

Interview mit Michael Tomczyk

Commodore Geheimnisse

*Neues von Commodore USA -
der neue PC64*

Amiga Elko Problem

Wussten Sie?

Vorwort

Diesmal lüften wir Geheimnisse. Was geschah mit MAX MACHINE Und VIC21 wirklich? Wir haben die Antwort.

Außerdem gibt es Neues von Commodore USA, das diesmal sogar interessant klingt. Mit neuen Rechnern und sogar TV Werbung soll Commodore wieder ins Rennen um Käufer geschickt werden. Ob es klappt lesen Sie in dieser Ausgabe.

Auch konnten wir ein uns sehr umfangreiches Interview mit dem Manager von Commodore-Boss und Gründer Jack Tramiel sichern. Er erzählt, wie es bei Commodore wirklich war und wie der VC20 das Licht der Welt erblickte. Was Commodore tat, damit der VC20 ein Erfolg wird.

Auch Tipps über das Amiga Elko-Problem sind für alle Bastelfreunde Vorhanden. Emulations-Fans können dank Tipps mit VICE Drucken Und wie immer haben wir die neusten und interessantesten News-Meldungen zusammengetragen

Ich wünsche allen ein erholsame Feiertage, ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Start in das kommende Jahr!

Beteiligen Sie sich an der Diskussion oder schreiben Sie uns Ihre Wünsche oder ein Feedback zu den Änderungen.

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. So wird das Magazin umfangreicher und interessanter!

KONTAKT

Stefan Egger
Hauffgasse 9/10
1110 Wien
Österreich

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

HERAUSGEBER

Stefan Egger

BESONDEREN DANK AN

Interview-Partner

Inhalt

Seite 4: Bild des Monats
Türschilder

Seite 11: Neues von Commodore USA
Bericht über den neuen PC64!

Seite 17: Geheimnisse: Max und VIC21
Wie es wirklich war...

Seite 20: C64 DTV Umbau Teil 3
Endlich (fast) fertig

Seite 25: Drei schlechte Ideen
Keine gute Idee, die Fortsetzung

Seite 33: Atari Mega ST
Artikel aus Computer Collection Vienna!

Seite 37: Super Zoom / Game Show
Unsere Rätselseite

Seite 6: News
SCACOM-Leser wissen mehr!

Seite 16: Drucken mit VICE
Emulator Tipps

Seite 19: Amiga Elko Problem
Wartungs-Tipps für Reparatur-Profis

Seite 22: 7. Commodore Stammtisch
Der Bericht über das Treffen!

Seite 28: Interview mit Michael Tomczyk
Teil 1

Seite 36: Cover für 5,25" Disks
Disk Cover zum Ausschneiden!

Seite 38: Tops und Flops / Bilder zum Schluss
Unsere letzte Seite

Hintergrundbilder:



SCACOM.aktuell Bild des Monats

In der Technischen Universität Wien werden in einem Gebäude die Räume nicht nur mit Nummern, sondern auch mit klassischen Spielen versehen. So gibt es Pong-Raum und einen Q-Bert-Raum. In unserem Bild ist das klassische Spiel Frogger abgebildet.



Serie des Monats

Bei der Folge "Dieses unheimliche Hupen" von der Serie Futurama, sieht man ein Bild von einem Vorfahren vom Bender an einer Wand hängen, und auf dem Bild steht Commodore LXIV!



Chip des Monats

Ein C65 ROM Chip wurde nun für 51\$ verkauft. Er stammt aus Prototyp Nummer 22 und wurde einige Zeit vergessen. Nun ist er aufgetaucht - vielleicht sind Gerät und Chip bald wieder vereint, wenn der Besitzer ihn erworben hat!



Quelle: ebay-Auktion

Album des Monats

Die Band Barcelona nannte ihr 1999 Debüt-Album „Simon Basic“ als eine Art Tribut. Das Album enthält auch den Song „C-64“.

Quelle: Wikipedia

Auflösung Amiga Rätsel

A EON hat die Auflösung des Rätsels - wir berichteten - herausgegeben. Das Ziel war, alle Gesichter der Amiga-Geschichte zuzuordnen.



<http://amigaworld.net/images/competition/FinalAnswerSheet.pdf>

X Copy Versionen

Wer kennt es nicht, das allseits bekannte und beliebte X Copy Programm für Amiga. Die meisten Leerdisketten wurden damals wie heute damit gefüllt. Nun gibt es mit dem Projekt "X-Copy Shrine" eine Homepage mit Erlaubnis, welche alle offiziellen X Copy Versionen sammeln möchte.

<http://jope.fi/xcopy/>

Win UAE 2.3

In der nächsten Version des Amiga Emulators werden weiterhin Dinge rund um die CD32/CDTV Emulation verbessert. So soll nun CD+G als auch Audio CDs und FALC Dateien abgespielt werden. Pausiert oder im Menü soll das abspielen von Audio CDs unterbunden werden. F17 Challenge und Last Ninja stürzen ab, wenn man es vor dem CD32 Bootscreen einlegt. Auch dies soll u.a. behoben werden.

Commodore USA

Sie finden im Heftinnern einen größeren Bericht darüber.

Kurz-Infos:

- Commodore USA hat Rechte am Markennamen „Amiga“ für AIO (Alle in One) Tastaturcomputer erworben
- Homepage leicht überarbeitet
- C64 mit PC Technik angekündigt
- Werbevertrag (TV Werbung für USA)



www.commodoreusa.net

WHD Load

Immer wieder gibt es Updates oder neue Installs für Amiga Spiele. Die genaue Liste der neuen Dinge entnehmen Sie bitte der Homepage.

www.whdload.de

Commodore Server

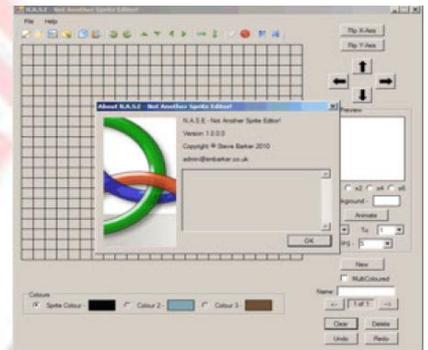
Eine interessante neue Möglichkeit gibt es auf einer neuen Seite: D64 Dateien hochladen, bearbeiten und mit einem speziellen Modul/Software direkt vom Internet in den C64 laden.



www.commodoreserver.com

Not another Sprite Editor

Neuer C64 Sprite Editor, der auch ohne Installation funktioniert.



Download :

http://noname.c64.org/csdb/getinternalfile.php/90388/notanother_spriteeditor.exe

Ver-apple-d: C64 Emu

Der C64 Emulator für das iPhone von Apple wurde genehmigt, dann aber einige Tage später gelöscht. Das BASIC musste entfernt werden, was auch geschah. Daraufhin war der Emulator wieder im Store zu kaufen. Nun gibt es wegen dem gelockerten Regelwerk von Apple wieder den vollwertigen Emulator mit BASIC zu kaufen!

iPad Arcade

Das sogenannte „iCade“ - ein Wortspiel mit „Arcade“ - ist ein Zubehör für Apple iPhone. Es verwandelt das Telefon in den Bildschirm eines Miniatur-Arcade-Automaten. Natürlich mit Joystick und robusten Knöpfen. Kosten: 120 Euro

www.thinkgeek.com



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 14 (Oktober 2009):

Vor einem Jahr beschäftigte uns unter anderem der nie erschienene AAA Chipsatz von Commodore. Außerdem gab es einen Gedankengang dazu, was passiert wäre, wenn diese Pläne umgesetzt worden wären. Würde Commodore heute noch nach wie vor Innovationen bieten?

Etwas mehr geschichtlich wurde es bei der Vorstellung vom C64 GS, dem Games System. Emulatoren für Nintendo DS sowie das Giana Sisters DS waren aktuell.

Das Tutorial für AROS war auch in dieser Ausgabe nachzulesen - das Projekt wird noch immer weiterentwickelt.

Neue Amiga Turbokarten

Neu sind Turbokarten mit gebrauchter CPU für A1200 und A600. Keine der Karten hat eine FPU, RAM Sockel (fix montiert) oder Echtzeituhr (optional).

Die A1200 Version mit 64 MB RAM und 28 MHz 030 CPU (übertaktet von 25 MHz) kostet 100 Euro. Eines der teuersten Teile der Produktion sind die Expansion Port Buchsen für den A1200 Port, während die alte CPU nur wenige Euro kostet. Von dieser Karte gibt es eine 56MHz Version mit 128 MB RAM. Diese kostet doppelt soviel, also 200 Euro.

Wegen schlechter Kontrolle passt die Abdeckung des A1200 Schachtes nicht mehr, wenn diese Karte eingesetzt wird. Die Abdeckung muss leider bearbeitet werden.

Die A600 Karte gibt es mit 25 und 30 MHz und 32 MB RAM. Allerdings passt keine Festplatte mehr auf die vorgesehene Halterung.

Das erste externe Laufwerk kann wie beim CDTV mittels Jumper dann DF0: werden, jedoch kann das interne Laufwerk weiterhin eingebaut bleiben. Da der A600 keinen Erweiterungsanschluss für CPUs hat, muss die Karte auf die Platine aufgesteckt werden.

Interessante Funktionen wie MapROM erlauben es, ein anderes Kickstart einzubinden. Auch Kickstarts mit 1 MB sind möglich.

Durch die neuen RAMs und die gute Speicheranbindung soll die 28 MHz Karte nur wenig langsamer als eine Blizzard 1230-IV sein, welche viel höher getaktet wurde.

Durch die Verwendung alter Bauteile unbekannter Herkunft ist anzunehmen, dass die Karten ähnlich lange wie ältere Turbokarten halten.



A1200 Version, weiß

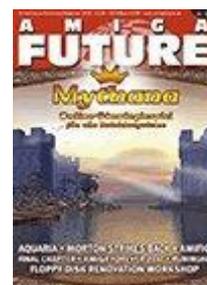


A600 Version, schwarz

Fotos: © Individual Computers

Amiga Future 87

Von der Ausgabe 87 (November/Dezember 2010) der Amiga Future sind Leseproben sowie die Vorschau online. Auf der Leser-CD befindet sich neben PD-Software natürlich wieder einige Vollversionen.



www.amigafuture.de

SuperTux Kart

Der kleine Linux-Pinguin in einem Mario-Kart ähnlichem Spiel auf dem Amiga? Ja, denn das Spiel wurde für OS4 portiert. Leider läuft es bislang nicht flüssig und hat noch Fehler. Wer es trotzdem versuchen möchte, unten der Download Link.



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

Amiga games that weren't

Das bislang unveröffentlichte Spiel "Hostile Breed" (Palace/Titus) aus dem Jahr 1992/1993 ist nun erschienen. Es wurde damals fertiggestellt, kam aber nie auf den Markt.



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

Commodore Free Nr. 44-45

Vom Englische Commodore Magazin ist die 44. Bis 46. Ausgabe erschienen. Mit seit kurzer Zeit verbessertem Design in der PDF Version. Es ist aber auch in anderen Formaten gratis herunterzuladen.



<http://www.commodorefree.com/issues.html>

Atari will Originale

Klassische Spiele an denen Atari Rechte besitzt (Infogrames kaufte Atari und besitzt Rechte für z.B. Asteroids, Missile Command oder Centipede) liegen auch oft als Klon bzw. nachgemachte Version bereit. Atari möchte nun dafür Sorgen, dass diese Klone durch Originale ersetzt werden. Atari möchte diese jetzt teils kostenlos im Service „Atari Games Online“ anbieten. Auerdem soll es Neuauflagen mit überarbeitetem Spielprinzip sowie neu entwickelte Spiele geben. Ob Atari rechtlich gegen Klone auf Webseiten oder gar PD-Umsetzungen auf anderen Plattformen vorgeht, ist unklar.

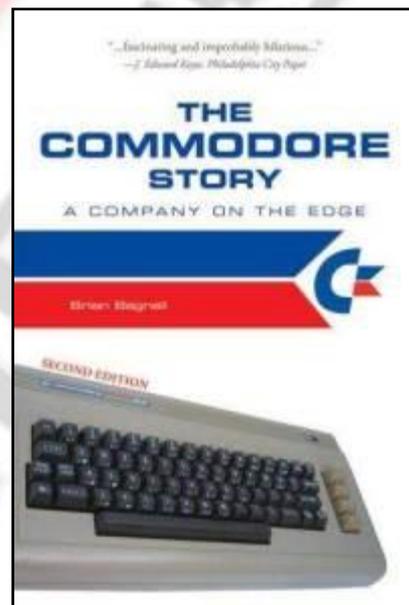


On the Edge

Das schon länger angekündigte Nachfolge-Buch von „On the Edge“ ist nun ab 15.12. erhältlich. Der Autor Brian Bagnall hat es erweitert und in zwei Teile aufgeteilt.

