

SCACOM.aktuell

Ausgabe 11

www.scacom.de.vu

April 2009

Superball – die Details

Comeption Pro USB Umbau

C64 Laptop

Hardware Test: Gameport Adapter

Commodore Stammtisch Wien

Commodore 64 NTSC

Wartung

Wussten Sie?

Vorwort

Viel Feedback in verschiedenen Foren und per Mail bringt hoffentlich positive Neuigkeiten für alle Leser!

Im Forum Comiga haben wir viel diskutiert, wie es mit SCACOM weitergehen soll. Viele Themen wurden diskutiert und auch Hilfe wurde angeboten. Damit das Magazin alte Fehler in Zukunft vermeidet.

Auch ist der Name ein weiteres Problem. Viele finden „SCACOM Aktuell“ nicht wirklich passend. Daher mein Aufruf an alle, mir Namensvorschläge zum Magazin senden. Dabei ist zu beachten, dass geschützte Wörter wie „Commodore“ oder „Amiga“ nicht verwendet werden sollten. Dies ist nicht so einfach, wenn man sich mal selbst mit diesem Thema beschäftigt.

Noch einmal sei darauf hingewiesen, dass das Magazin trotz des Namens VON Euch und MIT Euch gemacht wird. Senden Sie Texte oder Feedback zu, denn so kann das Magazin besser und interessanter werden!

In dieser Ausgabe hat sich der Entwickler von SAT.1 Superball zu Wort gemeldet und ich darf mit seiner Erlaubnis die Hintergrundinfos zum beliebten Fernsehspiel preisgeben! Vielen Dank für die Kontaktaufnahme und den Artikel!

Ab dieser Ausgabe stellen wir die Schrift auf Größe 11 um, weil dies so gewünscht wurde, um das Lesen zu erleichtern.

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
Sonnleithnergasse 11/1/6/25
1100 Wien

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

REDAKTION

Stefan Egger
Joel Reisinger
Michael Konsteiner

BESONDEREN DANK AN

C64 wiki Team
Testleser
Jochen Becher

Inhalt

Seite 4: Bild des Monats
PacMan ist überall

Seite 8: News
SCACOM-Leser wissen mehr!

Seite 13: Superball-Hintergrundinfos
Fakten über Superball!

Seite 19: Competition Pro USB Umbau
Alle Joysticks am PC verwenden!

Seite 22: 3. Commodore Stammtisch Wien
Bericht über ein Wiener Treffen!

Seite 26: Commodore 64 NTSC
Die unterschiede im Detail!

Seite 30: Hintergrundbild, Schriftart und sonstige Beilagen
Beilagen zur SCACOM

Seite 34: Disk-Cover für 5,25“ Disks
Zum Ausschneiden

Seite 36: Tops und Flops / Bilder zum Schluss
Unsere letzte Seite

Seite 6: Korrektur und Feedback
Wir stellen alles klar

Seite 12: C64 Laptop
Ben Hacks portabler C64

Seite 15: CPC gegen C64
Ein Vergleich und Blick über den Tellerrand

Seite 20: Gameport Adapter
Hardware-Test!

Seite 25: Fotostrecke
Über den 3. Commodore Stammtisch Wien

Seite 27: Wartung
Bericht von Computer-Collection

Seite 31: Battleships
Artikel aus dem C64wiki

Seite 35: Fehlersuche-Auflösung / Game Show
Unsere Rätselseite





SCACOM.aktuell Bild des Monats

Pac-Man ist überall. Als Joel Reisinger zu Besuch in Wien (Bericht in der letzten Ausgabe) war, entdeckte er dieses Pac-Man Motiv an einer Hauswand. Zugegeben, die Wand sieht schon älter aus, war damals wohl noch modern. Hoffentlich überlebt das Motiv, falls das Haus mal renoviert wird.

Bild © Joel Reisinger 2009

Unsinn des Monats

Modere Joypads haben meist eine griffige Form, sodass man es bequem in der Hand halten kann und alle Knöpfe leicht erreichbar sind.

Warum hat Commodore dann das CD32 Pad „verkehrt“ gemacht? Und warum legen sie meisten Leute es bei Auktionsbildern immer „verkehrt“, also eigentlich richtig hin? Das sieht dann so aus:



Gut, das Kabel geht dann unten weg, die Schrift ist verkehrt und die Knöpfe wohl nur sehr schwer zu drücken. Die Schultertasten werden dann zu „Daumentasten“?

Ich weiß es nicht, was Leute, die das Joypad so halten oder verkaufen möchten, denken. Was sich Commodore dachte, ist auch nicht ganz klar.

Sieht es einfach cool aus?



Oder spart es Produktionskosten, da die Schultertasten so am billigsten umgesetzt werden konnten?

Wir werden es nie wissen. Und das heißt, dass wir noch oft den folgenden Satz hören werden: „Wieso hältst du das Pad verkehrt rum?“.

Korrektur und Feedback – Ausgabe 10

Stefan Egger

Wir sind bemüht, klare Antworten auf Euer Feedback und Eure Fragen zu geben! Was sagt SCACOM zu...?

... der Aussage, dass „nach der Ausgabe 9 Schluss sein sollte“?

Es war geplant, SCACOM einzustellen, was aber eine interne Information war. Diese ist noch im Entscheidungsprozess öffentlich geworden. Es wurde trotzdem einiges geändert: die englische SCACOM wurde wegen zu viel Aufwand eingestellt. SCACOM Aktuell bleibt derzeit weiterhin bestehen.

... den Seitenhieben auf andere Foren?

Ich entschuldige mich ausdrücklich, so etwas soll nicht mehr passieren. Wir wollen weiterhin Projekte unterstützen und hoffen auf eine friedliche Koexistenz mit anderen Foren und Magazinen.

... dem Text „Commodore im Detail“ aus Ausgabe 10?

Dieser Text stammt wohl von Konkursverwaltern, die genaue Quelle ist unbekannt. Der Text in der Originalfassung (englisch) kann hier eingesehen werden: www.amigau.com/aig/cbm1.txt

Wir bitten, die fehlende Angabe der Quelle zu entschuldigen!

... den „nicht so toll verfassten Artikeln“ und der „Wir“ und „Ich“-Schreibweise, sowie der Tatsache, dass ein unterschiedlicher Schreibstil belebender wirkt?

Die letzte Ausgabe konnte leider wegen Zeitmangel nicht Korrektur gelesen werden. Wir bitten um Entschuldigung.

Das Problem mit „Wir“ und „ich“ ist bekannt, da SCACOM aber zu verschiedenen Zeiten und teilweise von verschiedenen Leuten verfasst wird, ist es schwer möglich, es einheitlich zu gestalten.

Ihr könnt uns Artikel senden, dann wird das Magazin interessanter und lebendiger.

... dem etwas merkwürdig Namen SCACOM und der Tatsache, dass der eigene Vorname im Magazinnamen verwendet wird?

Wie schon in Ausgabe 7 „1 Jahr“ Special beschrieben, entstand der Name, da die erste Ausgabe Texte der SCACOM-Homepage (www.scacom-online.de.vu) beinhaltete. Dass es nun mehrere Mitarbeiter hat, konnte ich damals nicht ahnen. Außerdem wird die Abkürzung nie in ausgeschriebener Form verwendet.

Daher mein Aufruf an alle, mir Namensvorschläge zum Magazin senden. Dabei ist zu beachten, dass geschützte Wörter wie „Commodore“ oder „Amiga“ nicht verwendet werden sollten.

Noch einmal sei darauf hingewiesen, dass das Magazin trotz des Namens VON Euch und MIT Euch gemacht wird.

... dass es zu viel „alte“ News gäbe?

SCACOM erscheint alle zwei Monate. Es werden nur News ab erscheinen der letzten Ausgabe

verwendet, so dass diese höchstens zwei Monate alt sind. Die neuen News sind weiter unten.

