (europäische Version, bei der amerikanischen fehlt das Commodore Logo vorne) ist es schon das spätere Logo!

Gefundene Ausnahmen: Der C64c hat zwar das alte Logo auf dem Gerät, allerdings das neue auf der Verpackung!

Der C65, ein Prototyp, hat unten das alte Logo, obwohl die deutlich nach dem A1000 kamen.

Der C64 G hat, bedingt durch seine späte Bauzeit, auch das neuere Logo.

Bei dem nächsten Logo war man sich wohl nicht ganz so einig:



Während der erste A1000 das neue Logo (andere Schriftart, großer Anfangsbuchstabe) an der Vorderseite trägt, hat er an der Unterseite noch das alte. Auch der erste A500 hat das alte Logo (geprägte Version).



A1000 Commodore Logo



A500 Typenschild, alt

Auf späteren A500 (normale Version) sowie allen späteren Amiga-Modellen findet sich allerdings einheitlich das neue Logo sowohl auf der Oberseite als auch an der Rückseite.

In den Niederlanden gab es ein eigenes Commodore Logo. Warum ist mir unbekannt, allerdings wurde es offiziell auf Schildern, Werbe-Kulis und anderen Produkten verwendet:



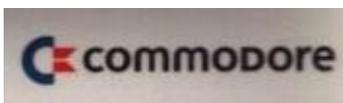
(C) www.commodorebillboard.de

Die Farben bei der Fahne sind vertauscht. Dies ist übrigens kein Fehler, sondern gewollt. Außerdem gibt es weitere Beispiele, für seltsame Logos:



Beim Startbildschirm des C64 GS ist auch oben die Farbe rot. Seltsam: Unten wurde weiß verwendet, obwohl das "C" blau ist.

Nach der Übernahme von Commodore durch die Firma ESCOM gab es wieder ein neues Logo:



Man beachte die zwei roten fahnen und die seltsame Mischung von Groß- und kleinbuchstaben beim Commodore-Schriftzug. Außerdem wurde die Schriftart wieder verändert.

Viel später, im Jahre 2005, kam wieder ein neues Logo:



Es entspricht eigentlich dem ersten Commodore Logo, ist aber kursiv dargestellt. Es fand unter anderem am C64 DTV Verwendung:



Commodore Gaming kehrte wieder zur ursprünglichen Form zurück:



Dieses Logo wird nun von Commodore Gaming und Commodore Asia verwendet.

Doch auch der Amiga hatte viele Logos. Zunächst noch ohne Logo als "Hi Toro", später dann mit dem ersten Amiga-Logo - noch ohne Einfluss von Commodore:

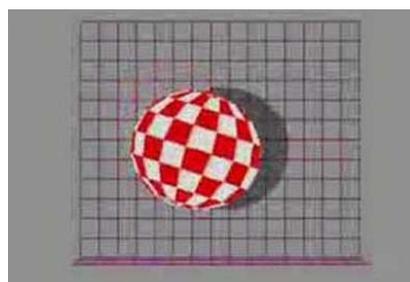


Der Joystick und Atari 2600-Spiele Produzent verwendete dieses Logo. Daneben steht "The Power System" - eine Anspielung auf den kommenden Amiga-Computer?

Später, ab 1985 und unter Commodore, wurde dieses Logo eingeführt:



Der bunte Haken wurde als Darstellung der Leistungsfähigen Grafik dem Boing-Ball (ein damals beliebtes Amiga Demo) vorgezogen. Die Schriftart ist "Times New Roman", kursiv.



Boing Ball Demo

Bei den ersten Produkten (wie dem A1000, A1010, A1020, usw.) wurde das komplette Logo auch ohne Commodore verwendet. Später wurde auf europäische Amiga aus marketingtechnischen Gründen das Commodore Logo eingeführt. Beim A500 und allen anderen Amigas

verschwand der Haken. Das Commodore Logo und der AMIGA-Schriftzug waren meist eingepreßt.

Bei einer A500 Verpackung und ein paar Werbungen kam kurzzeitig dieses Logo zum Einsatz:

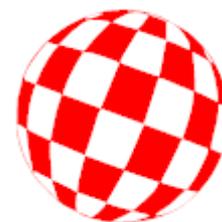


Nach Commodore, bei Amiga Technologier, hatte man ein komplett neues Logo:



Es wurde beim A1200 und A4000T verwendet.

Auch der Amiga Boing Ball wurde endlich mehr als Logo gesehen und vermehrt gezeigt:



Fazit:

Sehr viele Logo-Änderungen - manche positiv oder am Beispiel von ESCOM auch negativ - wurden in der Geschichte der Firmen verwendet.

Alle Logos und gezeigten Marken sind Eigentümer ihrer jeweiligen Inhaber. Ich mache Sie mir nicht zu Eigen.