Teil 1 soll die Geschichte vom Anfang Commodores bis ca. 1985 erzählen. Der zweite, später erscheinende und letzte Teil soll dann den Amiga bis zum bitteren Ende darstellen. Beide Male (1985 und 1994) war Commodore „on the edge“. Weiters gibt es mehr Interviews von Mitarbeitern.

SCACOM Empfehlung: Pflichtlektüre für alle, die Englisch können.



Amiga.com wieder online

Die Seite der Amiga Inc., war seit Anfang des Jahres nicht mehr erreichbar. Nun ist die alte Seite wieder verfügbar und verkündet, dass Commodore USA die Rechte am Amiga-Namen für Tastaturcomputer erworben hat. Ansonsten hat sich nichts geändert.

Auch wurde bekannt, dass man nun Angebote für alles verbleibende geistige Material (wie den Namen und andere Rechte) annimmt.



www.amiga.com

Computer Collection

Neben vielen internen Änderungen gibt es auch neue Informationen, Bilder und Computer zu bestaunen:

~~www.computer-collection.at.tc~~

www.computer-collection.at.tc

Neue Fotos bei [A1000](#) und [C64 GS](#).



Neue Bilder und kleine Überarbeitung bei [VC20](#), [Competition Pro](#), [A2000](#), [C116](#) sowie [1581](#).

Neue Info-Seite über den [Atari 600 XL](#).

Mehrere neue Bilder bei [A590](#).

Komplette Überarbeitung der [A1200-Seite](#).

Neue Bilder und Informationen auf folgenden Seiten: [Commodore Joysticks](#) (Versandkarton Paddles), [Atari Joysticks](#) (7800 Pad)

Verpackung vom [A1200](#) hinzugefügt

Erster Teil des [Interviews mit Michael Tomczyk](#) verfügbar.

Seite [Wartung](#) erweitert um Amiga Elko-Problem.

[Atari XE GS](#) Informations-Seite hinzugefügt.

Mitgelieferter Joystick bei [C64 GS](#) hinzugefügt.

Commodore USA

Commodore USA erweitert die Lizenz mit Amiga, darf nun neben nicht nur Tastaturcomputer unter dem Namen Amiga anbieten. Nach der Design Studie von Yoz Montana, welcher scheinbar in keiner Verbindung mit Commodore USA steht, wurden nun erste wirkliche Pläne verkündet: Amiga 1000, 2000 und 3000 sollen erscheinen, die interne Modellbezeichnung trägt noch ein x am Ende. Leider haben diese Gehäuse nichts mit dem von Yoz Montana erdachten zu tun: Sie sind schon erhältliche PC-Gehäuse.

Auch technisch werden die Computer auf x86/x64 basieren und scheinbar mit Lnx ausgeliefert, welches mit einigen Programmen und Emulatoren erweitert wird und „Workbench 5.0“ genannt wird. Eine Lizenz für den Namen Workbench scheint Commodore USA nicht zu haben, „dies wird von Anwälten geklärt“, so die Antwort dazu. Weiterhin sehr aggressives vorgehen wenn es um Rechte geht.

Der PC64 heißt nun Commodore 64 bzw. 64x und der erste Prototyp aus einem 3D Drucker ist zu sehen. Die Gehäuse wird es einzeln zu kaufen geben, sind aber noch nicht in Produktion. Der angedachte Erscheinungstermin spät 2011 wird also nicht mehr möglich sein. Auch die versprochene TV Werbung für Weihnachten in den USA wurde bisher nicht umgesetzt.

Auch neu ist die Amiga Fanseite, welche eine Art Forum für Fans bietet und Commodore USA auch auf Fragen eingeht. Auch neu

wurde die Homepage überarbeitet.

Genauere Informationen dazu auf den folgenden Seiten.

AmiKit: Engine-Update

Für AmiKit 1.5.x ist nun ein Update verfügbar. Es bringt Verbesserungen in WinUAE sowie weitere Updates und Kompatibilität mit neueren Amiga-Forever-Versionen.



<http://amikit.amiga.sk/add-ons.htm>

Innovationspreis

Bei der Hardware wurde Indivision auf Platz 1 gewählt. Platz 2 GeoAction und Platz 3 das Natami Projekt von Thomas Hirsch.

Bei der Software war der Emulator WinUAE ganz vorne dabei. Auch das MMC2IEC sowie Hoxs64 kamen gut an.



Die volle Liste:

<http://commodore-gg.hobby.nl/verkiezingen/index.php?taal=en>

AROS: Hatari

Der Atari-ST / STE sowie Falcon-Emulator namens Hatari wurde nun für AROS/x86 kompiliert.

<http://archives.aros-exec.org/?function=showfile&fil>

e=emulation/computer/hatari-1.4.0-aros.i386.lha

Animation: 25 Jahre Amiga

Eric Schwartz hat eine weitere Animation - erstellt an einem Amiga - anlässlich des 25. Geburtstages des Amiga veröffentlicht. Sie enthält den Only-Amiga-Song.



<http://www.youtube.com/watch?v=iNR5vxAR22A>

FPGA Arcade

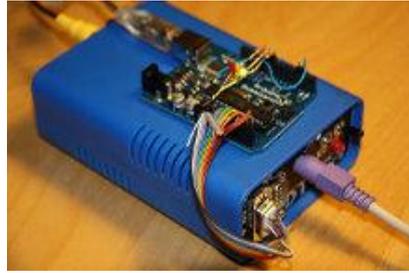
Erste Prototypen sind fertig. Kleinere Probleme werden derzeit behoben. So sind Audio und DVI Buchse zu knapp nebeneinander und breite Kabel passen nicht. Softwareseitig wurden die AHL Treiber auf Amiga-FPGA umgesetzt.



www.fpgaarcade.com

DTV2ser

dtv2ser ermöglicht es Daten von und zu C64 DTV via USB Verbindung zu übertragen. Eine kleine Hardware Modifikation ist nötig.



<http://lallafa.de/blog/dtv2ser/arduino>

PC in C64

Einen nur bei defekten C64 empfehlbaren Umbau: Ein Mini ITX Board wurde in ein C64 Gehäuse eingebaut.



<http://www.youtube.com/watch?v=qML38HBwzmq>

ZoomFloppy

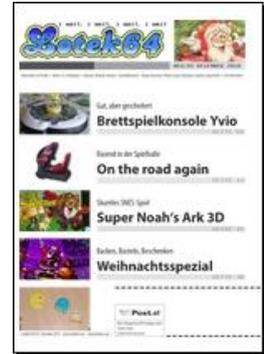
Mit diesem Adapter ist es möglich Commodore Laufwerke an den PC per USB Kabel anzuschließen. Es stellt eine Verbesserung der XU1541 Hardware dar. Es unterstützt IECs, IEEE-488 und Userport für Speeder.



<http://www.jbrain.com/tag/zoomfloppy/>

Neue Lotek64 erschienen

Doppelausgabe 34/35 ist erschienen. Neues, verbessertes Layout und diverse Berichte, u.a. vom Commodore Meeting in Wien, runden das Heft ab.



www.lotek64.com

KryoFlux

Der USB-Floppy Controller kann Disketten folgender Systeme lesen: Acorn Electron, Apple, Amstrad CPC, Archimedes, Atari 8-bit, Atari ST, BBC, Commodore 64, Amiga, MSX, IBM PC, PC-8801, Sam Coupe, Spectrum, E-MU Emulator II und weitere.



www.kryoflux.com/

Nyaaaah! - 15th Anniversary

Ein auf SEUCK basierendes C64-Spiel von Richard Bayliss ist erschienen.



<http://tnd64.unikat.sk/n.html>

SCACOM.aktuell Homepage-Update

Neues Design auf der SCACOM-Aktuell Homepage.



Neues von Commodore USA - der PC64

Stefan Egger

Commodore USA stellt den PC64 vor, den wir genau unter die Lupe nehmen. Außerdem alle sonstigen Änderungen auf der Homepage und ein Bericht über die neuen Amiga-Projekte.

Die Homepage bekam Commodore-Design und C64-Farbe, was gegenüber dem vorher verwendeten schwarz schon eine deutliche Besserung darstellte. Leider gab es noch immer Fehler bei Design und Code-Ausschnitte auf der Seite vom Phoenix. Er stammt wohl vom dort verwendeten Google Übersetzer, der auch nicht sehr professionell wirkt.

Daher wurde die komplette Seite wenig später neu gestaltet. Verwendet werden gerenderte Hintergrundbilder, welche aus dem Internet übernommen wurden. Daher ist die Schrift nicht immer leicht zu lesen. Aber es wirkt insgesamt aufgeräumter, informativer und schöner als die alte Seite.

Auch neu ist die Seite www.commodore-amiga.org welche eine Art Forum für Fans sein soll. Auch die Verantwortlichen von C= USA schreiben dort öfter Antworten zu gestellten Fragen über die angekündigten Produkte.



Oben: Alte Seite mit C64-Optik

Unten: Neu gestartete Commodore USA Seite



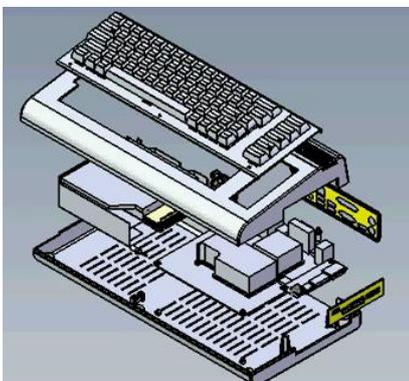
Oben: commodore-amiga.org-Fanseite

Angekündigt wurden Werbungen der Agentur KAY & PARTNER, welche TV-Spots für die USA herstellen sollen. Falls dies wirklich gemacht wird, ist es toll, dass Commodore endlich wieder breiten Massen ein Begriff wird. Die Qualität entscheidet, ob dies positiv oder negativ aufgenommen wird. Die Ankündigung, dies noch Ende 2010 zu machen, kann wahrscheinlich aber nicht mehr gehalten werden.

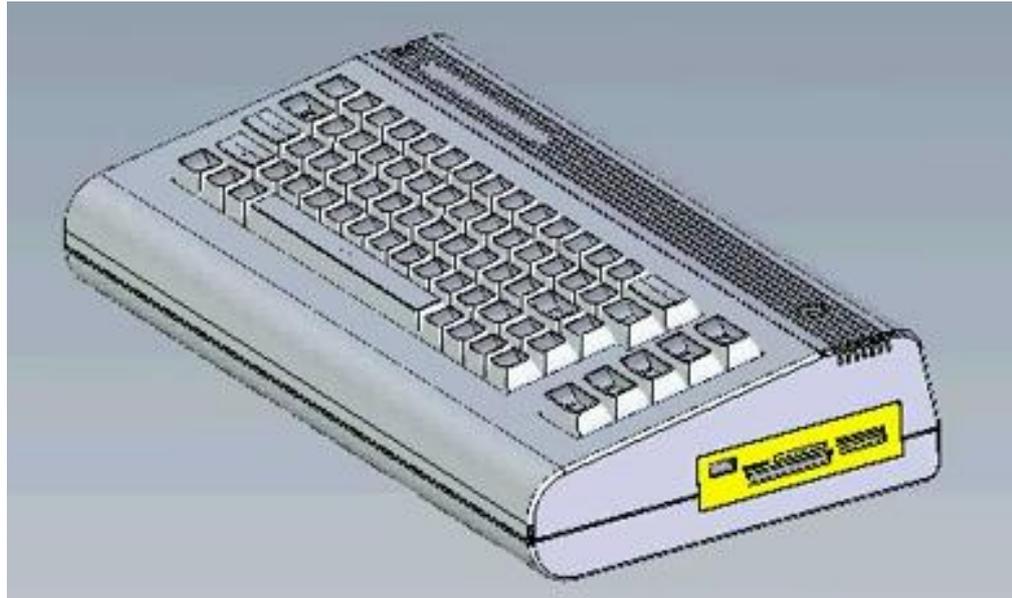
Neu ist auch, dass Amigo und Invictus schon wieder Geschichte sind - sie sind nämlich verschwunden aus dem Menü! Ebenso das „Commodo“-OS, welches nie genauer vorgestellt wurde. Die Seite über die Betriebssysteme ist übrigens auch noch immer sehr schlecht. Sogar der Phoenix, das einzig lieferbare Produkt, ist nun weiter hinten eingereiht. Warum? Wegen dem PC64.