... der Tatsache, dass Feedback von Leuten (noch) nicht umgesetzt worden ist?

Ich habe von Anfang an versucht, Euch mit einzubeziehen. Vergleicht die erste Ausgabe mal mit der letzten. Das Design wurde wesentlich verbessert und diesmal wurde die Schrift auf Bitten von Lesern kleiner und dadurch besser lesbar. Wir versuchen ausgewähltes Feedback, das uns wichtig erscheint und von mehreren angemerkt wurde, nach und nach umzusetzen.

... den Leuten, die meinen, dass wir keine Erlaubnis für Bilder oder Texte haben? „Die Verpackungskünstler“ soll von der Braunschweiger Zeitung kopiert worden sein.

Im Artikel ist ausdrücklich die Braunschweiger Zeitung als Quelle der Informationen angeführt. Die Bilder wurden mir von Helmut Streiff persönlich zugesandt. Ich habe eine schriftliche Genehmigung und ihm den fertigen Artikel zugesandt.

SCACOM gibt immer die Quelle der verwendeten Texte an. Sollte dies nicht passieren, so handelt es sich um einen Fehler, der spätestens zwei Ausgaben später korrigiert wird. Für alle Abgedruckten Artikel ich die schriftliche Erlaubnis der jeweiligen Autoren, die auch namentlich erwähnt werden. Bei Bildern und Texten wird zudem immer die Quelle bzw. der Ersteller angegeben.

Sollte es noch Fragen geben, schreibt mir bitte eine E-Mail an: stefan_egger2000@yahoo.de

News

Comiga Forum

Gleich 24 Stunden nach Eröffnung des Comiga-Forums waren 18 Nutzern angemeldet, die zusammen über 200 Beiträge geschrieben hatten! Dann gab es technische Probleme oder menschliches Versagen, was zu einer Löschung des Forums führte! Die Gründe sind weiterhin unbekannt.

Doch nach kurzer Zeit war das Forum wieder online, das mittlerweile über 70 eingetragene Mitglieder hat, die über 620 Beiträge geschrieben haben.



www.comiga.de.vu

Forum64 mit Werbung

Das seit Jahren werbefreie Forum64 hat nun dauerhaft Werbung eingeblenDET.



Computer Collection

Die neue Homepage Computer Collection hat hochauflösende Bilder sowie 3D Modelle und weitere Informationen über Commodore, Amiga und Atari Computer. Es gibt auch Inhalte von der alten SCACOM-Seite. Wahrscheinlich wird SCACOM durch diese Seite abgelöst.

www.computer-colelction.at.tc

HomeCON

Die HomeCon ist ein Treffen von Homecomputer- und Konsolen-Fans im Rhein-Main-Gebiet. Das nächste Treffen ist am 25. April 2009, die AnmeldeListe ist auf der Homepage online. Man kann mit oder ohne Gerät kommen. Auf der Webseite werden ständig neue bebilderte Berichte veröffentlicht, ansehen lohnt.



www.homecon.net

Amiga SYS auf USB

AmigaSYS ist wie AmiKit eine AmigaOS-Distribution. Nun ist es möglich, AmigSYS auf einen bootfähigen USB-Stick aufzuspielen. Kann der PC von USB Medien booten, so wird die Linux-Distribution Slax gebootet, die dann E-UAE mit AmigaOS direkt startet.

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

Hyperion: 10. Geburtstag

Die Firma Hyperion, die in letzter Zeit AmigaOS weiterentwickelten, hatte ihren 10. Geburtstag. Dazu gibt es eine komplett neue Homepage. SCACOM wünscht alles Gute.

www.hyperion-entertainment.biz

Chameleon für C64

Der Verkaufsstart muss verschoben werden, die Karte ist noch nicht fertig. Angeblich soll die Karte auch ohne C64 funktionieren. Also C-One ähnlich werden. Da es am C-One mit Extender laufen soll, gehen wir von einer erweiterten C-One Extenderplatine aus, die sich

auch als C64-Cartridge verwenden lässt. Ob der SID auch nachgebildet wird, ist unbekannt.

CloneA News

Es gibt weiterhin wenige Infos über CloneA. Wir haben aber erfahren, dass er eine IDE Schnittstelle sowie 11 MB RAM bekommen soll. Wie dieses in Chip/FastRAM aufgeteilt ist und ob da noch RAM für das Kickstart verwendet wird, ist unbekannt.

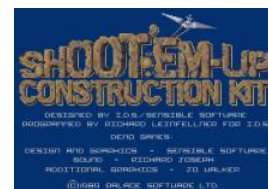
VC20-Spiel: Quikman 8K

Robert Hurst hat das Spiel Quickman verbessert. Nun gibt es bessere Sprites und mehr Funktionen! Der Pac-Man Clone benötigt einen mit 8KB erweiterten VC20.

<http://sleepingelephant.com/ipw-web/bulletin/bb/viewtopic.php?t=3350>

SEUCK Vault

Sechs neue Spiele sind erhältlich: Zwei Amiga Spiele (Piquet und Lost Treasure) von Ricky Derocher sowie weitere C64 Spiele: Imaginator v3 von Richard Bayliss, Legion of the Damned von Anthony Burns, R-Type Reverse und Renevator (beide von Simon Peterson).

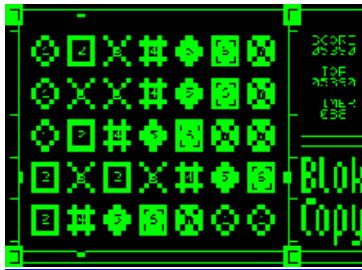


www.seuckvault.co.uk

PET-Spiel: Blok Copy

Blok Copy ist ein neues Spiel für PET/CBM Computer. Das Puzz-

le-Spiel mit Musik kann an einem PET/CBM mit 40 Zeichen Bildschirm und 8 KB Speicher gespielt werden.



www.cosine.org.uk/products.php?prod=blok_copy&4mat=other

Minimig am C-One

Version 1.29 vom Minimig-Core für den C-One mit Extender ist erschienen. Mit dieser Version kann man nun Festplatten mit dem Minimig nutzen.

www.c64upgra.de/c-one/

PLA Ersatz für C64

Auf der Seite von FPGA Arcade gibt es nun einen Ersatz für PLA-Chips des C64. Dort ist ein 28 poliges Modul mit einem FPGA erhältlich. Man kann sowohl fertige Module, als auch neue zum selbst programmieren kaufen.

www.fpgaarcade.com/parts.htm

Recorded Amiga Games

Ihr wolltet schon mal ein Spiel durchspielen, hab es aber nie geschafft? Auf der Seite von "Recorded Amiga Games" gibt es Videos von über 500 Spielen!

<http://recordedamigagames.ath.cx/>

Mega Cart

Das VC20 Cartridge mit Spielen und Zusatzfunktionen sollte nun ausgeliefert werden.

www.mega-cart.com

SJLOAD

SJLOAD ist ein Software-Fast-Loader für C64 und C64 DTV. Es arbeitet mit Laufwerken zusammen, die JiffyDOS eingebaut haben. SJLOAD nutzt das Jiffy Protokoll und ist ca. 15% schneller als der normale Jiffy Kernal.

http://picobay.com/dtv_wiki/index.php?title=SJLOAD

Classiccomputer Offline

Seit 6.3.2009 sind leider die Webseiten www.spacereh.de und www.classiccomputer.de nicht mehr erreichbar. Laut meinen Infos wurde ein Tarifwechsel vorgenommen. Der Betreiber ist informiert und wird die Seite baldmöglichst wieder online bringen. Während Spacereh bald wieder online war, ist die Domain Classiccomputer weiterhin offline. Alles ist wieder unter den alten Domains unverändert erreichbar.

www.spacereh.de/hc/index.htm

Commodore Gaming

Commodore Gaming vertreibt nun die Gehäuse der PCs auch einzeln, verschiedene Optionen sind wählbar. Auch gibt es nun den Commodore XXX mit drei Grafikkarten zu einem Preis von über 6000 Euro.

www.commodoregaming.com

A600 Speichererweiterung

Individual Computers plant eine Speichererweiterung für den A600, die auch für den Flickerfixer Indivision OCS/ECS benötigt wird. Diese wird wie die alte ca. 40 Euro kosten, aber nicht im vorgesehenen Slot hineinsteckt. Stattdessen wählt man eine Methode, mit der man die 1 MB ChipRAM Erweiterung auf andere Chips aufstecken

Commodore Meeting in Wien 2009

Das nächste Commodore Meeting in Wien findet am Sonntag, den 17. Mai 2009 statt.