Entwicklung der C264er

Stefan Egger

C264-Serie

Die Geschichte der sogenannten C264-Serie von Commodore war sehr durcheinander. Oft wurde die Richtung und die Positionierung der Computer als auch die Funktionen und Modelle geändert bis schließlich die Typen 16, C116 und Plus4 produziert wurden. Nur ein Computer der Drei war "im Sinne der Erfinder". Um die interessante Geschichte und die Modelle zu zeigen, werden Sie auf dieser Seite zusammengefasst.

Die Prototypen



Courtesy of <http://chmmuseum.kuto.de>

Nach dem erfolgreichen VC20 und der Einführung des C64 dachte man bei Commodore an eine neue Generation an 8 Bit Computern. Anscheinend wollte Jack Tramiel den billigen Sinclair Computern ordentlich Konkurrenz machen und einen günstigen und leistungsfähigen Computer bauen. Die Produktion eines Computers sollte nur 49 Dollar kosten, damit man ihn mit Gewinn unter 100 Dollar verkaufen kann. Damit wäre man weit unter dem neu eingeführten C64, der ca. 595 Dollar kostete.

Doch es kam ganz anders. Die Pläne wurden anscheinend verworfen, nun sollten die Computer professioneller erscheinen und besser in der Bedienung sein, das war klar. Außerdem wollte man

anscheinend zum ersten mal mehrere ähnliche Geräte anbieten, um sowohl den Bereich der privaten als auch - unterhalb der PET Serie - kleinere Betriebe von dem neuen Produkt überzeugen. Keine einfache Aufgabe, wenn man bedenkt, dass es damals eine strikte Trennung zwischen Heim- und Bürocomputer gab.

Schließlich wurden die ersten Prototypen - noch von Jack Tramiel persönlich - vorgestellt. Die drei unterschiedlichen Modelle trugen die Namen C232, C264 und V364. Der C232 war das Einstiegs-Modell mit 32 KB Speicher und fehlendem User-Port. Der C264 hatte 64 KB Speicher und einen User-Port. Beide sahen - bis auf die Abdeckung des Anschlusses - gleich aus und nahmen das Design des späteren Plus4 vorweg. Der V364 ist ein ganz spezieller Computer. Man stelle sich einen Plus4 vor, der rechts breiter ist und noch ein Zahlenblock auf der Tastatur hat. Doch das war nicht alles, er bot neben den 64 KB Speicher und einer besseren Tastatur einen damals sehr fortschrittlichen Sprachchip für die Sprachausgabe. 250 der wichtigsten Worte waren hier eingespeichert und konnten vom BASIC aus mit dem Befehl "SAY" angesprochen und ausgegeben werden.

V364 - kuto.de



Einer der drei V364 - zimmers.net

Die Computer erschienen alle in schwarzem Gehäuse mit weißer Tastatur. Ein Feld aus vier einzelnen Pfeiltasten ersetzt die bei Commodore üblichen zwei Pfeiltasten. Die Gehäuse bekamen neues, edles Design und waren flach. Sie hatten eine moderne Tastatur. Außerdem wurde das BASIC endlich verbessert, so gibt es nun eine Funktion, um Fehler zu finden. Die Top-Modelle sollten - damals recht einzigartig - eingebaute Software bekommen. Der Käufer sollte aus verschiedenen Paketen wählen können und dann die anderen Funktionen auf Wunsch mit einem Modul erweitern. Auch sollte die Floppy schneller werden, gleichzeitig soll aber auch C64-Zubehör verwendbar bleiben. Man hat sich viel vorgenommen.



C264 - Bil Herd

Schon hier erkennt man die Probleme: Ist die Aufspaltung der Speicher gut? Nicht alle Programme werden am C232 laufen oder, wenn die Software-Hersteller das wünschen, nutzen Sie die Funktionen von 64 KB Speicher nicht aus. Außerdem fehlt bei C232 und C264 der Sprachchip. Was ist mit den Händlern? Wie kann man so

viele unterschiedliche Pakete und Computer im Lager aufheben?



C232 - commodore.ca



Typenschild 232 - commodore.ca



Rückseite des C232 ohne User Port - Hans Karsten

Doch nach einer Kleinserie von C232 sowie Prototypen von C264 und V364 (vom letzten nur drei Stück weltweit) verschwanden diese Computer schnell wieder. Die Probleme hielten an: Jack Tramiel verließ die Firma mit einigen wichtigen Entwicklern. Commodore schien ratlos und orderte an, doch billigere Computer zu produzieren, wie ursprünglich geplant.

Es war sogar eine Laptop-Version des späteren C116 geplant. Mehr darüber ist aber nicht bekannt.

Das Ergebnis

Plötzlich schien es, als ob man doch günstigere Computer bauen wollte um den auslaufenden VC20 zu ersetzen. Trotzdem ist es nicht ganz klar, warum man nun

wieder frei völlig andere Computer machte:

Der C116 war der kleinste, billigste Computer und hatte nur eine Gummitastatur. Er wurde nur ca. 50.000 Mal verkauft und dies nur in einigen Ländern rund um Deutschland. Er war ein Flop. Prototypen gab es aber schon länger, sogar einen mit NTSC Videonorm. Die ersten hatten noch eine total schlechte Tastenanordnung, was in den Serien-Modellen behoben wurde. Er entspricht wohl am ehesten dessen, was Jack Tramiel wollte.