Der PC64 im Detail

Er ist das neuste Projekt von Commodore USA. Ein Mini ITX Board soll in einem dem Original nachempfundenen Gehäuse untergebracht werden. Der Aufbau soll wie folgt aussehen:



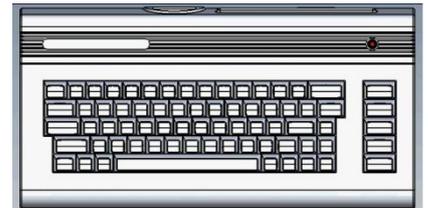
Technische Daten:
Intel Dual Core Atom 525
NVideo Ion 2



DVD oder BluRay Laufwerk
2 oder 4 GB DDR3 RAM
1 TB Festplatte
Card Reader/Writer

weiteren Tasten umgeben wird. So sieht das Tastaturlayout aus:

Das verwendete Board kommt von JETWAY:



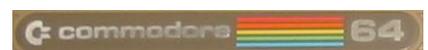
Die Power LED ist nun auch gleichzeitig Ein- und Ausschalter. Der Schriftzug „Power“ entfällt dabei komplett.

Der Plan war, den PC64 schon Ende 2010 zu verkaufen. Dies scheint aber nicht mehr realistisch.



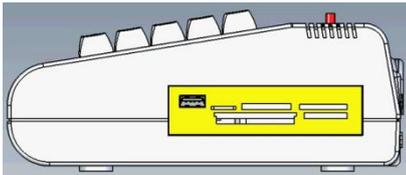
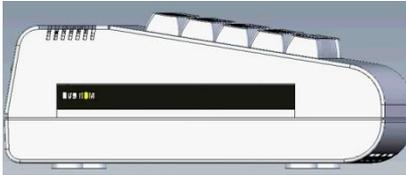
Die Tastatur soll in Farbe und Form der Tasten dem Original entsprechen. Der Mechanismus der Tasten soll von Cherry stammen und der Tastenanschlag soll dem alter IBM-Tastaturen gleichen. Das Layout allerdings wurde geändert, es gibt nun mehr Tasten, um die Funktionen einer PC-Tastatur auch nutzen zu können. Dies stört die Optik auch, da die charakteristisch frei stehende Leertaste mit

Ob das Originale Commodore Logo oder das neuere bzw. in Silber gestaltete Logo wie am Phoenix zum Einsatz kommt, ist unklar. Der Prototyp (siehe unten) hat scheinbar ein altes Logo des richtigen C64.



Rechts soll der Card Reader sitzen (statt den Joystick Anschlüssen). Das Mainboard soll zusammen mit einem

Lüfter mittig sitzen und Anschlüsse nach hinten besitzen. Links sollen optische Laufwerke und Festplatten Platz finden.

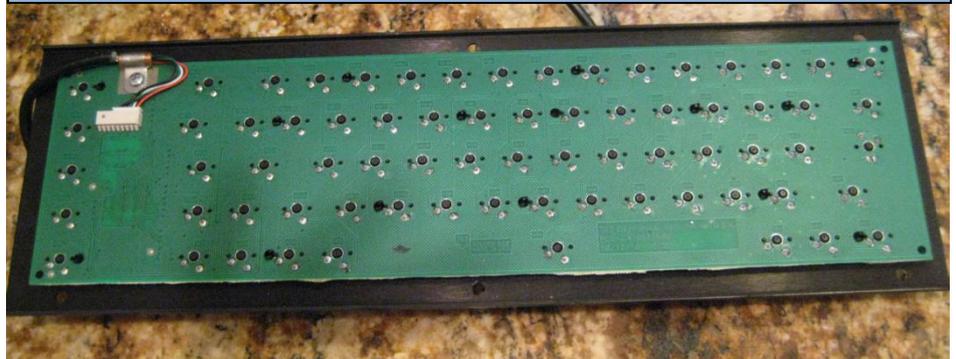


Hier nun einige Fotos des Prototypen.



Oben: Prototyp-Tastatur mit unfertiger Beschriftung. Wird es ein gesuchtes Sammlerstück in 20 Jahren?

Unten: Die spezielle Platine der Tastatur



Oben: Anschlüsse des Mini-ITX Boards mit kleinem Lüfter. Es bleibt also nicht geräuschlos.

Unten: PC64 ohne Tastatur. Blick ins zusammengebaute Innere



Außerdem hat Commodore USA nun offiziell die Rechte am Namen Amiga Computer. Zuerst galt dies nur für Tastaturcomputer, doch diese Lizenz wurde scheinbar ausgeweitet. Erstmals seit der Trennung der Marken sind beide Namen also wieder zusammen.

Ein gerendertes Konzept eines neuen Amigas ist aufgetaucht. Es stammt nicht von Commodore USA selbst, sondern von Yoz Montana, einem Fan. Er soll die Bilder an Commodore USA weitergeleitet haben. Ob sie eine Erlaubnis haben, das Design umzusetzen ist unklar. Commodore USA gibt an, dass es möglicherweise produziert wird.

Die schönen Bilder - vor allem der Tastatur-Einheit, welche dem A1200 ähnlich sieht - sind allerdings so nicht ganz umsetzbar: So ist an der Unterseite der Tastatur ein Hohlraum, womit es wohl kippen würde, wenn man damit schreibt.

Doch es ist sehr unwahrscheinlich, dass dies umgesetzt wird, da Commodore USA wenig später die neuen Amiga Modelle vorgestellt hat: Amiga 1000, 2000 und 3000 sollen erscheinen, die interne Modellbezeichnung trägt noch ein x am Ende. Sie nutzen ein fertiges PC-Gehäuse und sind damit nicht sehr interessant. Bilder der angedachten Modelle finden Sie an den nächsten Seiten.

Auch Zubehör wie Mäuse und Tastaturen sollen von Commodore USA in der Zukunft erhältlich sein.



Auch angedacht ist eine 1541-Erweiterung als externe Festplatte. Dies ist allerdings nicht offiziell, sondern dem Forum entnommen.

Fazit:

Die Homepage wurde verbessert, was positiv zu bewerten ist. Auch ist toll, dass Commodore USA endlich eigene Produkte vorstellt - wie den PC64. Er hat etwas, was die angedachten Amiga Modelle nicht haben: Einen Bezug zum Commodore, das wir aus den 80er und 90er Jahren kennen.

Der Aufwand ist dabei nicht zu unterschätzen: Das Gehäuse kostet als Spritzgussform einige tausend Euro. Auch die spezielle Tastatur dürfte aufwendig sein. Auch der Aufwand der Produktion ist nicht zu unterschätzen.

Commodore USA konnte noch keine Angaben zum verwendeten Plastik oder anderen Details des PC64 machen - dies geht aus einem E-Mailverkehr heraus. Die Fans bleiben kritisch, denn schon viel hat Commodore USA versprochen bzw. unprofessionell umgesetzt. Man erinnere sich an gestohlene Bilder aus dem Internet ohne Quellenangabe und die Sache mit den Lizenzen.

Als Software wird groß „Workbench 5.0“ angekündigt. Hier hat man ebenfalls keine Rechte zum Verwenden dieses Namens. Technisch ist es höchstwahrscheinlich ein Linux, welches Emulatoren für verschiedene Commodore sowie auch Amiga-Systeme vorinstalliert hat.

WORKBENCH 5.0



Auch der Phoenix ist weiterhin im Rennen.

Quelle und weitere Informationen:

Commodore USA Webseite:
www.commodoreusa.net

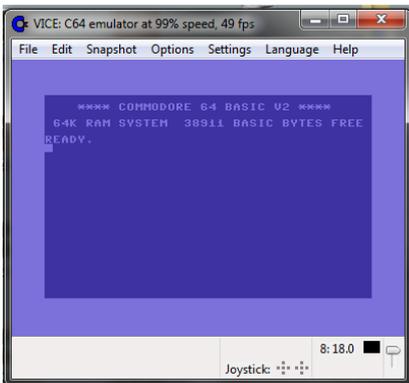
Fanseite/Forum:
www.commodore-amiga.org

Youtube-Videos:
<http://www.youtube.com/user/AussieAmigan>

Drucken mit VICE

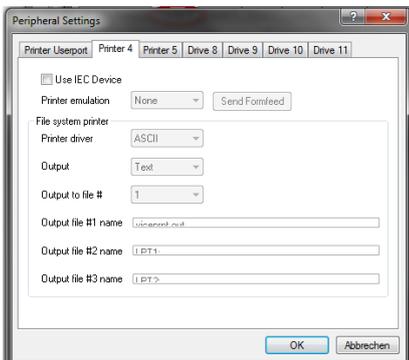
Nachfolgend die Erklärung wie man in VICE etwas ausdrucken kann!

Vielleicht wissen dies noch nicht alle, aber in VICE kann man Grafisches ausdrucken in Bitmap-Dateien. Diese Dateien können anschließend mittels irgendeinem Programm, welches BMP-Dateien ausdrucken kann, ausgedruckt werden. Man kann hiermit auch Listings ausdrucken.



Und so geht es:

- Bitte klicken Sie in VICE auf Settings und wählen Sie dort Peripheral Settings.



- Klicken Sie nun auf den Reiter namens Printer 4.



- Verwenden Sie dort bitte nachfolgende Einstellungen:

- Code: Select All
- Use IEC Device: Bitte anwählen, damit die Option angehakt ist
- Printer Emulation: File system
- Printer Driver: NL10

Achtung: Der Driver kann anders heißen. Wählen Sie jedenfalls nicht ASCII oder MPS803.

Output: Graphics
Output to file #: 1
Output file #1name: C:\viceprnt

Hinweis: Den Dateinamen können Sie beliebig ändern, wenn Sie möchten.

Output file #2name: LPT1:
Output file #3name: LPT2:

- Drucken Sie nun das Objekt aus, wie Sie dies auch mit einem echten C64'er machen würden, an dem ein richtiger Drucker hängt.

Zum ausdrucken eines Listings sollten Sie allerdings zuerst mittels dem Befehl:

CMD4 [Retutrn]

dafür sorgen, dass alle Ein- und Ausgaben zum Printer gehen.

- Wenn Sie nun LIST [Return] eingeben, sollte zumindest eine Datei angefertigt werden mit dem Namen den Sie oben bestimmt hatten, eventuell werden aber bei Bedarf mehrere Dateien durchnummeriert in Reihenfolge angefertigt.

- Schließen Sie nun bitte VICE.

Das Ergebnis Ihrer harten Arbeit finden Sie nun, wenn Sie die Einstellungen übernommen hatten, zurück im Hauptverzeichnis C: in der Datei namens viceprnt.bmp. (Oder eben auch viceprnt2.bmp, usw.) Diese Datei(en) können Sie nun mittels einem dazu geeigneten Programm in Windows ausdrucken.

Sie könnten, wenn Sie möchten, auch erst dafür sorgen, mittels Zeichenprogramm mit Extra-Funktionen, dass aus mehreren Listing-Teilen eine Listing erstellt wird, aber absolut notwendig ist das nur bei größeren Listings, wenn überhaupt...

Hinweis: Grafische Zeichen wie (CURSOR UP) und Ähnliche werden als Worte dargestellt.



Beispiel:

```
10 PRINT"(CLR)(CURSOR DOWN) (CURSOR DOWN) (BLK) (RVS) TEXT ZUM TESTEN (OFF) (CURSOR DOWN)"
```

Wie Sie sehen können, werden die Englischen Kürzeln verwendet, aber damit können Sie hoffentlich leben...

Viel Spaß beim Ausdrucken!

Geheimnisse: MAX und VIC21

Stefan Egger

Viele Commodore Fans kennen die „Max Machine“ bzw. den „VIC21“ gar nicht. Obwohl erstere als abgespeckter C64 aus Japan schon bekannter ist, ist der VIC21 aus den USA weitgehend unbekannt.