Auch dieses Jahr werde ich meine Projekte SCACOM und zum ersten Mal auch www.computer-collection.at persönlich vertreten. Ob es dieses Jahr wieder Gratis-SCACOM Ausgaben geben wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Mit dabei werde ich auch einen kleinen Teil von der Online Abrufbaren Computer-Collection ausstellen. Sicher mit dabei ist der Amiga 4000 mit meinem 1084 Monitor. In die engere Auswahl kommen noch Design-A500 oder einen C64/C128, ob ich diese mitnehme, steht noch nicht fest.

Ich freue mich auf Ihr Kommen und werde gerne Fragen zu meinen Projekten beantworten oder über Commodore diskutieren. Falls Sie uns nicht besuchen können, so werden Sie von der Veranstaltung in der nächsten SCACOM-Aktuell Ausgabe darüber informiert.



Weitere Informationen gibt es auf der Homepage:

<http://members.aon.at/commodore-meeting/index.html>

Neuer C64 Emulator

„Uberjack“ hat auf seiner Homepage (Link siehe unten) geschrieben, dass er an einem neuen Emulator für die tragbare Konsole Sony PSP arbeitet.

Als Hinweis, welches System dieser emulieren soll, hat er folgendes Bild angehängt:



© Uberjack

Man erkennt, dass über dem Bild „Commodore LXIV“ steht. Das LXIV entspricht der Zahl 64.

Das heißt, dass bald ein neuer C64 Emulator zu Verfügung steht, der an jeder gehackten PSP abspielbar ist.

Derzeit ist es recht ruhig um die 8 Bit Commodore Emulatoren geworden. Christophe Kohler hat seine Portierungen von VICE (C64, VC20 und Plus4) nicht weiterentwickelt. Auch C64 PSP (Frodo Port) ist nur in einer alten Version verfügbar.



C64 Emulator auf PSP

Link:

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

und das eventuell vorhandene Abschirmblech entfernen muss.

Commodore Meeting in Wien

Wie ich vom Veranstalter des Commodore Meetings erfahren habe, wird das Meeting auch diesmal wieder unten stattfinden. Der Ansturm beim letzten Mal hat ihn überrascht. Daher wird versucht, ein oder zwei weitere Tischplatten bereitzustellen, damit genug Platz für alles ist.

<http://members.aon.at/commodore-meeting/index.html>

WHDLoad

Mit dem Programm WHDLoad lassen sich Spiele und Demos, die normalerweise von Disketten geladen werden müssen, auf Festplatte installieren und starten. Dabei werden auch Inkompatibilitäten und Fehler beseitigt.

OmniFlop

Das Programm erlaubt es, Disketten für verschiedene Formate zu sichern, rückzuspielen oder eine Diskette zu formatieren. Das gilt auch für Formate, die normalerweise nicht von DOS, Windows oder Linux unterstützt werden.

Es unterstützt mehr als 100 verschiedene Formate, darunter auch Commodore 1581, CMD FDD, Atari ST, Tandy, usw.



www.shlock.co.uk/Utils/OmniFlop/OmniFlop.htm

Neues Design

Die bekannte News-Seite hat ein neues Design:

www.c64.ch

XS-1541

Das neue Kabel XS-1541 lässt den PC über den seriellen oder den USB Port des PCs mit Commodore Laufwerke mit IEC oder IEEE 488 Port kommunizieren

Man kann das Kabel an allen Betriebssystemen verwenden, solange es ein geeignetes Terminal Programm dafür gibt.



www.wiwi.uni-frankfurt.de/~andreas/xs1541

Amiga OS 4.1 Update

Ein kleines Update für Amiga OS 4.1 zur Fehlerbehebung steht für registrierte Kunden bereit. Das für die Geräte SAM440ep, AmigaOne, und Pegasos 2 passende Update ist ab sofort im Downloadbereich der neuen Hyperion Entertainment-Webseite zur Verfügung.

Neben einem Fix der elf.library gibt es einen verbesserten IDE-Treiber. Das soll Pegasos 2 Besitzer bessere Performance bringen und das System deutlich verbessern. Das Update wird empfohlen.

www.hyperion-entertainment.biz

SCACOM/CCV retten Rechner

SCACOM-Aktuell und Computer-Collection Vienna helfen beim Erhalt klassischer Computer!

So wurde Helmut Streiff (Artikel siehe letzte SCACOM, „Die Verpackungskünstler“) darauf hingewiesen, dass die Akkus im Amiga auslaufen. Sie wurden nun ausgebaut. Auch wurden verschiedene andere Leute darauf hingewiesen.

Wir hoffen, damit den Erhalt der Computer weiter zu fördern. Beachten Sie daher den Artikel „Wartung“ in dieser Ausgabe!

www.computer-collection.at.tc

Amiga Speichererweiterung

Individual Computers plant evtl. im Sommer die Fertigung einer Amiga Speichererweiterung. Sie soll den Amiga-Zorro-Slot verwenden und 128 MB (nicht austauschbar) bereitstellen. Dies ist derzeit nur eine Überlegung und kein geplantes Produkt

CloneA News

Der Amiga Clone soll 11 MB RAM bekommen, dieses ist aber aus Gründen des nicht machbaren Supports und der Kundenzufriedenheit nicht erweiterbar, sondern fest verbaut. Wahrscheinlich wird der Speicher anpassbar sein und 1 MB für das Kickstart verwendet werden.

C64 Schutzfolie

Speed Link, Produzent von Produkten wie Competition Pro USB, hat nun eine Schutzfolie für Laptops herausgebracht. Sie zeigt das C64 BASIC v2.0, allerdings nicht im gewohnten blau. Sieht aus, als wäre es ein Bild aus einem Educator 64, der C64 Version, die in einem PET Gehäuse steckt.



SID-Geheimnis gelüftet

Auch nach so langer Zeit beinhalten die Commodore Chips Geheimnisse, die undokumentiert und unentdeckt sind. Mit dem neu entdeckten Modus ist auf jedem C64 eine Sample-Wiedergabe mit

4x8Bit-Auflösung und Filter möglich. Dazu gibt es zwei zusätzliche SID-Stimmen. Nebenbei kann man grafisch noch einfache Bilder oder Scroller ausgeben.

Youtube Video:

<http://au.youtube.com/watch?v=Y6mXLxUzvg>

Oil Imperium Online

Das Spiel Oil Imperium, damals für die Plattformen Amiga, Atari ST, C64 und PC-DOS ist nun Online spielbar!

www.oilimperium.de

C64 Registrierung:

Wer seinen C64 registrieren möchte, kann dies auf der Seite von Pete Rittwage. Dort gibt es eine Liste, die jeder erweitern kann. Neben Seriennummern, Board-Revisionen und Tastatur/Gehäuse Unterschiede kann man auch Zusatzinformationen eintragen

<http://c64preservation.com/registry>

C64 in aktueller Werbung

In einer aktuellen, englischen „Swifter“-Werbung ist ein C64 zu sehen

CD: 30 Jahre alt

Am 8. März 1979 wurde der erste Prototyp der CD (kurz für Compact Disc) vorgestellt. Das von Philips und Sony erstellte Medium misst 12 cm Durchmesser. Dies soll daher kommen, da man Beethovens Neunte Sinfonie (66 Minuten) auf eine CD bekommen wollte und der Tatsache, dass die Kassette ähnlich groß war.