C116 mit erster Tastatur. Man beachte rechts oben nur eine Taste. - Marc-Jano Knopp



Der Serien-C116. Rechts oben nun zwei Tasten!

Der C16 ist ein C116 im C64-Gehäuse. Gute Tastatur mit schlechter Tastenanordnung. Außerdem viel zu hoch, nicht zeitgemäß. Warum man nun vom Ursprünglichen Einstiegsmodell von 32 KB auf 16 KB runterging, während der allgemeine Trend zu mehr Speicher ging, ist völlig unklar.



Der C16

Der plus4 ist eigentlich ein richtiger C264er wie er vorgestellt wurde. 64 KB RAM, gute Tastatur mit schönem, flachen Design. Außerdem hat er auch das Problem der Software-Pakete gelöst: Man entschied sich dafür, nur ein Paket auszuliefern und somit das Problem von zu hohen Lagerkosten zu umgehen. Leider hat man eher schlechte Software mit vielen Beschränkungen eingebaut.



normaler Plus4

Die Probleme

Von Anfang an war der Sinn der neuen Computer nicht ganz klar. Der VC20 wurde durch den C64 gut ersetzt und der C64 wurde billiger und billiger. Warum man dann noch ein Modell unterhalb des C64 positionieren wollte, ist unklar.

Auch durch die technischen Daten wird nicht ganz klar, was die Computer nun sein sollten. 121 statt 16 Farben ist sehr gut, einer der besten Chips, die Commodore entwickelte, so hört man. Auch das verbesserte BASIC und mehr

zu Verfügung stehender Speicher waren positiv zu bewerten. Negativ waren der Sound, der weit hinter dessen des C64 zurückblieb und eher auf der Stufe des VC20 blieb. Und die beliebten Sprites (kleine frei bewegliche Objekte für z.B. Spielfiguren) wurden durch sogenannte Shapes ersetzt.

Die ständige Planänderungen und technischen Daten machten es der Werbeabteilung nicht leicht. Der Plus4 als Business Computer hatte viel zu schlechte eingebaute Programme. Außerdem nur 40 Zeichen pro Zeile, wo doch seit jeher 80 Zeichen pro Zeile im professionelleren Märkten der Standard war. Der C16 und C116 hatten Nachteile durch das Gehäuse und der Tastatur gegenüber des Plus4. Außerdem gab es für damals wirklich schon wenig bemessene 16 KB Speicher. Gegen den C64 mit super Sound und 64 KB Speicher waren diese also nicht konkurrenzfähig, obwohl die Farben und das BASIC eindeutig verbessert wurden.

Commodore war ausgelastet mit der Produktion des C64. Dies und die Einstellung des Managements, keine neuen Fertigungsanlagen zu bauen, führte zu Verzögerungen und verspäteter Auslieferung der C264er.

Auch wenn es evtl. den Sinn gemacht hat, Platz zu sparen, war die Inkompatibilität zu bestehender VC20 oder C64 Hardware ein großer Minus-Punkt bei den Käufern. Für eventuell schon vorhandene Datasette oder Joysticks musste man entweder Adapter kaufen oder alles neu kaufen.

Auch die Software war total inkompatibel zum C64 und eine Portierung wegen des neuen BASICs nur schwer möglich.

Durch die geplante billigere Fertigung war der TED Chip - wie der erste VIC im VC20 - ein Multifunktionschip. Dies bedeutet, dass er Ein- und Ausgabe, Sound und Grafik erzeugt, während im C64 dafür jeweils ein Chip zu Verfügung stand. Dadurch und der Tatsache, dass weniger Speicher vorhanden war, waren die Computer nicht so leistungsfähig wie der C64.

Der TED Chip und die CPU dieser Computer - auch wenn dies damals noch nicht bekannt war - neigen dazu, oft defekt zu werden. Auch die Netzteile bei C16 und C116 waren von schlechter Qualität.

Die schlechte Tastatur de C116 und die Anordnung der Tasten beim C16 sowie der Mangel an Speicher bei diesen Modellen, ließ diese schnell wieder verschwinden. Einzig der C16 und Plus4 konnte etwas länger bestehen und wurden dann als billige Lerncomputer in Supermärkten verkauft. Dadurch kam zwar mehr Software für die Rechner auf dem Markt, aber generell war es wohl ein Flop für Commodore. Die Floppy 1551 kam in den USA erst gar nicht auf den Markt und so verschwanden die Rechner natürlich schnell wieder.