Viele Webseiten, auch namhafte wie www.zimmers.net (einer der größten Commodore Sammler) und „Secret Weapons of Commodore“ haben die Informationen über den Max bzw. VIC21 nicht - oder liegen total falsch. Die in diesem Artikel verarbeitete Information stammt aus einem englischen Fachmagazin „InfoWorld“.

Max Machine:

Commodore plante die Max Machine in Deutschland unter dem Namen VC10 (also unterhalb des VC20 positioniert) sowie in den USA unter dem Namen "Ultimax" zu verkaufen. Die Max Machine wurde aber nie außerhalb Japans verkauft, denn am 13. Juni 1983 hat Commodore die Firma AMP Keyboard Technologies Inc. auf 30 Millionen Dollar Schadensersatz verklagt. Von 50.000 gelieferten Tastaturen wurde 35.000 verbaut. Die anderen 15.000 wurden verkauft, als bekannt wurde, dass diese defekt waren. AMP bestätigte, dass die Tastaturen nicht für den Einsatz in Computern/Konsolen geeignet waren, sie aber die von Commodore vereinbarten Eigenschaften erfüllen. Commodore sprach davon, dass der Markt in Japan und den USA dadurch einbrach

und der Max Machine kein Erfolg wurde. Industrie-Experten waren der Meinung, dass der Max sowieso keine Chance in den USA hatte, da der Computer für 150\$ verkauft werden sollte und der VIC20 nur noch 100\$ oder weniger kostete.

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

Ein Hinweis darauf, dass der MAC-04 auch außerhalb Japans verkauft werden sollte könnte auch die internationale Tastenbeschriftung sein, welche im Gegensatz zum japanischen C64, keine japanischen Zeichen zeigt.

VIC21

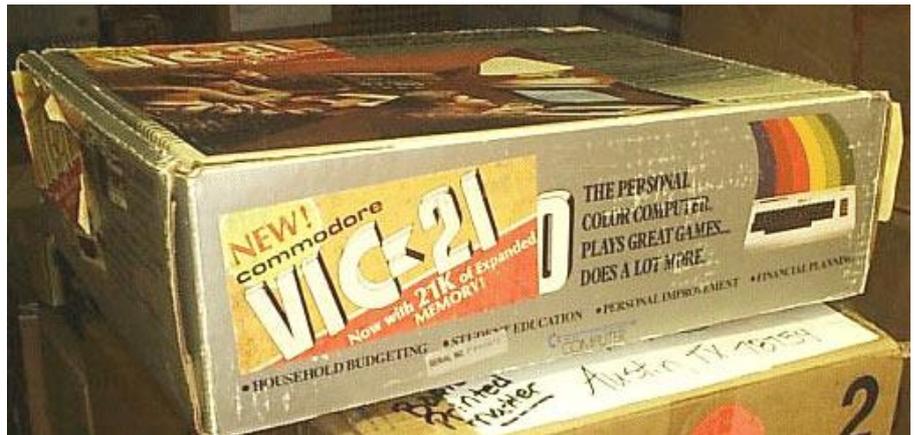
Der VC20 hieß in den USA "VIC-20" und in Japan "VIC-1001", wahrscheinlich in



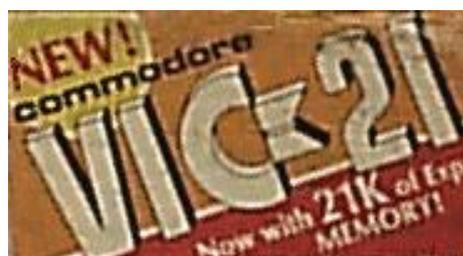
Anlehnung an den "PET-2001". In den USA gab es sogar einen VIC-21. Es ist ein normaler VIC-20 mit abgeschnittenem Logo und einer beigelegten 16 KB RAM Erweiterung als Modul.

Viele Internet-Seiten berichten, dass dies eine Aktion von Commodore war, doch diese Information ist falsch!

In Boston, USA, hatte der Computer Shop "Lechmere Inc." mit Commodore einen Vertrag, den VIC 20 als VIC 21 über den Zeitraum von drei Monaten verkaufen zu dürfen. Der VIC 21 ist ein VIC 20, dem eine 16 KB Speichererweiterung (VIC-1111) beigelegt wurde. Die Verpackung war - bis auf einen Hinweis auf einem Aufkleber - identisch mit dem VIC 20. Der Teil des Logo, der VIC 20 zeigte, wurde einfach abgeschnitten.



Commodore hat damit ausdrücklich nichts zu tun und hatte auch nichts gegen diese Aktion. Der VIC 21 war also nie offizieller Teil der Commodore-Produktpalette. Viele Kunden und Händler vermuteten damals einen neuen Computer und selbst heute wird der VIC 21 oft als Commodore-Produkt beschrieben, was er nicht ist. Nach wenigen Tagen wurden in zwei Geschäften der Kette die erste Lieferung von 150 Stück VIC 21 ausverkauft.



Quelle:
www.computer-collection.at/tc
<http://www.zimmers.net/cbmpics/cvic1.html>
<http://www.floodgap.com/retrobit>

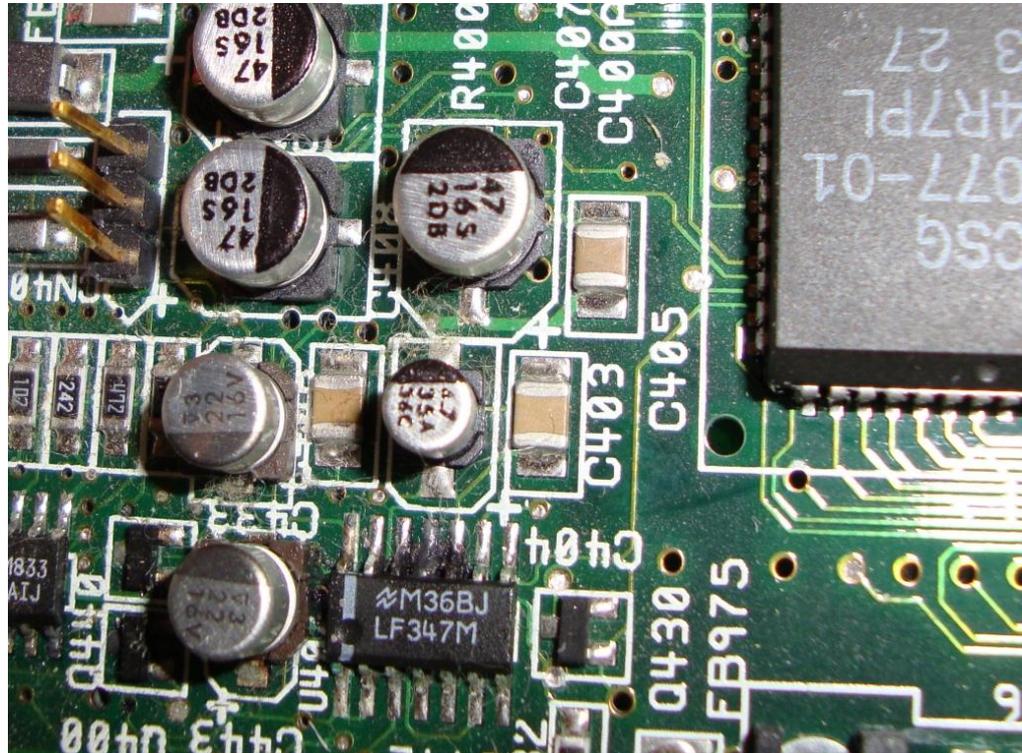
Amiga Elko Problem

Steran Egger

Sogenannte "Elkos", oder auch Elektrolytkondensatoren, sind in verschiedenen Bauweisen in fast allen Computerteilen im Einsatz. Es gibt radiale Elkos, welche meist größer sind sowie die SMD-velöteten Aluminium-Elektrolytkondensatoren.

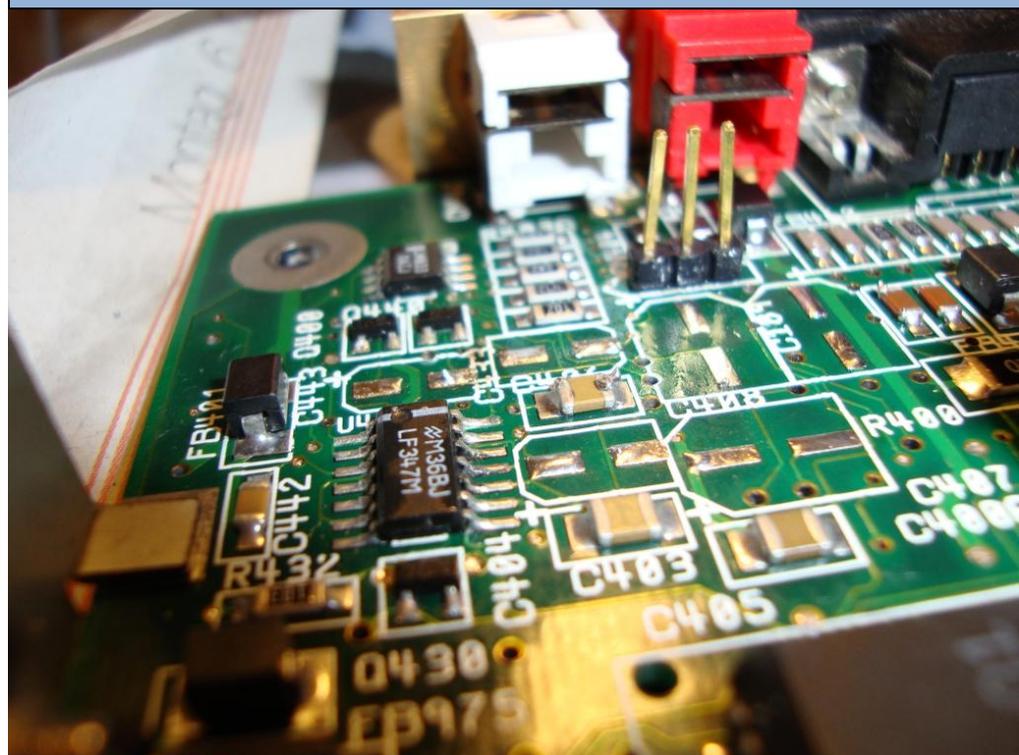
Speziell letztere machen v.a. in manchen Baureihen im Amiga Probleme. Dies betrifft Amiga 600, Amiga 1200, Amiga 4000/4000T Amiga CD32 sowie die Prozessorkarten 3630/3640. Das darin enthaltene Elektrolyt tritt aus und die chemische Flüssigkeit zerstört - ähnlich wie die Akku-Lauge - die Leiterbahnen und Kontakte auf der Platine. Typische Anzeichen im Betrieb sind Fehler, falsche oder verzerrte, rauschende Soundausgabe oder gar ein komplett fehlender Audio-Kanal. Auch wenn diese Probleme noch nicht auftreten, sollten Sie die oben genannten Computer prüfen. Ist ein Elko ausgelaufen, so sieht man zumeist die Flüssigkeit bzw. daran klebenden Staub leicht. Auch die Lötstellen könnten matt oder verfärbt wirken.

Tauschen Sie die Bauteile v.a. bei Problemen oder sichtbaren Schäden. Auch sicherheits- halber kann man - wenn noch keine Probleme vorliegen - einen Tausch empfehlen, da die Bauteile alt sind. Beim Tausch sehr vorsichtig sein und die Hinweise beim SMD-Löten beachten. Beschädigen Sie keine Pads beim ablöten und reinigen Sie die Platine gründlich. Anschließend gleichwertige, neue Bauteile auflöten.



Oben: Alte, ausgelaufene Elkos, gut sichtbar an dem Schmutz, der sich Angesammelt hat.

Unten: Gereinigte Platine ohne Elkos. Anschließend werden gleichwertige, neue Bauteile aufgelötet.



C64 DTV Umbau Teil 3

Stefan Egger

Den schon vor einigen Ausgaben (Ausgabe 9, Dezember 2008) vorgestellten Plan, einen C64 DTV in ein Tastaturgehäuse zu bauen, wurde nun umgesetzt. Hierzu ein kleiner Bericht.

Der Plan, den C64 DTV in eine Tastatur einzubauen, ist ja nicht so weit hergeholt - ein echter C64 Nachfolger muss auch ein Tastaturcomputer sein. Das bedeutet: Technik komplett in der Tastatur, Anschlüsse hinten.