Das Loch in der Mitte der CD stammt von einer holländischen 10-Cent-Münze. Die damals kleinste Münze der Welt war 1,5 cm groß.

Die erste in Serie produzierte CD ist das letzte ABBA-Album ("The Visitors"). Die CD wurde ab 7. August 1982 produziert, obwohl der erste CD-Spieler erst ab 1. Oktober 1982 am Markt gebrachte wurde.

Heute wird die CD auch bei Computern verwendet, die langsam von der DVD abgelöst wird. Im Musikdatenträger wird es die CD wohl noch länger geben. Bei den Computern setzte sich die CD nicht so schnell durch, siehe Commodore CDTV, der erste Computer mit serienmäßiger CD Laufwerk.



Bilder und Quelle:

http://www.chip.de/bildergalerie/30-Jahre-Silberscheibe-Die-Geschichte-der-Compact-Disc-Galerie_35368198.html

Youtube Video:

<http://www.youtube.com/watch?v=ltlVAXG-mLA>

Giana Sisters für Nintendo DS

Die Neuauflage von Giana Sisters für den Nintendo DS ist nun erhältlich. Interessant ist die Tatsache, dass das Original damals von Nintendo verboten wurde, nun aber für genau diesen erschienen ist.



Retro Games 2009 Kalender

Für alle zwölf Monate von 2009 gibt es ein DIN-A3-Blatt, das ein C64- oder Amiga-Spiel zeigt. Auf jeder Seite gibt es einen großen sowie drei kleine Screenshots. Auch gibt es ein kleines Bild der Verpackung. Im unteren Drittel ist der Kalender. Gemacht wurde er von Autor Christian Wirsig, bekannt durch sein Buch „Das große Lexikon der Computerspiele“. Der Kalender kostet 15 Euro, eine Fortsetzung ist 2010 geplant.



www.lexikon-der-computerspiele.de

Retro Games Challenge

Das Spiel wurde am 10. Februar in Nordamerika für den Nintendo DS veröffentlicht. Es basiert auf der japanischen TV-Show „Game Center CX“. Die von NES-Spielen inspirierten Spiele sind Neuentwicklungen, in denen auch Einflüsse anderer Spiele nicht zu übersehen sind. Es gibt drei Jump&Run-, zwei Shoot'em-Up-, zwei Racing- und ein Rollenspiel.



Extraleben als Hörbuch

Der im letzten Jahr erschienene Retro-Roman soll nun auch als Hörbuch erscheinen. Chris Hülsbeck wird Hörbuchsprecher. In der aktuellen Lotek64 29 gibt es darüber einen Artikel auch Seite 20.

Grafische Benutzeroberfläche

Die Entwicklung der grafischen Benutzeroberflächen ist bei chip.de gut zu sehen. Auch die Amiga Workbench darf nicht fehlen, die als Vorreiter erwähnt wird.

www.chip.de/news/Die-Evolution-der-grafischen-Benutzeroberflaechen_36007000.html

Lotek 64 Ausgabe 29

Das deutschsprachige Magazin Lotek64 ist in Ausgabe 29 pünktlich zu Ostern erschienen.

Aus dem Inhalt:

- Musikalische Videospiele
- Die Spiele von Ralf Glau
- Master System / NES-Tipps

Ultimate Stunt Boat Challenge

Ein neues C64-Spieleprojekt von TND („The New Dimension“) sieht vielversprechend aus. Derzeit sind laut Aussagen von Richard Bayliss gegenüber SCACOM 10% des Spiels fertig. Das Spiel erinnert ein wenig an Micro Machines.

Einblicke in die Entwicklung des Spiels werden gewährt, so gibt es trotz des frühen Stadiums schon ein Video und Bilder. Außerdem gibt es wie bei „Sub Hunter“ ein Tagebuch auf Englisch.



www.redizajn.sk/tnd64/USBC.html

C64 Laptop von „Ben Hack“

Es gibt einige Umbauten mit dem C64 DTV, doch diesmal wurde von einem Profi der echte C64 ausgewählt, um einen Laptop zu bauen. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

Computer Collection Update

Neue, übersichtlichere Untermenüs. Bei jedem Computer wurde das Betriebssystem in Form von Bildern und Beschreibung hinzugefügt. Neue Bilder gibt es bei A500, C64, VC20 sowie dem Atari 800 XL. Competition Pro, Quickshot und Atari-Joysticks nun hinzugefügt. Neue 3D Modelle bei 1530, 1531, A2000, A1010 sowie 1581.

www.computer-collection.at/c

C64 Laptop

Stefan Egger

Ein portabler C64? Gibt's schon als SX-64. Doch dieser hier wurde von Benjamin J. Heckendorn umgebaut.

Schon 2006 wollte „Ben Hack“ einen C64 Laptop erstellen. Doch erst nun klappte es, und das in Rekordzeit. Nur eineinhalb Wochen dauerte die Umsetzung dieses Projektes.

Ziel war es, dass das fertige Projekt ähnlich zu den Produkten aus den 80ern aussieht. Modern sollte es trotzdem wirken.

Zum technischen: Verwendet wird die kleinste C64 Platine, die eines C64c. Als Stromversorgung dient ein Netzteil des Nintendo GameCube. Statt eines Diskettenlaufwerkes wird eine „1541-III DTV“ mit SD-Karte eingesetzt.

Damit es nicht zu einfach wird, hat Benjamin J. Heckendorn die auf der rechten Seite liegenden Ports von der Platine abgeschnitten. Auch der Datasette-Anschluss wurde entfernt. Ziel war es, das Gerät nicht größer als einen 15 Zoll Monitor werden zu lassen.

Auch die Tastatur wurde verändert. Die F-Tasten wurden weggeschnitten und wo anders als Druckknöpfe platziert. Damit die Tastatur dünner wird, wurde alles neu verkabelt.

Danach wurde das Gehäuse am Computer geplant. Nach der Planung wurde es als Sonderanfertigung erstellt.

In der Basis unten ist die SD-Karten, zwei Lautsprecher, Schieberegler Lautstärke, LEDs, F-Tasten, und ein Nokia LCD Display für die 1541-III. Oben ist nur der Bildschirm, der hinten mit einem außen liegenden Kabel verbunden ist.

Demnächst wird ein Bericht über den C64 Laptop, wie er damals geplant, aber nie entstanden ist, online zu lesen sein.

<http://benheck.com>



Quelle, Videos, Bilder und weitere Informationen:

<http://benheck.com/04-05-2009/commodore-64-original-hardware-laptop#more-496>



Superball-Hintergrundinfos

Jochen Becher

Beim Durchblättern durch die SCACOM Ausgaben (Ausgabe 6, Seite 19) ist Jochen Becher der kurze Bericht über das Spiel Superball aufgefallen. Er ist der Autor des Spiels und meldete sich bei SCACOM mit weiteren Informationen!

Das Spiel gab es in ziemlich vielen, zum Teil kurzlebigen Versionen; am bekanntesten war wohl die Version, die die Bälle als recht einfache Scheiben zeigte und auf dem Amiga 500 lief. Ich weiß nicht, wer diese Version entwickelt hatte, sie lief auf jedem Fall auf einem Amiga 500 und sollte im Sommer 98 von einer neuen Version abgelöst werden.

Haage&Partner wurde von Amiga angesprochen, ob wir diese Version entwickeln könnten. Das war im April 98. Veröffentlichungstermin sollte eine SKL Show im Juni sein. Dann zogen sich die Verhandlungen zwischen SAT1 und Amiga solange hin, dass ich am Ende nur 2 Wochen Entwicklungszeit hatte. Na super.