Fazit

Zusammengefasst kann man sagen, dass diese Computer eine interessante Geschichte und viele Änderungen durchlebt haben. Eine kleine Anmerkung ist auf jedem C16, C116 und Plus4 vorhanden:

Hier steht ein Hinweis auf die Serie 264. Ich denke, dass sie den C64 wohl nie hätten ersetzen können, aber dass die ursprünglich geplanten Computer teilweise schon in die Richtige Richtung gingen: Besseres BASIC, flache Gehäuse, gute Tastatur mit Pfeiltasten und Innovationen wie eingebaute Software oder Sprachausgabe. Leider wurden viele dieser Funktionen entweder in den Seriengeräten weggelassen oder nur halbherzig umgesetzt.

Man hätte vielleicht nur den C264 oder den V364 herausbringen sollen und nicht so viele unterschiedliche Modelle dann hätte es vielleicht mehr Stückzahlen gegeben. Zusätzlich hätte es normale Anschlüsse für Joystick und Datasette geben müssen, um Besitzer von anderen Computern zum Kauf zu motivieren. Besserer Sound wäre natürlich auch gut gewesen und es hätte von Anfang an klar sein müssen, dass diese Computer eher für den Heimgebrauch bestimmt sind und nicht für den Bürogebrauch. Diese Fehler bei der Entwicklung und auch bei der Marketing-Abteilung hätte man nicht machen dürfen. Wenn im Gehäuse wirklich zu wenig Platz für normale (größere) Anschlüsse war, dann hätte man dies dementsprechend abändern müssen.

Quelle, Bilder und weitere Informationen:

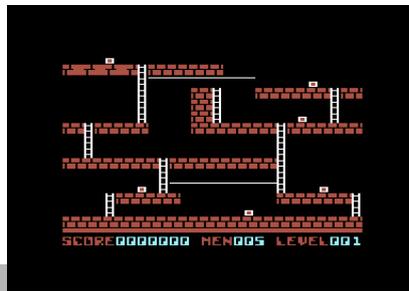
www.computer-collection.at.tc
www.commodore.ca
www.floodgap.com/retrobits/ckb/secret/

Beschreibung

Lode Runner ist ein herausragendes Plattformspiel, bei dem in 150 Leveln in zwei Schwierigkeitsstufen Goldschätze gesammelt werden müssen. Bis zu 5 Gegner versuchen einem die Sache schwer zu machen. Man kann Laufen, Leitern benutzen und sich an Stangen entlang hangeln und Schätze sammeln. Hat man alle Schätze geborgen, erklingt eine Melodie und es können bis dato unsichtbare Leitern erscheinen, hat man die oberste Spielfeldzeile erreicht, kommt man in den nächsten Level. Springen kann man nicht, dafür führt man eine Waffe mit sich, die das Gemäuer für eine gewisse Zeit aufzulösen scheint. Fallen kann man beliebig tief. Das Spiel geht nicht nach Zeit, die KI-Gegner, die kurz nach ihrem Tod wieder neu vom Himmel fallen, halten einem jedoch stark in Atem. Die Game-Engine lässt sich bemerkenswert flüssig spielen, so kann man beispielsweise nach rechts oben halten, die Spielfigur läuft so lange nach rechts, bis man eine Leiter erreicht und ohne weiter Joystickbewegung an ihr nach oben läuft. Ein weiteres Feature ist der Game-Editor, mit dem man eine Leere Diskette im Lode-Runner-Format formatieren kann und 150 selbst gemachte Level speichern kann. Ganze Level können kopiert oder verschoben werden. Die Professional-Version ermöglicht sogar das Erstellen selbstlaufender Gamesets.

Gestaltung

Jeder Bildschirm besteht aus einem schwarzen Hintergrund, roten (bzw. blauen) Steinen und Wänden, weißen Leitern und Stangen, sowie türkisfarbenen Gegnern. Die Spielfigur selbst und die Gegner sind die einzigen animierten Teilnehmer in jedem Screen, so dass die Atmosphäre ruhig ist. Es gibt keine Hintergrundmusik, was zur ruhigen Atmosphäre beiträgt. Gezielte Soundeffekte hört man beim Aufsammeln von Schätzen, Auflösen von Gemäuer, beim Fallen, wenn alle Schätze aufgesammelt wurden, so dass man das Level verlassen kann und auch wenn man ein Leben verliert.



Hinweise

Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Die Spielfigur wird bewegt, indem man den Joystick in die entsprechende Richtung drückt. Mit links/rechts + Feuerknopf wird das Feld links oder rechts der Spielfigur aufgelöst und es entsteht ein Loch.

Spezielle Tastenkontrollen

CONTROL+Y	Scrollen ein-/ausschalten
CONTROL+A	Spielfigur killen (wenn's nicht weitergeht...)