Dennoch gibt es sehr wenige C64 DTV, welche in eine Tastatur eingebaut wurden. Dies mag einerseits an den beengten Platzverhältnissen und andererseits an dem aufwendigen Einbau liegen. So gibt es einen Umbau wo die Platine außen an der Unterseite der Tastatur untergebracht wurde und die Kabel nach innen geführt wurden. Allerdings ist so die Platine sehr ungeschützt. Das ist keine gute Lösung, wie ich fand.

Es gibt wirklich sehr schöne Umbauten - C64 DTV in 1541-II oder 1571 Doch das war mir zu groß und Floppy Laufwerke nutze ich nur selten. Obwohl man mit dieser Idee einen schönen C64D (in Anlehnung auf den C128D) bauen könnte.

Auch gibt es einbauten in ein Original C64 Gehäuse. Hierbei gibt es sogar Lösungen mit integrierter 1581. Es ins Originalgehäuse einzubauen ist zwar auch ein sehr gute Idee, allerdings benötigt es einen speziellen Adapter - und ein neuer C64-Nachfolger sollte auch ein modernes Gehäuse bekommen - oder?

Ich kannte also ein Modell einer PS/2 Tastatur, welches relativ gesehen „hoch“ gebaut ist. Die Platine soll ja im Inneren Platz finden. 3 cm könnte man auch als



Der C64 DTV Umbau hat oben drei LEDs für Power (rot), SD2IEC Power (rot) und Drive LED (grün). Die Tastatur-LEDs rechts oben sollen mit einem Commodore-Logo verdeckt werden. C64 Tastaturaufkleber sollen später noch mehr C64-Bezug herstellen.



Anschlüsse auf der Rückseite. Rechts neben dem großen Serial Port sieht man den SD-Slot. Die Joystickbuchsen wurden vorerst schräg eingebaut, um eine sichere Position ohne fixe Befestigung zu gewährleisten.

„relativ flach“ im Vergleich zu echten C64-Gehäusen sehen - eine Ansichtssache.

Etwas knifflig war der Einbau dadurch, dass die Tastatur genau an dem von mir gewählten Platz für die DTV Platine einen der

ausklappbaren Standfüße hat. Dadurch wurde der Platz verkleinert. Vielleicht hätte ich die Position anders wählen sollen. Auch wollte ich den Standfuß nicht wegschneiden, dann wäre ein Loch im Gehäuse und somit wäre die Optik eines fertigen Produktes sowie die Funktionalität verloren gegangen.

Praktisch war, dass die Tastaturunterschale Verstrebungen hat, damit man Platinen und Kabel gut trennen kann.

Zur Optik ist zu sagen, dass es zwar wie eine normale PC-Tastatur aussieht, jedoch habe ich noch vor die Windows-Symbole durch welche von Commodore zu ersetzen. Außerdem soll noch ein Logo gestaltet werden, welches rechts oben (im Feld der drei Tastatur-LEDs) platziert wird.

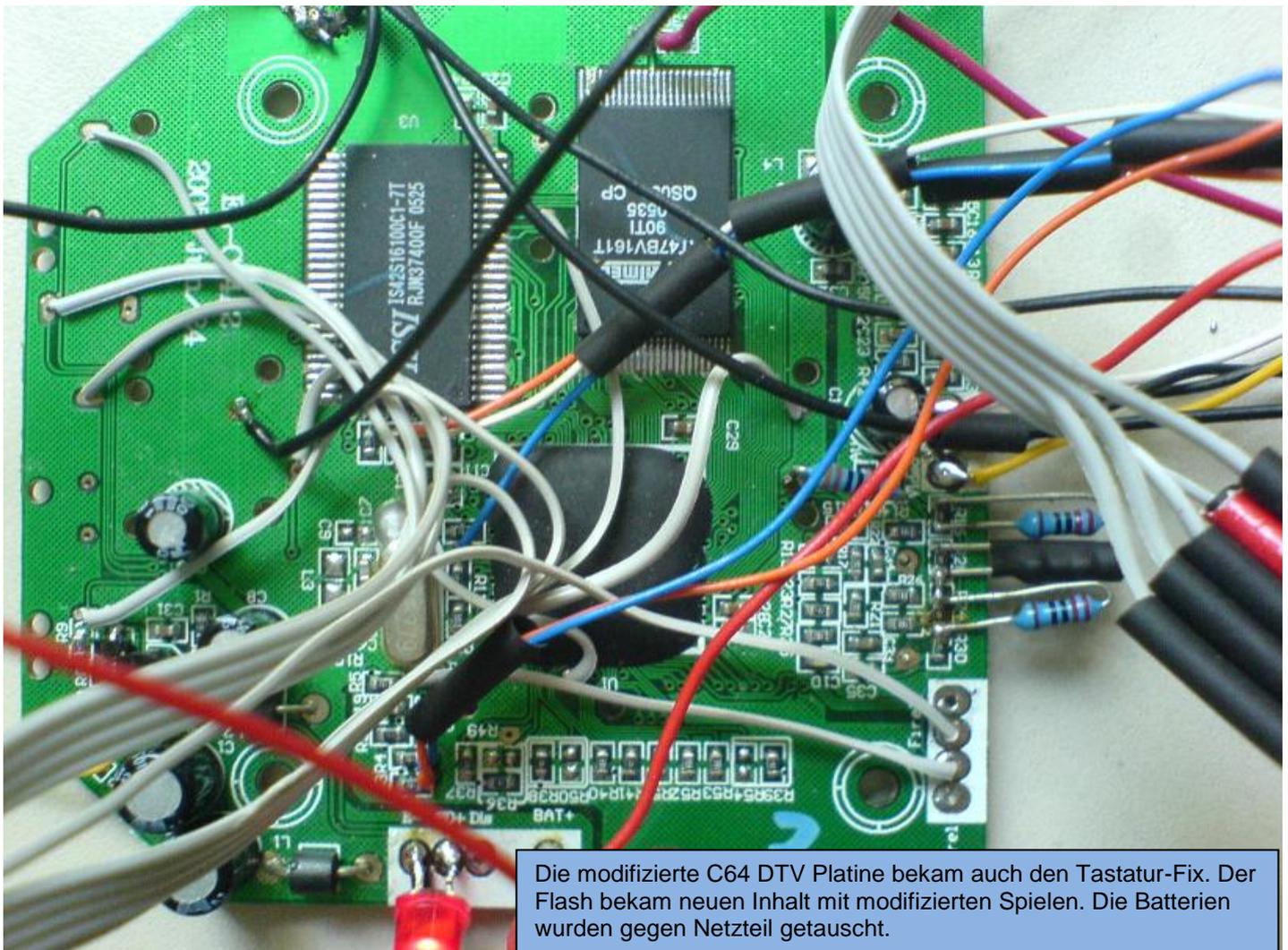
Diese haben nämlich am C64 DTV keine Funktion. C64 Grafikzeichen wären auch schön. Es gibt im Internet passende Folien zu bestellen. An der Unterseite soll noch ein Aufkleber hin (Bezeichnung, benötigter Strom, usw.) und die Anschlüsse werden noch beschriftet (wie auch die LEDs an der Oberseite).

Die drei mittigen LEDs zeigen den Zustand von C64 DTV (Power), SD2 IEC (Power und Drive)

An der Rückseite sieht man doch, dass hier ein Hobby-Bastler am Werk war. Die Joysticks wurden etwas schräg eingebaut, somit können die Stecker weder hinein noch hinausfallen, wenn man Joysticks anschließt. Besser wäre eine Lösung, mit der man es verschraubt, allerdings ist es derzeit einfacher gelöst und erfüllt seinen Zweck .

Im Inneren sitzt die DTV Platine oben rechts. Ich habe einige der schon angesprochenen Streben weggeschnitten, um die Kabel aufzuteilen. Die kleine Platine (schwarz isoliert) unten links ist der Tastaturanschluss sowie ein kleiner Chip, der einen Fehler behebt. Darüber auch schwarz ist ein gekauftes SD2IEC, das leider mit einem Chip frei verdrahtet wurde.

Die Oberseite habe ich mit Plastikfolie isoliert, da hier Metall verwendet wurde. Da der DTV und die Anschlüsse wahrscheinlich oben anstehen habe ich dies großzügig vorsichtshalber isoliert. Der C64 DTV ist nur mit zwei Kabelbindern an der Stelle gehalten. Dies hat verschiedene Gründe, warum es so gelöst wurde und dient dazu, dass die Platine nicht verrutscht.



Die modifizierte C64 DTV Platine bekam auch den Tastatur-Fix. Der Flash bekam neuen Inhalt mit modifizierten Spielen. Die Batterien wurden gegen Netzteil getauscht.

7. C64 Stammtisch Wien

Stefan Egger

7. Commodore Stammtisch in Wien - exklusiver Einblick in das Treffen.

Diesmal war der Raum voll. Und das hat mehrere Gründe. Zum einen, weil es mit 14 Leuten der am meisten besuchte C64 Stammtisch war. Zum anderen, weil ich mehrere Kisten zum Verkauf mit hatte. Da wurde der sonst luftige Raum schon kleiner.

Aber der Reihe nach: Begonnen hat der Tag mit dem schlichten und suchen von Verkaufsartikel. War das schon anstrengend genug, galt es dann, die Objekte zum Bestimmungsort zu bringen.

Geschafft - mit Parkplatz vor dem Eingang. Ca. 15:45 war es und es waren schon ein paar angekommen. Leider noch nicht der wichtigste: Der Mann mit dem Schlüssel.

Nach einem Anruf und ein paar Scherzen später, begann das Treffen offiziell. Nach und nach füllte sich der Raum. Auch zwei Gäste aus Deutschland waren dabei.

Dann ging es bald mal zum Billa, um etwas zum Essen und knabbern zu besorgen.

Rechts meine Verkaufs-Kisten. Einiges wurde verkauft, aber leider nicht alles. Doch lange blieb es nicht: 1/3 des Verkaufs investierte ich in einen VIC20, einem C64c mit andere Tastatur sowie eine Tastatur für meinen PC1.



Besondere Beliebtheit erfreuten sich die fabrikneuen Paddles für VC20. Es gibt noch wenige - 1 Stück 15 Euro, 2 Stück 25 Euro!



Repariert wurde auch wieder. Unter anderem C64 mit einem Speicherdefekt. Er meldete 330 BASIC BYTES FREE, was etwas wenig war. Dank eines Analyzer-Moduls und allerlei kabel wurde der Defekte UA9 bald gefunden und getauscht.

Ich war dabei, ein paar Disketten zu kopieren, wie in guten alten Zeiten. Mit A500 und XCopy, was auf dem Bildschirm schon einzubrennen schien. Gott sei Dank mit zweitem Laufwerk. Tommy hatte einen A500 gekauft und brauchte neue Spiele. Auch zeigte ich ihm etwas über den Amiga und das CLI. Leider waren die Disks nicht alle OK, sodass das kopieren um einiges anstrengender war, als erwartet, da ich die Disks vorher prüfen musste.



Während die anderen spielen oder „EMMA“ begutachteten. Emma ist ein C64 mit allem möglichen eingebauten Erweiterungen wie einer Rossmöller Beschleunigungskarte, 1581 und 1541. Die externe C64 Tastatur und das gebaute Metallgehäuse waren amüsant, doch innen ging es sehr wüst zu. Alles war lose und nicht verschraubt, dafür



aber abgeschirmt. EMMA war in einer Firma im Einsatz.

DerSchatten, der erst in der Nacht kam ☺ hatte seine 1541-II Ultimate mit. Das Gehäuse wirkt sehr schön und solide. Leider konnte ich keinen Test machen.

Während die einen die fabrikneuen Paddles mit Pong testeten und begeistert waren von deren Präzession, führten andere Fachgespräche. Sogar ein Apple war unter uns, auch schon etwas älter. Also durchaus auch passend.

Amiga war durch A500 und A4000 vertreten, um die Disketten zu kopieren und Dinge vorzuzeigen. Ansonsten gab es viele C64, was ja auch zum Namen des Treffens passt.