Ich erstellte dann erstmal eine prototypische Version für die SKL Show. Zuerst sollte es eine Version mit 256 Farben und voller PAL Interlace Auflösung werden. Das war aber mit einem Amiga 1200 ohne Fast RAM nicht zu schaffen. Es blieben schlichtweg zu wenige CPU Zyklen übrig um die großflächigen Grafikeffekte zu realisieren (Scrollender Weltraumhintergrund, scrollendes Spielnetz, Bälle, Punktestand, Gewinnani-

mation). Also habe ich das Spiel erstmal für LowRes Interlace ausgelegt. Diese Version des Spiels wurde mit vielen Rot/Weiß Tönen für SKL ausgelegt und konnte tatsächlich in der Show eingesetzt werden.

Da gab es dann noch eine extrem kurzfristige Änderung: In der SKL Show sollte ein ungewöhnliches Eingabegerät zum Einsatz kommen; statt eines Joysticks sollte die Geschwindigkeit eines Fahrrad-Hometrainers die Bewegung des Balls steuern. Das habe ich in Zusammenarbeit mit dem Hardwaremenschen, der den Home-trainer als Steuergerät umsetzte so ca einen Tag vor der Show



implementiert...

Danach begann ich mit der Arbeit an der Version fürs Frühstückfernsehen. Es wurde mir ziemlich schnell klar, dass ich 2 Amigas einsetzen musste. PAL Overscan mit Interlace (704 x 576) mit 8 Bit Farbtiefe belastet einen Amiga1200 so stark, dass praktisch nichts weiter mehr funktioniert - wenig Sound, kaum Blitter, kaum Sprites, praktisch keine CPU Zugriffe auf das Chip RAM. Geholfen hat diese Auftrennung auf 2 Rechner. Damit ließ sich alles gerade so umsetzen. Im Grunde übernimmt der eine Rechner den scrollenden Weltraumhintergrund und der

andere Rechner alle Vordergrundobjekte. Aber selbst so musste noch ordentlich getrickst werden: zum Beispiel wird von der Zeitanzeige immer nur eine Ziffer pro Frame neu dargestellt, mehrere Ziffern gleichzeitig zu Blitzen war schon nicht mehr drin...

Ein schöner Trick war auch das Interlace so zu benutzen, dass tatsächlich die Graphik abwechselnd nur das eine oder das andere Halbbild neu erzeugte. Dadurch hat man erstens eine Verringerung der zu zeichnenden Daten um die Hälfte und zweitens ein Doublebuffering ohne zusätzlichen Speicherverbrauch erreicht. Es gibt da ein fast undokumentiertes Bit, aus dem man auslesen kann, welches Halbbild gerade angezeigt wird. Da das nach dem Anschluss des Genlocks nicht 100% sicher funktioniert, gibt es in dem Spiel eine Taste, mit dem man die Ausgabe "umschalten" kann, d.h. dieses Bit gerade invertiert interpretiert wird. Der Techniker, der die Amigas vor der Show gestartet hatte musste immer einen Test machen, ob das Bild nach Einschalten des Genlocks ruhig war. Wenn es flackerte, dann hat er einmal diese Sondertaste gedrückt und das Bild wurde neu synchronisiert.

Die Grafiken habe ich übrigens mit Maxon Cinema 4D berechnet und mit Hilfe von AREXX Skripten und einem Grafikprogramm, dessen Name ich leider nicht mehr weiß, nachbearbeitet und in ein geeignetes Format konvertiert. SAT 1 wollte damals kein Geld in ein professionelles Design investieren...

Einige Monate später, ich glaube schon 1999 hat SAT 1 der Frühstücksfernsehshow ein völlig neues Aussehen gegeben. Dafür haben sie mir völlig neue Grafiken geschickt (viele Gelbtöne), die ich dann in das Programm eingearbeitet habe. Die waren viel professioneller als meine selbst gestrickten. Witzigerweise sollte der Hintergrund plötzlich nicht mehr scrollen und jetzt hätte ich eine Version schreiben können, die nur einem Amiga 1200 braucht. Da aber möglichst wenig Geld ausgegeben werden sollte, blieb es bei der 2 Rechnerlösung - auch wenn der Hintergrundrechner jetzt fast nichts mehr zu tun hatte. Allerdings habe ich nun den HAM8 Modus eingesetzt, um die volle Farbpracht der vielen Gelbtöne zu erhalten.

Meines Wissens nach hat ein Mitarbeiter bei SAT 1 später noch mal eine Weihnachtsversion gemacht, in der die SAT 1 Kugel durch einen kugelrunden

Weihnachtsmann ersetzt wurde. Aber ob das auf Sendung ging kann ich nicht sagen.

Vielleicht noch einen kuriosen Hinweis: da ich keinen Fernseher besaß und auch nicht besitzen, habe ich die Software nie in Aktion gesehen.

Mit freundlichem Gruß,
Jochen Becher,
ehemals einer der Partner bei
Haage & Partner



Quelle:

Weitere Infos und Quelle von zwei Bildern dieses Artikels:

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

Anmerkung zu Artikel „Superball“ in Ausgabe 6, Seite 19:

Bei dem Spiel im YouTube Link (<http://www.youtube.com/watch?v=DLULaFJpGbY>) handelt es sich wohl um die allererste Variante auf dem Amiga 500. Später wurde die noch einmal angepasst (da vielen dann schon Scheiben vor einem Weltallhintergrund). Meine Version kam dann eben noch später 1998. Der Screenshot im Artikel (der wohl aus dem als Quelle angegebenen Zeitschriftenartikel stammt, oder?) mit dem roten "SKL" Ball ist übrigens eine Besonderheit: diese Version des Spiels ist nie online gegangen. Während SAT 1 die Version mit den Rechnern für das Frühstücksfernsehen benutzt hat und entsprechend am unteren Rand des Bildschirms ein SAT1 Ball bewegt wurde, ist die SKL Show bei der ersten Variante des Spiels (mit nur einem Rechner und geringerer Auflösung) geblieben.

Kurzinterview mit Jochen Becher

Hallo Jochen Becher! Besitzt du heute noch Amigas?

Ich besitze zwar immer noch zwei Amigas (meinen ersten Amiga 1000 von Anfang 1986 und ein CD 32), aber ich verwende sie nicht mehr. Ich hatte noch einen Amiga 3000 und einen Amiga 4000T (mit PowerPC, GraKa usw.).

Verstehe, wie sieht es mit Emulatoren aus?

Auch den Emulator starte ich nur noch selten.

Gibt es eine interessante Geschichte aus Ihrer Amiga-Zeit, die Sie unseren Lesern mitteilen möchten?

Auf einer Messe hatte ich mal Gelegenheit 2 NASA Entwickler kennen zu lernen. Die hatten damals (muss so 1999 gewesen sein) noch einige Amiga 2000 im Betrieb, die für die Viking Raketen Steuerung benutzt wurden. Die hatten sich damals für unser StormC interessiert. Letztendlich sind sie aber wohl beim alten SAS/C (oder so ähnlich) geblieben: Never change a running system. Ich glaube aber, dass das Viking Programm dann auch recht bald eingestellt wurde und ich vermute, dass heute keine Amigas mehr bei der NASA in Betrieb sind.

Haben Sie das Spiel „Superball“ in der SAT.1 Version noch?

Mit dem Spiel kann ich leider nicht dienen - ich habe sämtliche Sourcen bei H&P zurückgelassen, da sie ja rechtlich nicht mir gehörten.

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

http://aminet.net/package/game/misc/SCL_SuperBall

Danke für das Interview und den interessanten Artikel!

CPC gegen C64

Holger Groh

Die Schneider CPC Modelle 464, 664 und 6128 in Vergleich zum Commodore 64 und 128.

Der 1982 erschienene C64 setzte Maßstäbe, die durch die Konkurrenz so einfach nicht einzuholen waren.

seher oder Monitor. Die meisten Käufer dürften aus Kostengründen damals auch als erstes auf die Datasette als Speichermedium zurückgegriffen haben.