CONTROL+D	Umschalten Bombenwurf (vor oder hinter Dich)
CONTROL+R	Reset (end game)
CONTROL+J	Joystick - Steuerung an
CONTROL+K	Keyboard-Steuerung an:
I	hoch
K	runter
J	links
L	rechts
U	links graben
O	rechts graben
CONTROL-R	Spiel beenden - Demo beginnen
CONTROL-Z	An und Ausschalten des Levelscrolling (Auge ein und aus)
Minus "-"	Spielgeschwindigkeit senken
Plus "+"	Spielgeschwindigkeit erhöhen
RETURN (in der Demo)	zeigt die High-Score Liste
Run/Stop (TAB in C64S)	Pause

Punkte

Level komplett	1.500 Punkte
Goldkiste einsammeln	250 Punkte
Wache fällt in Falle	75 Punkte
Wache stirbt in Falle	75 Punkte

Cheats

Hinweis: Spieler kommt dann nicht mehr in Highscore-Speicher

CONTROL+F	je 1 Extraleben
CONTROL+U	Levelsprung

Versionen

Lode Runner erschien in sechs verschiedenen Versionen für den C64:

Lode Runner (Disk-Version) 150 Level, 2 Schwierigkeitsstufen, Game-Editor

Lode Runner (Datasetten-Version) ein Auszug von 17 Leveln aus der Disk-Version. Die Ablaufgeschwindigkeit ist etwas langsamer. Mit dem Game-Editor können Sets von 16 Leveln gespeichert werden. Zu bemerken ist das andere Titelbild und andere Tastenkürzel für die Funktionen.

Lode Runner II (Disk-Version) Wie in Lode Runner 1 gibt es 150 Level in zwei Schwierigkeitsstufen und einen Game-Editor. Die Farbe der Ziegel ist jedoch statt in rot ganz in Blau gehalten.

Championship Lode Runner ein sehr schwieriger Set von 50 Level, die mehr verlangen, als die 300 Level (150 pro Schwierigkeitsgrad) einer der Vorgängerversionen in einer Woche durchzuspielen.

Professional Lode Runner ist eine Special-Version der Lode Runner 1 Disk-Version, mit der man ein eigenes lauffähiges Spielset erstellen kann.

Lode Runner Rescue ist eine 3D-Version von Loderuner Lode Runner ist in fast allen Versionen für den C64 der Nachwelt erhalten geblieben - für Lode Runner 2 sind bedauerlicher Weise die

meisten Level verloren gegangen. Lode Runner ist auf besondere Art und Weise auf der Diskette gespeichert...(Fortsetzung folgt)

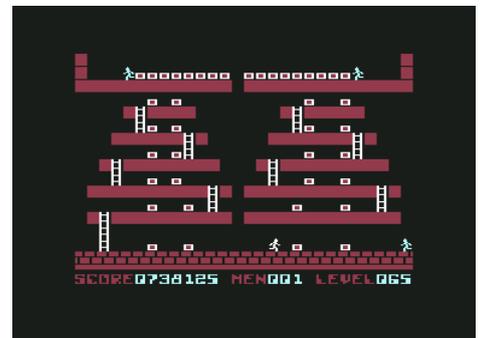
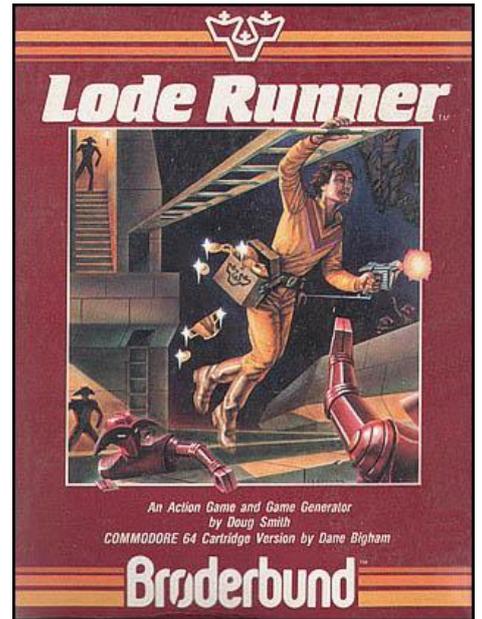
Editier-Modus

Aufruf durch CONTROL-E im Demo Mode

Allgemein	
CONTROL-S	speichert das Level
CONTROL-Q	beendet den Editor
C	Level löschen
E	Level editieren
I	Data Disk erzeugen
M	Move Level
P	Level spielen
S	High Scores löschen

Bewegung	
I	hoch
M	runter
J	links
K	rechts
I	Zeile hoch
M	Zeile runter

Objekte	
0	leer
1	Backstein
2	feste Mauer
3	Leiter
4	Stange
5	Falltür
6	Leiter am Ende des Levels
7	Goldkiste
8	Wache
9	Spieler
Limits: Nur ein Spieler und 1 bis 5 Wachen	



www.c64-wiki.de/index.php/Lode_Runner

Seltene Commodore Computer

Stefan Egger

Dieser Artikel zeigt seltene Computer, welche zwar meistens produziert, aber trotzdem selten verkauft wurden.