Dann wurde es finster, aber nicht, weil der Strom ausfiel (wie schon einmal, böser PET!) sondern weil das Licht abgeschaltet wurde. Eine Runde Winter Games am Beamer wurde veranstaltet. Während ich noch mit den Disketten kämpfte, kämpften die anderen im Spiel. Der Joystick von so manchem Gegner wurde manipuliert und funktionierte nur alle Heilige Zeiten. Das war witzig anzusehen, als die Bewegungen kaum bis zaghaft übernommen wurden.

Übrigens: Diesmal funktionierte die Heizung und Winter Games wurde ohne Winterjacke ausgetragen. Das geplante Geschäft von Gastgeber Ludwig (danke für das nette Treffen), Winterjacken zu verkaufen, ging also nicht in die Umsetzung.



Drei schlechte Ideen . . .

Stefan Egger

Drei schlechte Ideen, unsere Fortsetzung...

Platz 1: Commodore Sparmaßnahmen

Wie bekannt ist, war der Amiga damals v.a. im Heimbereich verbreitet. Der Amiga 1000 war kaum erweiterbar und die neue Technologie - in der Krise von Commodore wohl auch deswegen - nicht gerade billig. Doch Einsparungen sollten den Gewinn maximieren - nicht im Sinne der Kunden.

Was macht Commodore also? Den A2000, ein Mix aus A1000 (Technik) und C900 (Prototyp, Gehäuse-Design). Man wollte professionell wirken, mit Erweiterungs-Slots wie in der Werbung angekündigt „zukunftskompatibel“. Doch die Qualität des Netzteils ließ zu wünschen übrig. Das Amiga 2000 Netzteil ist das schlechteste aller Amiga Modelle. Heutzutage muss man froh sein, wenn es überhaupt noch läuft. Schließt man Turbokarte an, so ist es überlastet und geht meist auch bald ein. Ein sicherer Betrieb ist damit nicht möglich. Schon damals gab es deswegen Probleme. Heute, so viele Jahre später, hält das wahrscheinlich günstig gekaufte Netzteil nicht den Belastungen stand. Langzeitqualität? Fehlzanzeige!

Ein voll ausgestatteter Amiga 2000 mit Turbokarte und mehreren Zorro Karten und Laufwerken hatte wahrscheinlich schon damals zu wenige Reserven. Schade, denn teuer genug war der

A2000 ja und professionell wirkte das kaum.



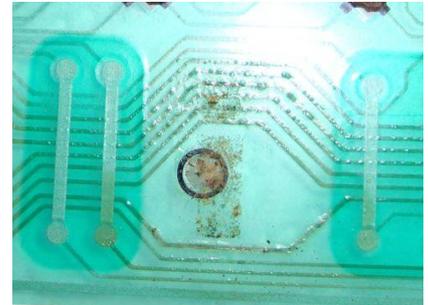
Später, v.a. in den 90er Jahren, wurde alles getan, um Produktionskosten zu senken. Billige SMD-Technik, unzuverlässige Bauteile und Sparmaßnahmen an allen Ecken.

Als Fan hört man sowas nicht gerne, doch ein Vergleich zeigt: Während der A500 noch von Schrauben gehalten wurde, bekamen spätere Commodore (A600, A1200, C65, usw.) meist an der Rückseite Plastik-Klammern.



Die Tastaturplatine, welche praktisch ewig hält, wurde gegen eine Folie ausgetauscht. Wir berichteten darüber in den vergangenen Ausgaben, dass Schmutz der Leertaste mit Reibung eben dieser die Folie

angreift. Reparatur nahezu unmöglich.



Die Aluminium-Elkos in SMD Form waren auch kein Hit: Während PET, VC20 und C64 laufen, bringt die SMD Technik (v.a. A600, A1200 und A4000) die Anwender früher zum Techniker. Sie laufen aus und z.B. der Ton ist nicht mehr OK. Reparatur für die meisten nicht möglich und Anbieter übersteigen oftmals den Wert der Ware.



So hat nahezu jedes Amiga Modell seine Macken und Schwachstellen. Auch der Akku wird zunehmend zum Problem. Dies ist zwar nicht auf Sparmaßnahmen zurückzuführen, betrifft aber auch viele Modelle.

Platz 2 geht an die: Commodore C264er wegen der Spezialbuchsen.

1984 schaute alle Welt zu Commodore - Marktforscher, Konkurrenten und Kunden. Gerüchte um neue Computer machten die Runde. Mit unabhängigen Fenstern („Windows“) und eingebauten Programmen, ja sogar ein damals beeindruckender Sprachchip war in Entwicklung. Der C64 lief sehr gut und der VC20 war noch immer am Markt. CBM verlor aber einige neue Kunden durch PCs. Auch die CBM-II Computer wie der modern gestaltete CBM 610 konnten diesen Trend nicht umkehren. Auch in Entwicklung war ein UNIX Rechner (C900), welcher durchaus gute Leistungsdaten und Marktchancen gehabt hätte.

Doch was macht Commodore? Unschlüssig entwickelt und im Streit mit Jack Tramiel dann auch nur halbherzig umgesetzt: Die C264er waren schon immer ein Thema, an denen sich die Fans und

Käufer wunderten.

Zuerst wollte Commodore einen absoluten Billig-Computer. Sozusagen einen C116 und NUR einen C116. Plötzlich verlor man im professionellen Markt viel an Boden und man wollte komplett andere Rechner bauen. Sie sind als C232, C264 und V364 bekannt. Neue Gehäuse und viele neue Funktionen aber: Der Billig-Chip TED vom ursprünglichen Plan wurde übernommen. Er soll die Produktionskosten massiv senken, erfüllt er doch viele Aufgaben gleichzeitig. Dabei waren die Ansätze nicht schlecht: 121 Farben waren damals durchaus gute Werte. Ein neues BASIC, eingebaute Programme und eine gute Tastatur rundeten die Prototypen ab.

Doch abermals wurde der Plan geändert: So kam der (fast wie ursprünglich geplante) C116 auf den Markt. Gleichzeitig aber auch der C16 im Brotkasten-Design - schon war es vorbei mit dem coolen Design. Doch dann gibt es

noch den Plus4, welcher modern gestaltet wurde. Viele wichtige Dinge wurden nicht umgesetzt: Magic Desk II, eine Art Geos mit Pull Down Menüs und Icons, wurde nie ausgeliefert. Die Window-Funktion entpuppte sich als fast unbrauchbar. Das 3 plus 1 Paket floppte total.

Vor allem aber die Anschlüsse waren sehr exotisch. Joystick und Datasette wurde geändert. Adapter oder spezielle Hardware war die Folge. Wie man auch immer auf diese Idee kam, sie war nicht gerade die beste. Auch Atari versuchte, erweiterte 15 polige Joysticks mit dem STE einzuführen, was auch floppte.

Die volle Geschichte auf CCV: <http://scacom.bplaced.net/Collaction/264.html>

C116 - Grund für die neuen Anschlüsse? Das kleine Gehäuse könnte normale Joystick und Datasette-Ports nicht aufnehmen.



Platz 3: Atari verliert Spiel-Markt.

Atari war DER Inbegriff für Spiele. Als Nintendo praktisch in diesem Bereich unbekannt war, und von „PlayStation“ noch nicht mal geträumt wurde, hatte Atari mit Automaten und coolen Spielen wie Asteroids und Pong die Welt der Spieler entdeckt. Die Heimkonsole 2600 „Stella“ folgte und war - wie die Automaten - dank Umsetzungen weltweit Marktführer.

Wie kam es nun dazu, dass Nintendo und Sega damals plötzlich Atari überholten?

Dies hat sehr viele Gründe. Zum einen Commodore und andere Hersteller, welche Computer mit BASIC und guten Voraussetzungen zum Spielen anboten (man denke an Farb-Grafik, Sound, Joystick-Anschlüsse und Raubkopien). Was folgte ging in die Geschichte als Video-Spiele-Crash ein. Keiner kaufte Konsolen. Atari hatte zwar auch Heimcomputer, aber diese konnten sich nie wirklich durchsetzen.

Die Spieler wurden statt mit guten neuen Spielen mit immer denselben Spielprinzipien bei Laune gehalten. Millionen-Deals wie E.T. für 2600 floppten. Das Atari 5200 war viel zu groß, zu teuer und hatte schreckliche Controller. Es floppte und der Video-Spiele-Crash tat sein übriges - das System verschwand.

Die Übernahme durch Jack Tramiel, ehemals bei Commodore, folgte. Nun kommt auch Nintendo ins Spiel - sie wollten das NES (in Japan als Family Computer



eingeführt) durch Atari vermarkten -immer noch ein Starker Name bei den Spielern. Neben attraktiven Hardware-Produktions-Lizenzen gab es auch eine Vereinbarung über Spiele-Umsetzungen.

Dies war Jack Tramiel gerade nicht passend. Das 5200 wurde eingestellt, das 2600 durch das günstigere, modernere junior Modell ersetzt.

Da Nintendo Erfolg hatte, wollte man mit dem schon fertig entwickelten, aber älteren Atari 7800 Kunden zurückgewinnen. Während Nintendo neue Spiele auf den Markt brachte, gab es für das 7800 nur verbesserte Versionen von bekannten 2600er-Klassikern.

Durch diese Fehlentscheidungen verlor Atari die unbezahlbare Konsolen und Spiele-Marktführung. Das 7800 konnte das 2600 nicht ersetzen.

Selbst das LYNX, ein Farb-Handheld, welcher gegen Nintendo GameBoy und GameGear antrat, konnte sich nicht durchsetzen.

Ataris letzter Versuch war - ähnlich wie bei Commodore das CD32 - eine Spielekonsole auf den Markt zu bringen: Das Jaguar. Doch die Verkaufszahlen blieben hinter den Erwartungen zurück und Jack Tramiel soll eine Konsole an die Wand geworfen haben. Vielleicht ärgerte er sich ja über seine Fehlentscheidung wegen dem Nintendo-Deal...



Interview mit Michael Tomczyk, Teil 1

Interview: Stefan Egger

Interview mit Michael Tomczyk, vom 16. August 2010. Deutsche Übersetzung: Stefan Egger.

Hallo Michael Tomczyk, bitte stellen Sie sich vor!

Ich bin in Oshkosh, Wisconsin, einer kleinen Stadt, die von Seen und Flüssen umgeben ist, geboren und aufgewachsen. Und ich wollte etwas Bedeutendes aus meinem Leben machen und hatte ein reges Interesse "die Welt zu sehen". Ich wollte immer ein Schriftsteller/Journalist werden. Ich besuchte die University of Wisconsin-Oshkosh. Mein Hauptfach war englische Literatur und meine Nebenfächer Publizistik und Spanisch. Im College habe ich als Foto-Editor für Schülerzeitungen und als Fotojournalist für eine lokale Zeitung gearbeitet, was spannend war, weil ich viele Prominente fotografiert und große Nachrichten- und Sportveranstaltungen besuchte. Ich habe unveröffentlichte Fotos von Mick Jagger, Richard Nixon, Jane Fonda und vielen anderen Persönlichkeiten aus den 1960er Jahren.

Ich besuchte das College während des Vietnamkriegs - natürlich wollte ich eine gewisse Kontrolle über mein militärisches Leben - und als Journalist wollte ich in den Krieg erleben - so schrieb ich mich in die Army ROTC (Anm.:

Reserve Officer Training Corps, zu Deutsch etwa Reserveoffizier-Ausbildungskorps; ein Ausbildungsprogramm der US-Streitkräfte an Colleges und Universitäten zur Rekrutierung und Ausbildung von Offizieren.) ein. Ich schloss es 1970 als „Distinguished Military Student“ ab, was bedeutet, dass ich zu den besten fünf unserer Klasse gehörte.

Ich war drei Jahre in der Armee und war in Fort Bragg Pressesprecher für die XVIII Airborne Corps (home of the 82nd Airborne Division). Ich musste also mit Fallschirmen aus allen Arten von Flugzeugen springen (Hubschrauber und Frachtflugzeuge eingeschlossen).

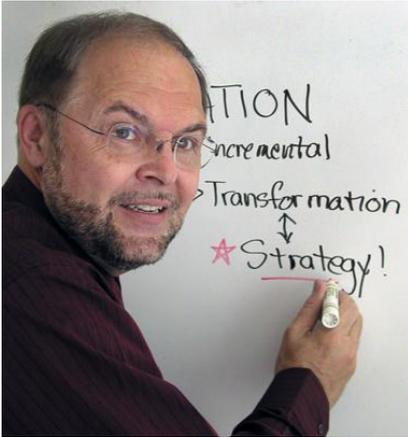
In Vietnam arbeitete ich für den kommandierenden General der „1st Signal Brigade“, aber ich ging weg um Kämpfe zu erleben und folgte der Einladung von meinem Freund, der ein Befehlshaber einer militärischen Kampfeinheit von etwa 20 Männern war (1st Cavalry Division). Ich wurde mit „Bronze Star“ und „Army Commendation“ Medaillen ausgezeichnet.