Ein Transport war so eher vergleichbar mit einem Umzug...

Dieses Manko wurde erst 1983 mit dem SX-64 gelöst. Dieser hatte bereits einen eingebauten 5" Monitor und ein 5 1/4" Diskettenlaufwerk. Die ca. 10,5KG konnten "bequem" am Tragegriff transportiert werden.

Der 1984 erschienene Schneider CPC 464 wurde hingegen nur als Komplettpaket verkauft. Dieses beinhaltete neben dem Computer der ebenfalls mit 64KB RAM ausgestattet ist, ein eingebautes Bandlaufwerk und einen Monitor. Der Monitor ist auch gleichzeitig das Netzteil für den Computer und die beiden Geräte sind über kurze Spiralkabel miteinander verbunden.

Je nach Größe des Geldbeutels konnte man zwischen einem Farb- oder Grünmonitor wählen. Ein Diskettenlaufwerk konnte aber ebenfalls noch zusätzlich angeschlossen werden.



So war die Hardwareausstattung mit ihren 64KB RAM, dem Grafikchip (VIC-II) und Sound (SID, leider nur Mono, dafür aber mit Synthesizer) den meisten anderen Homecomputern dieser Zeit weit überlegen.

Ein großes Manko des C64 war allerdings, dass er über kein eingebautes Speichermedium verfügte. So musste entweder eine Datasette oder ein Diskettenlaufwerk extern angeschlossen werden, um Daten zu speichern, oder auf vorhandene Daten zugreifen zu können.

Diese Lösung war zwar auf der einen Seite flexibler und bot dem Käufer das System je nach Geldbeutel zu erweitern, aber man hatte eine Menge Geräte, Netzteile, Kabel und einen Fern-





Farbmonitor

Ein Transport ohne zusätzliches Diskettenlaufwerk war eher einfach, da lediglich die Verbindungskabel zwischen Computer und Monitor getrennt werden mussten und der Monitor über einen Griff verfügte.



Grünmonitor

Die technischen Unterschiede sind vor allem im Bereich Sound, Grafik und Betriebssystem markant:

Während sich ein C64 User über einen tollen Sound (mono) und dank Hardware-Scrolling bei der Grafik einen nahezu ruckelfreien Spielspaß genießen konnte, musste er sich aber beim erstellen von Programmen mit dem im

ROM integrierten (Microsoft) BASIC quälen, oder eine andere Programmiersprache von Disk oder Modul laden. Der CPC verfügt über ein umfangreiches Locomotive-BASIC, das bereits über Grafikbefehle verfügte. Umsteiger mussten sich aber erst an den Line-Editor gewöhnen: Der CPC lies keine Änderungen am Programm zu, wenn man diese, wie beim C64 üblich, einfach so auf dem Bildschirm änderte.

Ein CPC-User hatte zwar Stereo Sound, dieser war aber eher klassenüblich. Das Klangbild reicht bei weitem nicht an die Synthesizer-Möglichkeiten des C64 heran.

Um die Grafikmöglichkeiten des CPC in Assembler zu nutzen, war ein deutlich höherer Programmieraufwand nötig, was Spiele entweder langsamer machte oder im Bild viele statische Elemente verwendet werden mussten. Ein gefühlter Effekt ist zum Beispiel bei dem Spiel HERO von Activision, der ruckartige Bildwechsel, wenn man sich durch den Level in einen neuen Spielabschnitt von

oben nach unten bewegt. Ebenfalls gibt es immer wieder kurze Hänger, wenn der Held innerhalb eines Bildes von oben nach unten fliegt.

Die Ladezeiten sind auch ein Thema für sich....

Ein Programm von einer Kassette zu laden nimmt, verglichen mit heute, schon einige Zeit in Anspruch, wesentlich schneller ist da das Diskettenlaufwerk. Aber während ein C64 User bei einer Kassette oder Diskette ohne Speeder noch am laden war, hat ein CPC-User bereits die erste Runde gespielt.

1985 das Jahr der Nachfolgemodelle:

Während der CPC 664 weiterhin als Komplettpaket mit Monitor verkauft wurde, waren die markantesten Änderungen eine verbesserte ergonomische Tastatur, und dass das beim 464 eingebaute Bandlaufwerk durch ein internes Diskettenlaufwerk - im eher ungewöhnlichen 3"-Format - ersetzt wurde.



Dem 664 war keine lange Produktionszeit beschert, da er im selben Jahr durch den CPC6128 abgelöst wurde, der nochmals 64KB Speicher mehr, und somit 128KB besaß.

Peripherie besteht, lies sich die Desktopversion bequem am Tragegriff transportieren.

Der große Erfolg blieb dem C=128 trotzdem versagt, obwohl

Zeitgleich wurde zudem noch der C=64 produziert und verkauft.

Die CPC-Serie, sowie der C128 konnten durch den Z80-Prozessor CP/M-Programme ausführen. CP/M bot eine breite Auswahl an professionellen Programmen für betriebliche Belange, etwa Office-Anwendungen.

Ladezeiten von Programmen im Vergleich: C64 -> CPC6128

Um ein Spiel zu laden und starten mussten beim Commodore schon zwei Befehle eingegeben werden, nämlich "LOAD"xyz",8" und anschließend noch der Befehl RUN. Beim CPC wurde das Programm schon durch Eingabe von "RUN"xyz"" geladen und gestartet.

Die schnellste und einfachste Möglichkeit um beim Commodore ein Spiel zu starten, war das einstecken eines entsprechenden Moduls.

Der CPC6128 besaß eine Tastatur ohne deutlich abgesetzten 10er- und Cursorblock, war dafür aber einfarbig hellgrau und mit ergonomisch kurzem Hub versehen.

Ebenfalls 1985 ist der C=128 erschienen. Es gab ihn in drei Gehäusevariationen, einmal nur als klassischen Tastaturcomputer ohne internes Laufwerk, später dann als Desktopversion in einem Plastikgehäuse mit eingebautem 5 1/4" Diskettenlaufwerk, seltener ist er als Desktop-Version in einem Metallgehäuse, ebenfalls mit interner 5 1/4" Floppy.

Allen Typen des C128 war gemein, dass sie eine Speichergröße von 128KB RAM, einen C=64er-Modus, ein vollwertiges CP/M und das neue MS-BASIC V7 hatten. Während bei der Tastaturversion weiterhin das Problem bei einer Veränderung des Arbeitsplatzes mit der gesamten

er fast zu 100% kompatibel zum C64 war - oder gerade deshalb? Es wurde wenig neue Software für den 128er-Modus entwickelt, da dieser ja die 64er-Kompatibilität bot und bereits Gerüchte im Umlauf waren, dass der Amiga erscheinen sollte.



Zum direkten Vergleich wurde die Ladezeit von Donkey Kong gemessen.

C64: 45 Sekunden, danach muss noch RUN eingetippt und Return gedrückt werden
CPC6128: 11 Sekunden und den Feuerknopf drücken

Computer als Spielekonsolen?

Interessant ist, dass es von der CPC-Serie, wie auch vom C64, jeweils eine Spielkonsole gab. Weder war dem C64GS ein Erfolg beschieden, da es sich einfach um einen C64 ohne Tastatur in einem hässlichen Gehäuse handelte, noch war das GX4000 ein richtiger Erfolg. Amstrad hatte den CPC verkleinert und kostenoptimiert und in ein recht ansehnliches Gehäuse gepackt. Allerdings kann man dessen ca. 20 erschienene Spielemodule nicht direkt an einen CPC stecken.

Fazit

Welches das "bessere" System ist, liegt beim Benutzer, da es sich um eine subjektive Einschätzung handelt.

Jedes System hat seine Vor- und Nachteile. Das am Meisten verbreitete ist der C64 trotz oder gerade wegen seiner Schwächen.