Lorraine

Der erste funktionsfähige Amiga hatte keine fertigen Chips - alle wurden auf großen Leiterplatten so nachgebaut, dass sie die einzelnen, späteren Chips simulierten. Dazu waren einen Haufen Karten notwendig, alle beschriftet. Das fehleranfällige System wurde auch auf Messen (intern) präsentiert:



In dieser Kiste soll das System in einem Flugzeug als Joe Pillow transportiert worden sein:



Commodore LCD

Einer der coolsten Produkte ist wohl der Commodore LCD. Ähnlich wie Jahre später der innovative Atari Portfolio, war der LCD ein wirklich portables und netzunabhängiges Gerät. Der kleine, schicke Computer hatte das damals beste Display. Commodore hatte nämlich eine eigene Firma

zugekauft, welche Displays herstellen konnten. Leider scheiterte das Projekt - angeblich weil ein Konkurrent zu Commodore gesagt hat, dass kein Mensch sowas möchte, aber selbst dann erfolgreich in diesem Segment war. Es lagen schon viele Vorbestellungen vor. Der LCD wurde mit dem C128 und einem speziellen Disk Drive vorgestellt. Das BASIC ist 3.6, Ähnlichkeiten zum Plus4 (Tastatur, eingebaute Programme, ...) sind durchaus vorhanden:



Commodore 1561

Extra für den Commodore LCD gab es ein 1561 Laufwerk. Es wurde auch 1985 vorgestellt und soll auch netzunabhängig betrieben werden können. Das Laufwerk netzt schon 3,5" Disketten und kann damit als Vorgänger/Prototyp der 1581 angesehen werden.



Commodore 1565

Ganz, ganz selten auch dieses Floppy: Die 1565 ist eine Erweiterung für den Commodore C65. Es sind nur sehr wenige Exemplare produziert worden. Es ist - wie das interne C65 Laufwerk - im Gegensatz zur 1541 ein Laufwerk ohne eigene Logik. Es wird vom C65 FDD Controller angesteuert. max. ein externes Laufwerk des Typs 1565 kann an den C65 angeschlossen werden. Es verwendet nicht den Commodore-Serial Bus sondern eine spezielle Mini-DIN Buchse, die aber in den meisten C65 Prototypen nicht eingelötet wurde. An der Rückseite gibt es nur Anschlüsse für Netzteil und die Verbindung zum C65. Auch ist ein Power-Schalter vorhanden.

Bei den meisten C65 wird das Floppy als F011 bezeichnet.

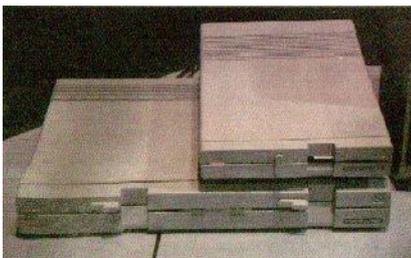


1571-II

Auf dem externen Netzteil für 1541-II bzw. 1581 steht auch 1571-II drauf. Diese ist aber nie offiziell erschienen, war aber anscheinend geplant. Wahrscheinlich ist es eine 1571 mit externem Netzteil, eventuell im Gehäuse der 1541-II.

1572

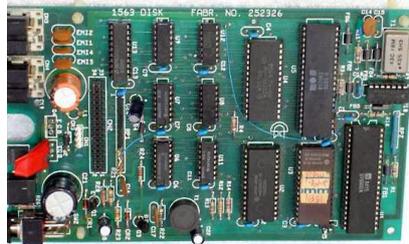
Auch war die 1572 geplant, die bei einer Messe vorgestellt wurde. In einem zum C128-D (Plastikversion) ähnlichen Gehäuse sollten sich zwei 1571 nebeneinander befinden. Das so zu einer Doppel-Floppy zusammengefasste Gerät sollte ohne Computer Disketten kopieren können. Der Prototyp verschwand und das Gerät kam nie in Produktion.



C128D/81

Kein offizieller Name ist bekannt. Dabei handelt es sich um einen C128D (Plastikversion), dessen Front gegen eine andere getauscht wurde. Statt dem 5,25" Disk Drive findet man ein 3,5" Laufwerk vor. Dadurch sieht der Computer dem A1000 sehr ähnlich. Die Disk Drive LED wurde nicht versetzt. Das Logo wurde abgeändert und zeigt nur einen Commodore Schriftzug.

Aber auch das Laufwerk und die Elektronik sind enthalten, es war also voll funktionsfähig. Dazu wurde eine 1563 Platine eingebaut - mit Seriellen Ports und Ein-/Ausschalter. Dies lässt darauf schließen, dass auch ein externes Laufwerk geplant war.



Silberner VIC20

Schon vor dem goldenen C64 soll es einen silbernen VIC20 gegeben haben. Er wurde zum Anlass von zwei millionen produzierter VIC20 in den USA bei einer Veranstaltung präsentiert.