Nach Vietnam diente ich in der US Strategic Communications Command / Vereinten Nationen in Südkorea. Ich stieg auf bis in den Rang eines Captain. Dies klingt nicht wie wenn es zusammenhängend mit Heimcomputer wäre - wie auch immer, aber meine Erfahrung im Militär und im "echten Krieg" bereiteten mich

für den "business war" vor, der ein wichtiger Teil der Unternehmensphilosophie bei Commodore war.



Übrigens kam am Tag meines Abschlusses der Captain des ROTC Programmes auf mich zu, nahm mich beiseite und sagte mir, dass sie trotz meines Abschlusses als einer der besten meiner Klasse ernsthafte Bedenken über meine Erfolge als Offizier hätten. Gründe dafür waren, dass ich zu viel lächelte und das Wohl der Menschen vor jenes der Mission setzte. Am selben Tag teilte mir der Oberst, der die Einheit ROTC kommandierte, mit, dass er außergewöhnlich zufrieden war und sagte, dass die "freiwillige Armee" bald kommt - er erzählte mir, dass ich die neue Generation der Offiziere bin, welche viel Erfolg in der „neuen“ Armee hätte. Also, wer hat recht?



Nun arbeitete ich für Generale während meiner drei Jahre im aktiven Dienst, und ich war in den Rang eines Captain nach nur 2 ½ Jahren aufgestiegen, was sehr schnell war. Ich erhielt einige sehr prestigeträchtige Auszeichnungen. Ich denke, wenn man die Menschen an die erste Position setzt kommt es der Mission zu gute und sichert die Loyalität der Männer. Leider wurde diese Philosophie in der ersten Irak-Krieg eingesetzt, aber im aktuellen (zweiten) Irak-Krieg völlig vergessen. Der Grund dafür ist, die Veteranen aus Vietnam, die diese Lektion im ersten Irak-Krieg lernten, in Zwischenzeit im Ruhestand sind.

Wann und wie hatten Sie den ersten Kontakt zu Computern?

Nach meinem MBA (Anm.: Master of Business Administration; postgraduales generalistisches Managementstudium, das alle wesentlichen Managementfunktionen abdecken soll) von U.C.L.A. (University of California, Los Angeles) - wo ich auch als Unternehmensberater in Beverly Hills arbeitete während ich noch lernte - wollte ich "irgendetwas managen." Also

habe ich eine Stelle als Geschäftsführer einer in San Francisco ansässigen Firma namens Metacolor angenommen. Das Unternehmen wurde von einigen kanadischen Investoren gekauft und sie wollten jemanden, der den Betrieb leitet. Metacolor verwendet NASA-Technologie, um spezielle Effekte für Spielfilme zu erstellen (wir haben Effekte für "Logan's Run" und "Time After Time" gemacht). Dies war im Jahr 1979 und einer unserer Kunden - Atari - machte uns zu Testern eines neuen Spiel-Computers, den sie Atari 600 nannten (Anm.: Prototyp). Die Atari-Maschine hatte eine flache Kunststoff Folientastatur und ich hielt es nicht für einen Heimcomputer - es war eben mehr ein Spiel-Computer. Er kam mit einem sehr coolen Spiel namens Star Raiders.



Es war ein Spiel mit einem Sternfeld, welches sich im Kampf mit fremden Raumschiffen bewegte.

Meine Mitarbeiter waren schnell auf dieses Spiel süchtig und ließen den Computer nicht in Ruhe, also nahm ich ihn mit nach Hause. Drei Tage später schaute ich auf die Gardinen und sah einen dünnen Lichtstrahl ins Zimmer kommen - es war 6 Uhr morgens und ich hatte fast drei Tage keinen Schlaf, spielte nur das Spiel. "Nun", sagte ich mir, "wenn es sogar mich süchtig machen

kann, dann wird die ganze Welt Heimcomputer kaufen und ich muss in dieser Branche sein."

Ich kündigte meinen Job fast sofort und lebte von meinen Ersparnissen. Während der nächsten sechs Monate habe ich einen Kurs in BASIC-Programmierung bei einem lokalen Computer-Shop gemacht. Wir mussten zwischen Commodore PET und Apple Computern wechseln, weil sie nicht genug von einer Marke hatten, sodass ich auf beiden Computern gelernt habe. Zu diesem Zeitpunkt lag Commodore an dritter Stelle hinter Apple und Tandy (Radio Shack). Ich liebte das Commodore-System, weil alles in ein Gehäuse integriert war und es viele benutzerfreundliche Funktionen hatte.

Ich begann auch das Schreiben von Artikeln für Computer-Zeitschriften und verbrachte viel Zeit im Silicon Valley, war bei Apple und anderen Unternehmen, um darüber zu schreiben, neue Technologien kennen zu lernen usw. Ich habe einen Artikel über den Macher von Star Raiders sowie einem Unternehmen geschrieben, welches eine Platine für Apple Computer anbot um die Auflösung von 40 Zeichen pro Zeile auf 80 zu erweitert (die meisten Computer konnten pro Zeile 40 Buchstaben anzeigen, eine Schreibmaschine hatte allerdings 80 Buchstaben). Am Ende von sechs Monaten hatte ich \$ 10 auf der Bank (der Mindestbetrag, damit das Konto offen bleibt) und \$ 6 in bar in der Tasche - aber ich hatte Stellenangebote von Apple, Atari und Commodore



Anfang 1980 wurden Sie Commodore Marketingstrategie und Assistent von Jack Tramiel. Warum haben Sie sich für Commodore entschieden? Waren Sie von Anfang an Assistent von Jack Tramiel?

Ich lernte Steven Wozniak und Andy Herzfeld bei Apple kennen und kannte Mike Markula, den damaligen Präsidenten von Apple. Eines Tages luden Sie mich in die Cafeteria ein, um die Stellenangebote zu durchsuchen um etwas zu finden, das ich gut konnte. Dann würden Sie mich einstellen. Allerdings sah das Job-Angebote sehr bürokratisch aus. Bei Apple musste jeder ein ID-Schildchen zur Identifikation tragen. Ich trug es nie und da gab es immer einen Hinweis der anderen Mitarbeiter, doch ich ignorierte es. Ich bin keine "Regel"-Person. Ich bin ein Regelbrecher. Jedenfalls hatte Apple zu viele Genies - egal wie gut ich war, ich würde in der Menge untergehen. Das war gut, denn ein paar Jahre später feuerte Apple 70

„Genies“ und ich wäre hier vielleicht auch entlassen worden.

Ich traf mich mit Conrad Jutson, die VP (Anm.: Vice President) von Ataris Heimcomputer-Abteilung. Er war aus der Stereoanlagen-Industrie und sah einen Computer wie eine Stereoanlage, wie einen Apparat. Er bot mir einen Job als Leiter von Software für Atari-Computer. Ich ging und dachte, dass sie zu wenige Genies haben. Ich hatte recht. In den nächsten 5 Jahren, verlor Atari eine Billion Dollar (die meisten Leute scheinen sich daran nicht zu erinnern) und das trotz der enormen Popularität ihrer Videospiele. Ich bin mir nicht sicher, was die Gründe dafür waren, aber ich würde sagen, es gab einige schwerwiegende Fehler bei Geschäftsentscheidungen.

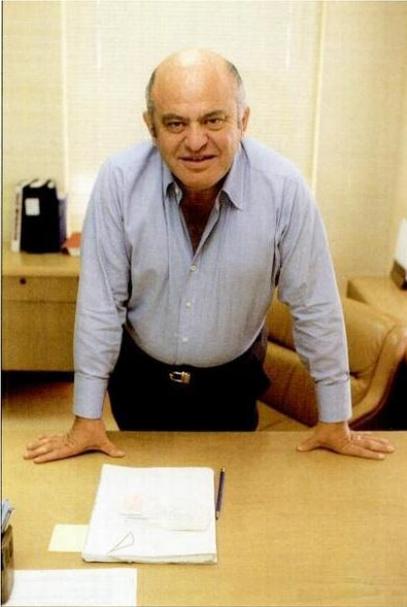
Also Apple war der "Papa Bär." Atari war "Baby-Bär." Commodore war der "Mama Bär." Sie hatten, was konnte ich feststellen konnte, etwa die Hälfte Genies und die andere Hälfte waren Idioten. Die

Ingenieure waren im Jahr 1979 sehr gut, doch die Vermarkter waren ziemlich ratlos. Und ich sicherte mir ein Vorstellungsgespräch mit Jack Tramiel!

Ein interessante Geschichte... Ich war nicht sicher, ob ich genug Geld hatte, um den Sprit nach Santa Clara aus San Francisco zu bezahlen, also fragte ich den Herausgeber vom Compute! Magazine, mir etwas Geld zu geben für einen Artikel, den ich geschrieben habe - er schickte das Geld mit Western Union, und ich hob es am Abend vor meiner Begegnung ab.

Jack saß hinter einem großen Schreibtisch und ich saß ihm gegenüber auf einem Stuhl. In unserer Sitzung fragte er mich "Was wissen Sie über Commodore", und ich sagte mit einem ehrlichen Gesicht, "Ich weiß nicht viel über Commodore, aber Menschen, die Sie kennen, denken, dass Sie eine Art Gauner sind - ich denke, wenn Sie nicht im Gefängnis sind, sind Sie kein Gauner, sondern ein gewiefter Geschäftsmann und ich möchte lernen, genauso gewieft zu sein."

Dann sagte ich ihm etwa 20 Dinge, die Commodore falsch macht, also alles vom schrecklichen Anwender-Support über arme Dokumentation und lausiges Marketing. Jack sagte: "Ich habe normalerweise nicht den Luxus jemanden wie dich die "Religion" zu unterrichten" - er nannte seine Unternehmensphilosophie „Religion“ - „aber vielleicht kann ich es machen. Lassen Sie mich darüber nachdenken. Rufen Sie mich morgen an.“



Jack Tramiel

Am nächsten Tag rief ich ihn an ... elfmal. Jedes Mal, wenn seine Sekretärin sich meldete, sagte sie, Jack's in einer Sitzung, er hat noch keine Entscheidung getroffen, er ist beim Mittagessen, er verspricht sie später zurückzurufen, er ist in einem anderen Meeting, er hat noch nicht entschieden, was er mit mir machen soll, ... und so weiter. Schließlich um 7 Uhr habe ich beschlossen, dies ist mein letzter Anruf. Wenn ich Jack Tramiel nicht erreiche, werde ich für Apple arbeiten. Also rief ich ein letztes Mal an. Jeder war nach Hause gegangen, außer Jack. Er nahm das Telefon beim Schreibtisch seiner Sekretärin. "Oh! - Michael", rief er aus. "Ich weiß, was ich mit dir mache. Kommen Sie vorbei und ich erkläre ihnen alles!"

Also ging ich zu ihm und er erzählte mir, dass er mir den Job des „Assistent des Präsidenten“ gibt. Mein Job wäre nicht so sehr, ihm zu helfen, sondern ihm zu folgen und die Unternehmensphilosophie zu erlernen. Nach sechs Monaten würde er mich in eine

Management-Position bringen - das war der Plan. Er sagte: "Ich muss nach Europa für ein Treffen mit den Geschäftsführern - sie können gleich mitkommen oder anfangen, wenn ich zurückkomme!"

"Nun, wenn ich den Job habe, sollte ich auch zum Meeting mit den Geschäftsführern, meinen Sie nicht? Also sollte ich Sie in London begleiten." Er sagte: „Ist gut, informieren Sie die Sekretärin.“ Mein erster Tag bei Commodore war der 1. April 1980 - ironischer Weise war es "April Fool's Day" (Anm.: erster April) in den USA. Das Meeting war in einem Luxus-Anwesen außerhalb von London und wir saßen mit einer quadratische Anordnung der Tischen allen einander gegenüber. Es waren ungefähr 25 Leute anwesend. In der ersten Sitzung sagte Jack: "Ich möchte einen kleinen Farb-Computer für den Massenmarkt machen." Dies führte zu einem Aufruhr. Jeder behauptet, dass wir Business-Computer, die höhere Preise und Gewinnspannen erzielen, machen sollten statt kleinen, günstigen Computern. Jeder hasste die Idee... ausgenommen drei Personen. Ich war einer der drei, und es war mein erster Tag bei der Arbeit! Jack verließ die Sitzung, um Geschäfte in Großbritannien zu erledigen - unser zweitgrößter Markt - und er war am nächsten Tag verschwunden.