Quelle:

Text: Holger Groh

Bilder: Holger Groh, Michael Hessburg, Stefan Egger und www.classiccomputer.de

Weitere interessante Berichte auf:

www.homecon.net



Das C64 GS („Game System“) ist ein normaler C64 in einem Gehäuse ohne Tastatur. Nur die Joystick-Buchsen sowie die Video-Ausgänge sind von außen erreichbar. Der Modulport wurde nach oben verlegt, ein Tastaturanschluss ist nicht vorgesehen. Statt dem C64 BASIC kommt eine einfache Einschaltmeldung, die zum Einlegen eines Moduls auffordert, wenn die Konsole ausgeschaltet ist. Da dieses System erfolglos war, ist es heute sehr selten.



Ein ähnliches Konzept verfolgte Amstrad mit dem GX4000. Jedoch wurde die Platine gegenüber dem verwandten CPC 6128+ verkleinert. Auch die Module sind mit normalen CPC Computern nicht kompatibel. Das mit einem modernen Design versehene Gerät konnte sich aber auch nicht durchsetzen. So erschienen nur ein paar Spiele für dieses System.

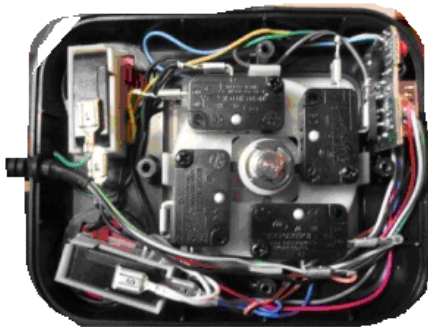
Competition Pro USB Umbau

Stefan Egger

Hier ein Umbau eines Competition Pro USB. Nachher hat man einen normalen Competition Pro und einen USB-Adapter für alle Joysticks.

Umbau Competition Pro:

Man öffnet den Joystick, entfernt Kabel (Steckkontakte von Mikroschaltern ablösen) und die dranhängende USB Elektronik (kleine Platine mit Autofeuerschalter).

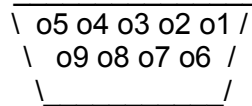


Ich hatte einen defekten Competition Pro Star, den blauen Joystick. Da das durchsichtige Plastik gebrochen ist, war er nicht mehr zu verwenden. Ich habe die gesamten Mikroschalter und die Platine in das Gehäuse des Competition Pro USB eingebaut. Die Platine passt sogar in den Bereich, wo zuvor die USB Elektronik war.

Alternativ kann man mit einem Kabel und einen 9 poligen Sub-D Stecker ein eigenes Kabel für den Joystick basteln, wobei die Mikroschalter der USB Joystick weiterverwendet werden. Die vier Schalter werden dann als ein Feuerknopf zusammengeschlossen. Ich habe mich bei meinem Joystick dazu entschlossen, den kleinen, eckigen Knopf rechts am Sockel nicht

anzuschließen, da er mich beim Spielen stört.

Immer zu beachten ist die richtige Belegung des Steckers und der Kabel:



Pin Joystick

- 1 Forward
- 2 Back
- 3 Left
- 4 Right
- 5 -
- 6 Button 1
- 7 +5V *
- 8 GND
- 9 -

Die 5 Volt sind optional und bei manchen Joysticks für Dauerfeuer verwendet.

Nun hat man den Joystick fertig. Dieser ist nun an jedem Commodore und Amiga einsetzbar.

Umbau USB Controller:

Am ausgebautem USB Controller sind nun folgende Dinge:

- Kabel mit USB Anschluss
- Platine mit Chip und Autofeuerschalter
- Kabel mit Steckschuhen für die Mikroschalter.

Da die Farben der Kabel mit dem alten Competition Pro nicht mehr übereinstimmen, muss man nachsehen, welche Kabel welche Aktionen auslösen.

Hat man dies getan, kann man die Kabel abschneiden (und dabei eventuell kürzen), abisolieren und die, die benötigt werden, richtig mit einer gekauften 9

poligen Sub-D Buchse verbinden.

Man benötigt nur noch einmal „Masse“ und auch nur noch einen Feuerknopf von den vier möglichen. Dabei am besten den ersten (linke große Feuer-taste) verwenden.

Hat man dies getan, kann man seinen Adapter mit einem Emulator und einem Joystick testen. Auch wenn man andere Joysticks anschließt, der Adapter ist immer unter dem Namen „SPEED LINK Competition Pro“ auszuwählen.

Das Problem mit den schnellen Richtungskommandos bleibt allerdings bestehen.

Nun benötigt man noch ein Gehäuse für seinen neuen Adapter. Ich habe mich für eine etwas merkwürdige, aber witzige und günstige Lösung entschieden: Eine Verpackung von „TicTac“.

Die Aufkleber und Haltbarkeitsdaten wurden entfernt. Vorne wurde ein Loch für Kabel und Joy-Anschluss gemacht, der einseitig mit einer Schraube gehalten wird. Die Platine ist im Inneren. Leider ist der Autofeuerschalter nicht mehr zugänglich. Dies könnte man anders lösen oder aufwendiger machen, doch die meisten Emulatoren können Autofeuer per Software einstellen. Auch kann man die Schachtel leicht öffnen.



Hardware-Test: Gameport-Adapter

Stefan Egger

Neue PCs haben keinen gameport mehr. Der Competition Pro USB und der oben gebastelte Adapter zu wenig Reaktion. Hier noch eine Möglichkeit, perfekt am Emulator zu spielen:

Wie schon erwähnt, haben neue Computer keinen Gameport mehr. Der 15 polige Anschluss war damals Standard und nun

gebühren zu liefern. Welche Joysticks welchen Modus verwenden, steht in der Beschreibung. Diese ist ein A4 Blatt in Englischer Sprache. Für die weiter unten vorgestellten Joysticks stellte sich Modus 4 als bester heraus.

Der Adapter ist schon sehr alt, das sieht man der Verpackung und der Beschreibung an. „Designed for PC98 Standards“ und

in Auktionshäusern im Internet. Ob andere Adapter anderer Firmen auch so reaktionsschnell und kompatibel sind, ist mir nicht bekannt.

Was ist über den Adapter noch zu sagen und warum eignet er sich nun für uns Commodore und Amiga Fans? Die Übertragungsgeschwindigkeit ist sehr gut, so werden sogar Sportspiele wie „Track&Field“ und „De-



von USB abgelöst worden. Wie kann man seine alten Joysticks trotzdem weiterverwenden? Was das mit Emulatoren für Commodore und Amiga zu tun hat, erfährt ihr hier.

Der Rockfire Gameport Adapter namens „USB Nest“ stellt auf jedem PC mit USB-Schnittstelle einen Gameport zu Verfügung. Dank dem langen Kabel, kann man ihn bequem wo unterbringen. Der türkisfarbene Kasten bietet noch 4 Modi zum anschließen verschiedener Joysticks, um immer optimale Er-



„486/586 compatible“ ist hier zu entnehmen. Doch es funktioniert problemlos auch auf Windows XP.

Zu kaufen gibt es diesen Adapter bei Amiga-Fachhändler oder

cathlon“ wie am Original C64 spielbar. Es gibt auch die passenden Joysticks, die weiter unten im Artikel beschrieben werden.

Auch Autofeuer Funktionen funktionieren und man kann sicher auch einen Adapter auf 9 polige

Buchsen basteln. Damit wären sowohl Gameport- als auch alle Atari-kompatiblen Joysticks verwendbar.

Welche Joysticks sind nun interessant? Für alle QuickShot Fans sind gibt es die PC Version namens „Quick Shot PC Stick QS-189“ (für PC-Gameport, weiß/rot). Er entspricht dem „Quick Shot PYTHON 1M QS-137F“, der für C64 erhältlich ist.