Japanischer C64

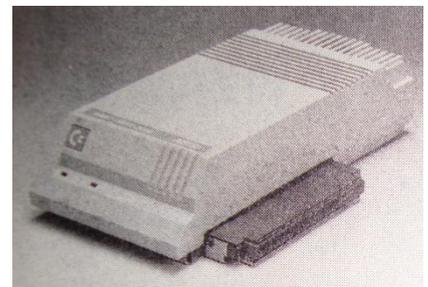
Auch in Japan wollte man Fuß fassen - die ersten Commodore Produkte wie der VIC20 (VIC1001) und Max Machine wurden sogar zuerst auf den japanischen Markt gebracht. Die Max Machine war zwar später in Europa und den USA angekündigt, schaffte es aber nie außerhalb Japans verkauft zu werden.

Die Änderungen des Japanischen C64: Der Zeichensatz ist angepasst, um auch Japanische Zeichen darstellen zu können. Dafür wurden PETSCII Grafikzeichen geopfert. Viele Spiele und Programme mussten angepasst werden. Auch die Tastatur ist anders. Sie enthält japanische Zeichen. Statt der Shift Lock Taste findet man eine C= LOCK Taste.



A590

Das erste Design der A590 sah noch senkrechte Linien an der rechten Seite der Front vor. Bei den Serienmodellen ist die Front glatt.



Quelle, Bilder und weitere Informationen:

- www.zimmers.net
- www.homcomputer.at
- www.computer-collection.at.tc
- www.kuto.de



Wussten Sie?...

Stefan Egger

C64

Der C64 war anscheinend als VIC-30 bzw. VC-30 geplant, bekam dann aber den bekannten Namen. Grund dafür war, dass der VC20 schon vorhanden war, und darunter der VC10 (Max Machine/Ultimax) und darüber der VC-30 vermarktet werden sollte.

Zur Feier des 1.000.000 C64 in Deutschland wurde eine spezielle Serie Goldener Editionen des C64 aufgelegt und bei einer Veranstaltung im BMW-Museum verschenkt. Ca. 150 Stück wurden produziert.

Es gibt unterschiedlich hohe Gehäuse der ersten Version, was anscheinend vom Herstellungsland abhängig ist. Auch die Rundung vorne unterscheidet sich bei diesen Modellen. Und der C64c wurde auch - wie der Amiga 500 - in einer Version mit eingepprägten Typenschildern produziert.

C128

Der Video-Chip des C128 stammt aus dem Projekt C900. Der fertig entwickelte UNIX-Computer C900 wurde aber nie produziert, da die Firma Amiga aufgekauft wurde. Er war aber ein sehr guter Computer und hätte die Position von Commodore im Bereich der professionellen Computer verbessern können. Um die Entwicklung nutzen zu können, wurde der Videochip angepasst und zum bekannten VDC weiterentwickelt worden.

Der C128 ist der erste Computer mit drei eingebauten Betriebsmodi!

VC20

Der Video-Chip des C128 stammt aus dem Projekt C900. Der fertig entwickelte UNIX-Computer C900 wurde aber nie produziert, da die Firma Amiga aufgekauft wurde. Er war aber ein sehr guter Computer und hätte die Position von Commodore im Bereich der professionellen Computer verbessern können. Um die Entwicklung nutzen zu können, wurde der Videochip angepasst und zum bekannten VDC weiterentwickelt worden.

Der C128 ist der erste Computer mit drei eingebauten Betriebsmodi!

Max Machine

Die Max Machine wurde nur in Japan vertrieben, jedoch auch in Deutschland unter dem Namen VC10 (also unterhalb des VC20 positioniert) angekündigt, aber nie verkauft. In USA wurde er anscheinend auch nicht verkauft, aber hier ist der Name "Ultimax".

Auf allen Max Machine steht unten "MAX-04". Es gab auch Prototypen mit anderem Gehäuse und Tastatur.

Er war als eine Art Spielekonsole mit Folientastatur geplant. Da er zwar auf der Technik des C64 aufbaut, aber weniger RAM hat, können nur spezielle für den Max-Modus gemachte Spiele bzw. Module verwendet werden. Allerdings kann jeder

C64 (und auch dessen Varianten und der C128) den Max-Modus. Somit laufen alle Module, die am Max gehen, auch am C64. Am Max wurde aber die Belegung des Modulports leicht abgeändert, da z.B. eine CIA fehlt.

Das Gehäuse ist sehr einzigartig unter den Commodore Computern und wurde von Ira Velinsky, einem Mitarbeiter von Commodore Japan, entworfen. Er entwarf später auch die CBM-II-Serie (z.B.: 610, 720). Der CBM 610 gilt als einer der schönsten Commodore. Ira Velinsky wurde mehrfach für seine Designs ausgezeichnet und wechselte später zu Atari, so er den Atari Portfolio, Stacy und TT designte. Dafür wurde er mit dem IF Design Award ausgezeichnet.

A600

Der Amiga 600 sollte ursprünglich A300 heißen, was auch auf den frühen Modellen auf der Platine steht. Allerdings wurde außen am Typenschild immer die Bezeichnung A600 verwendet.