Am nächsten Tag, nach einer Menge Tagesgeschäft, Briefings zu verschiedenen Themen und einer sehr positiven Umsatzentwicklung war Jack wieder zurück. Er wiederholte seine Absicht. Es gab einen heftigen Streit gegen

die Idee von den meisten Menschen im Raum außer den drei, die den neuen Computer wollten - ich, Kit Spencer der Marketing-Guru aus England, und Tony Tokai aus Japan (der mit dem brillanten Software-Ingenieur Yash Terakura anwesend war). Jack stand auf, klopfte einmal auf den Tisch und erklärte: "Meine Herren, die Japaner kommen ... also müssen wir die Japaner werden!"



Er hatte Recht. Der Rest ist Geschichte. Wir kamen zurück in die USA und Jack feuerte die Marketing-Abteilung Er bat mich, eine neue Marketing-Abteilung anzustellen. Wir haben auch einen Deal ausgehandelt, um eine Fabrik in Braunschweig (Deutschland) zu „bekommen“ - was ironisch angesichts dessen war, dass Jack 6 Jahre den Holocaust überlebte, einschließlich der Internierung in Auschwitz. Er erzählte mir, dass er die Deutschen nicht hasst - es waren nicht die Deutschen, die Juden getötet haben, sagte er - es waren die Regeln. Deutsche gehorchen Regeln, und wenn Verrückte die Regeln machen, gehorchte ihnen die Deutschen, und das war die Ursache des Holocaust. Als die deutsche Regierung fragte, warum sie ihm eine Fabrik „geben“ sollen - er fragte tatsächlich nach einer Elektronik Fabrik, welche er aus den roten Zahlen "retten" und nutzen würde, um Computer für Europa herzustellen - hatte Jack eine hervorragende Antwort. Er sagte: "Weil Sie es mir schuldig sind" und fügte hinzu: "und es wird große PR für Sie sein." Sie waren sich einig.
Lesen Sie weiter in Orangener Box!

Als wir zurück in die USA kamen, schrieb ich ein 30 Seitiges Memo und als es fertig war malte ich eine Karikatur mit einem glücklichen Gesicht mit Bart und Schnurrbart. [...]

Interessant? Lesen Sie weiter
 auf Computer Collection Vienna!

Der neue Menüpunkt „Interviews“ wird in Zukunft weitere, interessante Interviews mit Entwicklern und Managern aus der Geschichte von Commodore, Amiga und Atari enthalten.

<http://scacom.bplaced.net/Collection/interview.html>



Lesen Sie in der Nächsten Ausgabe, warum der Commodore VC20 ein „freundlicher Computer“ geworden ist, warum er keinen Reset-Knopf hat und welche Namen geplant waren. Außerdem: Warum das VIC Modem so günstig verkauft werden konnte (günstigstes und weit verbreitetste Modem damals). Was war der ursprüngliche Plan für den MAX Machine und wie Jack Tramiel wirklich war. Keine Geschichten, sondern persönliche Eindrücke.



Ausgabe 22 - Anfang 2011.

Hinweis: Übersetzung von Stefan Egger. Der korrekte Zusammenhang bzw. das Original-Interview kann in der englischen Original-Version eingesehen werden. Keine Haftung für Fehler oder Fehlinterpretation.

<http://scacom.bplaced.net/Collection/Englisch/interview.html>

Besuchen Sie auch den Webauftritt von Michael Tomczyk. Unter dem Motto „Technology - Innovation - Education“ stellt er sich als Person vor inklusive Bilder aus privaten Urlauben. Wussten Sie, dass Michael Tomczyk mit Haien geschwommen ist? Der Beweis in Form eines Bildes finden Sie im Internet:

www.michaeltomczyk.com

Computer Collection: Atari Mega ST

Stefan Egger

Der Atari Mega ST kam 1987 auf den Markt. In einem schicken, kompakten Desktop-Gehäuse mit abgesetzter Tastatur war er optisch einer der schönsten Rechner der ST-Serie. Technisch entsprach er einem erweiterten Atari 1040 STf, welcher nun einen Blitter (schnelles Verschieben von Speicherbereichen), einen internen Erweiterungs-Steckplatz sowie eine batteriegepufferte Echtzeit-Uhr hat. Außerdem waren verschiedene Modelle mit unterschiedlichen Arbeitsspeicher-Größen erhältlich: Mega ST1 (1 MB RAM), Mega ST2 (2 MB RAM) sowie Mega ST4 (4MB RAM). Als Zubehör wurde z.B. die Atari MegaFile Festplatte, welche ein sehr ähnliches Gehäuse als der Rechner hatte, auf den Markt gebracht. Der Atari Mega ST wurde gerne zusammen mit dem hochauflösenden schwarz-weiß Monitor SM124 angeboten. Die Tastatur wurde verbessert und mit einem Spiralkabel mit dem Computer verbunden. Etwas schlecht gelöst: Die Anschlüsse für Maus und Joystick sind an der Unterseite der Tastatur. Dies war notwendig, denn so konnte der Atari Mega ST nun an Schulen, Universitäten sowie den Bereichen Musik und DTP (Desktop Publishing) weiter Marktanteile gut machen. Das interne Netzteil hatte nun einen kleinen Lüfter und das Diskettenlaufwerk entsprach dem externen Modell Atari SF314. 1991 wurde er durch den nochmals erweiterten und schnelleren Mega STE abgelöst.



Das Gehäuse-Design entspricht weitgehend dem von Atari gewohnten: Das Diskettenlaufwerk hat spezielle LEDs und einen speziellen, mittig angeordneten Auswurfkopf. An der Oberseite zwei angedeutete Linien mit Lamellen, welche teilweise auch die Funktion einer Lüftung haben. Außerdem links hinten gut versteckt: Ein Batteriefach, welches kaum auffällt. Die Farbe des Gehäuses ist weiterhin hellgrau. Dass das Gerät sehr kompakt ist kann man gut erkennen, da es kaum größer als der 12" Monitor SM124 ist.





Links hinten sehr gut versteckt und kaum sichtbar: Das Batteriefach. Hier kann man zwei Batterien des Typs AA einsetzen, um die Echtzeituhr auch im ausgeschalteten Zustand mit Strom zu versorgen. Im Vordergrund liegt die Abdeckung.



An der linken Seite der Erweiterungsbus sowie der Anschluss der Tastatur. Hier nochmals gut zu sehen: Das Batteriefach in der Ecke stört die Optik kaum und fällt nicht auf.



Die Tastatur ist nun abgesetzt und besser als beim Atari 1040 ST. Mit einem Spiralkabel - das ähnlich auch bei Telefonen oder beim Tastaturkabel des Amiga 1000 zu finden ist - wurde die Tastatur mit dem Mega ST verbunden. Wie auch beim Atari 1040 ST sind die Anschlüsse an der Unterseite angeordnet. Wieder ist es eher unpraktisch gelöst, wenn man die Eingabegeräte ein- oder abstecken muss. Für das relativ kurze Kabel der Atari-Maus ist ein kleiner Schacht ausgenommen, der aber das Kabel um ca. 20 cm. verkürzt.



Ganz links der Reset-Schalter. Daneben der Lüfter. Oben der Ein-/Ausschalter, Stromanschluss, Erweiterungs SLOT mit Abdeckung sowie ein eingepprägtes Atari Logo. Unten die Anschlüsse von rechts nach links: Harddisk, Floppy, spezieller Monitoranschluss, zwei MIDI-Ports, Parallel und Modem. sowie Festplatte, Modem und Drucker.



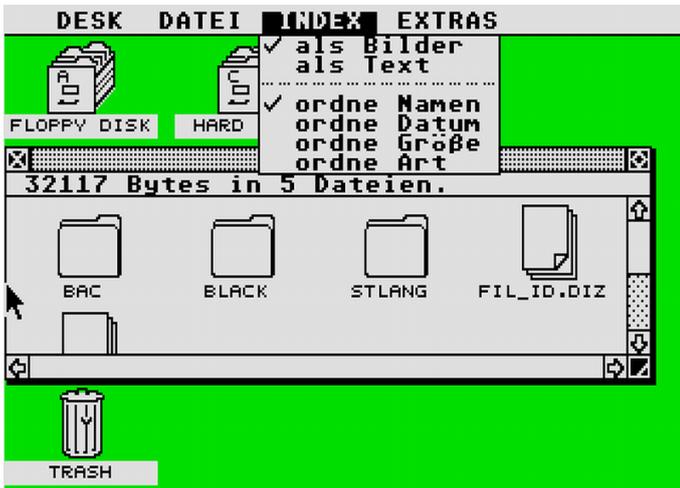
An der Unterseite das sehr große Typenschild. Fast die ganze Unterseite besteht aus Lüftungsschlitzen. Oben mittig das Garantiesiegel.



www.classiccomputer.de

Hier die Platine des Atari Mega ST. Der größere Baustein in der Mitte ist der Prozessor, welcher oben noch eine Zusatzplatine hat. Rechts vorne das Diskettenlaufwerk, darunter der Speicher. Rechts hinten sitzt normalerweise das Netzteil.

Bild von: www.classiccomputer.de



Der Atari ST hat als Betriebssystem TOS (The Operating System oder Tramiel Operating System), das nicht von Atari entwickelt wurde (GEM von Digital Research). Es ist zwar Mausgesteuert, jedoch nicht so modern und komfortabel wie das Betriebssystem vom Amiga. Es bietet kein echtes Multitasking.

JETZT NEU: 3D Atari Mega ST - nur auf CCV!

Man kann die Perspektive ändern, zoomen und auch die Beleuchtung verändern. Aufgrund der Fähigkeit, das Modell in 3D drehen zu können, wird ein aktueller Acrobat Reader (Version 8.0 oder besser) vorausgesetzt. Dieses und weitere 3D-Modelle auf:

www.computer-collection.at.tc



Bilder: 3D Modell



Cover für 5,25" Disks

Stefan Egger

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



Super Zoom

Stefan Egger

Um welchen klassischen Computer handelt es sich?



Auflösung der letzten Ausgabe:

Commodore C116
(Ausschnitt LED).



Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung der letzten Ausgabe:
C64: Pitstop II, Amiga: Alfred Chicken



Tops und Flops

Tops

Die schönsten Dinge sind doch die, die man geschenkt bekommt, oder? Erst unlängst wollte einer „alles wegwerfen wenn er es nicht verkaufen kann“. Hat er auch nicht verkauft und zum Glück hatten wir eine Vereinbarung: Wenn es keiner möchte, bekomme ich es. Nun ist es gut aufgehoben.

Auch Software ist wichtig - auch wenn viele nicht Programmieren können. Danke an alle, die Spiele und Software für unsere Computer machen. Ob Programm, Demo oder Spiel: Ihr erstellt es gerne und wir verwenden es gerne. Da gibt es keine Verlierer.

Flops

Cheetah Annihilator! Sagt Euch nichts? Dies ist wohl der miesteste je produzierte Joystick (ansonsten bitte mit beweis widerlegen)! Daran einsparen hätte man wohl nur noch die vier Gummifüße und 5 der 7 Schrauben. Schrecklich, das Teil!

Werfen Sie auch die Verpackung neu gekaufter Dinge gleich weg? Sammeln Sie auch gleichzeitig Commodore-Verpackungen? Füllt Ihnen was auf? Richtig, auch die heute neuen oder ausgedienten Dinge könnten andere interessieren oder später mal gebrauchen.

Bilder zum Schluss



Commodore 8026B Typenraddrucker - ist das nun eine Schreibmaschine mit der man drucken kann oder ein Drucker mit dem man Schreiben kann? Cooles Gerät, es kann einfach beides.

Kennzeichen Commodore. Das gilt auch für den hier abgebildeten Commodore PC-40-III. Mit Vorteilen, die man woanders lange suchen muss (das „schöne“ Gehäuse?). **Sagen Sie einfach Commodore - wenn Sie Computer meinen.**