Da sich der Amiga 600 nicht so gut wie erwartet verkaufte, hatte man wohl noch einige Verpackungen davon übrig. Diese wurden dann für das CD32 verwendet. Die Zahl 600 wurde dabei mit einem dunkelblauen Aufkleber mit dem CD32 Logo einfach überklebt. Es gab aber auch eigene Verpackungen und Sets vom CD32.

A2000

nämlich den kompletten Expansion Anschluss des A1200, um den CD32 Chip Akiko einbinden zu können. Somit wären keine Turbokarten oder Erweiterungen mehr möglich. Dafür war eine Speichererweiterung eingebaut.

CDTV

Das CDTV ist der einzige Amiga, an dem das erste Diskettenlaufwerk (DF0:) extern angeschlossen wird. Das Gehäuse des Amiga 2000 ähnelt sehr dem des C900. Der fertig entwickelte UNIX-Computer C900 wurde aber nie produziert, da die Firma Amiga aufgekauft wurde. Anscheinend wurden hier einige Entwicklungen oder Konzepte verwendet, so wurde der Video-Chip zum C128-VDC Chip und das Gehäuse ähnlich beim A2000 eingesetzt.

Commodore UK hat neben der Zentrale von SEGA eine riesige Werbefläche gemietet, um hier eine Werbung zu schalten, die den damaligen von Sega sehr ähnlich war. Zu lesen war "To be as good, will take Sega ages" (zu Deutsch ca. "um so gut zu sein, braucht Sega ewig").

Das CD32 ist der einzige Amiga, an dem ohne Erweiterung kein Diskettenlaufwerk angeschlossen werden kann.

Ähnlich wie beim CDTV mit dem A570 CD Laufwerk für Amiga 500 wurde auch hier versucht, ein CD-Laufwerk für den Heimcomputer A1200 anzubieten. Es war aber eher schlecht durchdacht und wäre wahrscheinlich kein großer Erfolg geworden. Es belegte

nämlich den kompletten Expansion Anschluss des A1200, um den CD32 Chip Akiko einbinden zu können. Somit wären keine Turbokarten oder Erweiterungen mehr möglich. Dafür war eine Speichererweiterung eingebaut.

CDTV

Das CDTV ist der einzige Amiga, an dem das erste Diskettenlaufwerk (DF0:) extern angeschlossen wird.

Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung der letzten Ausgabe:

C64: Superbike, Amiga: Overdrive (Team 17)

Cover für 5,25" Disks

Stefan Egger

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



Tops und Flops

Tops

Daten retten. Datenträger altern, teilweise wichtige Informationen gehen verloren - oder sind ohne passenden Computer nicht mehr auslesbar. Aber auch die Hardware wird immer seltener und fehleranfälliger. Und Achtung: Auch CDs oder andere moderne Medien sind keinesfalls sicher!

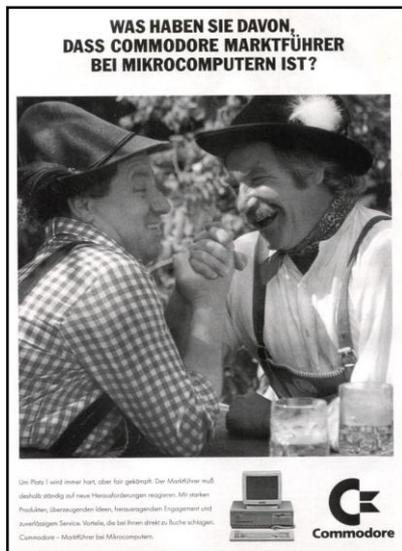
Informationen über die Hardware sammeln, um sie mit Hilfe von moderner Hardware nachbilden zu können - um alte Computer mit Ersatzteilen zu versorgen und neue FPGA Computer und Emulatoren verbessern zu können.

Flops

Commodore USA zeigt, dass die angesprochene Zielgruppe der Commodore Fans nicht erreicht wird. Viel Kritik und Produkte, die die Erwartungen nicht erfüllen. Hoffen wir auf Besserung. Aber als Verteidigung sei zu erwähnen, dass es schwer ist, alle Erwartungen zu erfüllen und dass auch eine Zielgruppe außerhalb der Fans gefunden werden muss.

Ersatzteile oder defekte Rechner oder Platinen wegwerfen. Auch wenn es anfangs tot erscheint oder schwer reparabel - evtl. braucht man es später oder wer anders kann es brauchen!

Bilder zum Schluss



In dieser Werbung "kämpfen" zwei ältere Herrn um Platz 1. Das war auch Ziel von Commodore und oftmals hatten sie einen "Computer of the year" oder bis zu 75% Marktanteil.



Der VC10 (bzw. Max Machine in Japan und Ultimax in USA) wird hier - noch als Prototyp - vorgestellt. Warum der kultige Lern-/Spielecomputer nicht außerhalb Japans verkauft wurde, steht in der nächsten Ausgabe der SCACOM Aktuell.

Quelle (beide Bilder): www.commodorebillboard.de