Unterschiede sind aber trotzdem zu sehen – und auch zu spüren. Neben einem geänderten Anschluss für PC gibt es ein weißes statt graues Gehäuse. Schlimmer ist die Technik. Während man wie beim C64 Modell Mikroschalter erwartet, muss sich an den Joystick ohne Mikroschalter gewöhnen. Schlecht ist er deswegen aber nicht unbedingt



An der Rückseite gibt es auch ein Autofeuer-Schalter, das mit dem Rockfire Adapter funktioniert. Die vier Saugknöpfe sorgen für guten Halt.

Bewertung: ★★★★★

Es gibt auch den Competition Pro als Gameport-Modell! Der Competition Pro PC Stick für PC-Gameport ist in verschiedenen Modellen erhältlich. Wir testen nun die weiß/graue Variante!



Oben die Variante von „Funsoft“, erkennbar am Logo an der Vorderseite. Diese Version hat ein normales Kabel. Mir ist noch eine weitere Version ohne Logo bekannt, die ein Spiralkabel hat.

Der Joystick ist wie von Competition Pro gewohnt sehr gut gemacht. Sechs Mikroschalter – auch in den Tasten – lassen die Reaktionen perfekt am Computer ankommen. Hinten gibt es noch einen Dauerfeuer-Schalter. Unten gibt es wie bei den Modellen für Commodore vier Gummifüße.

Eigentlich perfekt, wenn man den Competition Pro gerne hat. Dauerfeuer-Schalter und Mikroschalter machen den Stick bequem und haltbar zugleich. Nur das weiße Gehäuse nimmt gerne Schmutz auf.

Bewertung: ★★★★★

Ja, richtig, es gibt noch eine Variante des Competition Pro für PC Sticks! Ist dieser mit dem weißen Modell identisch? Nein!

Schon das Design ist anders. Die schicke Chrom-Optik mit durchsichtig-grauem Gehäuse sieht toll aus. Gegen den farblosen Bruder wirklich top. Man sieht die ebenfalls sechs Stück verbauten Mikroschalter und die Stahlfeder.



Ebenfalls hat er einen Schalter für Dauerfeuer. Dieser ist aber an der hinteren Seite angebracht und wie beim Modell Competition Pro Star (durchsichtig-blau) ausgeführt.

Dann fallen noch die kleinen, gelben Dreieckstasten auf. Diese störten einige schon am Commodore-Modell.

Auch ein sehr guter Joystick mit Dauerfeuer-Funktion. Jedoch stören die gelben Tasten bei Emulatoren. Haben aber Vorteile, falls Spiele mehr als zwei Tasten benötigen.

Bewertung: ★★★★★

3. Commodore Stammtisch Wien

Stefan Egger

Wieder gab es ein Meeting in Wien, diesmal in einem größeren Raum. Da würden noch einige Fans reinpassen... Exklusiver SCACOM-Bericht!

Wien am 21.2.2008

Wieder einmal trifft sich der Commodore Stammtisch in Wien. Jeder ist Willkommen, Platz gibt es genug!

Schon in der früh hab ich alles zusammengestellt und eingepackt. Alles, was mit muss. Ganz schön viel. Was ist das alles? Braucht man das wirklich???



Während einige schon spielten, heizten andere den LötKolben an, um eigene oder fremde Geräte gemeinsam reparieren. Auch ein anderes Problem gab es: d020 hat einen A600 mit CF-HD ausgerüstet, aber die falschen Disketten, um diese einzurichten. Ich habe ihm versprochen, das nächstes Mal nachzuholen, aber leider habe ich seine E-Mail Adresse verloren (falls du das liest, dann melde dich bei mir!).

Endlich mit allem angekommen – der Raum war im ersten Stock und wir mussten alle schweren Kisten nach oben transportieren – waren schon einige da. Wir nahmen dann in den hinteren Reihen des Seminarraumes Platz und bauten unsere Geräte auf.

Auch aus Deutschland kam wieder 128er-man, dessen C128-D aus dem letzten Stammtisch (siehe Ausgabe 9) nicht repariert werden konnte.



Monitor, C128, 1541, 1570, MMC, Netzteile.



Angekommen, nun ist Kisten schleppen angesagt. Auch Mr. Commodore – der diesmal nach mir abgeholt wurde – war wieder mit:



Dafür hat Franz die VC20 Gehäuse toll aufgearbeitet. Man vergleiche das Bild mit dem der Ausgabe 9:

schirm mitschleppen, aber auch keinen Emulator benutzen. Ein interessantes Zwischending also.

Wir hatten eine Menge Spaß mit dem Spiel. Leider hatte ich eine eigens für mich angefertigte Version, die schneller als das Original ist, nicht dabei.

Auch half ich Mr. Commodore mit seinem MMC Replay. Ich spielte ein wenig rum und man muss schon sagen, dass es umfangreicher und komplizierter als das MMC64 ist. Trotzdem konnte ich seine Frage zum Datenübertragungsproblem lösen und ihm weitere Tipps geben, die ich beim herumprobieren rausgefunden hatte.

Neben dem A4000 Check bekam ich ein neues Gehäuse für meine 1541. Auch meine 1570 war defekt und konnte repariert werden!



d020 kämpfte mit seinem A600, den er an einen Monitor anschließen wollte. Da er keine Kabel mit hatte, borgte er sich einen 1084 aus. Leider zeigte dieser plötzlich nur noch schwarzes Bild. Was defekt ist, konnte nicht geklärt werden. Er nahm dann einen anderen Monitor und konnte später sogar den Ton auf die eingebauten Lautsprecher übertragen.



Schuld war dieser kleine Chip, zuständig für den Reset. Das Laufwerk hatte einen Dauerlauf, da ein Dauer-Reset ausgelöst wurde.



Leecher hat ne eigene Technik entwickelt: Er nimmt einen echten C64 und schließt diesen an den Laptop an. Warum er das macht? Er möchte keinen Bild-

Rechts sieht man meinen Platz. C128 mit MMC und einen A4000 – allerdings nicht zum verwenden sondern nur zum durchchecken. Trotzdem wurde er interessiert bestaunt. Nächstes Mal dann aktiv!

Die zwei Joysticks sind leider nicht von mir. Trotz Liste und viel nachdenken habe ich sie vergessen. Kann jedem passieren, so auch d020, der seine Kabel suchte! Trotzdem spielte ich mit Mr. Commodore ein paar Runden Sub Duel, das neue Spiel von Richard Bayliss.



Viel wurde diesmal leider nicht repariert, außer meine 1570. Doch einige Geräte wurden einer Diagnose unterzogen: Für die SFD1001 hatten wir keine Ersatzteile. Ein interessantes Phänomen hatten wir in einem C64 Brotkasten. Dieser funktionierte soweit, doch die Buchstaben in BASIC und Spielen waren verschoben oder teilweise doppelt zu sehen. Ein interessanter Effekt war bei einem Spielmodul sichtbar – das japanisch anmutende soll Commodore heißen:



Reparaturabteilung bei Mr. Commodore:



Später kam noch Swasti, der noch bei einer Geburtstagsfeier seiner Tochter war. Hier ein Bild von ihm mit Popcorn, die er nie aus der Hand gab!



Ein weiteres Problem hatte ein C128. Er zeigte kein Bild, auch der Tausch einiger Chips brachte nichts. Plötzlich, als wir das MMC Replay einsteckten und einen Reset machten, funktionierte der C128 normal. Der Fehler war gefunden, es hat was mit dem Reset. Doch um 0:30 wollten wir ihn nicht mehr reparieren. Aber er wurde von Mr. Commodore mitgenommen und funktioniert wieder. Hier Swasti bei der Untersuchung:



Er hatte einen XAP 1541 Adapter mit, der eine Diskseite mit 35 Spuren in ca. 10 Sekunden sichern kann

Ein paar seltene Dinge gab es auch wieder zu sehen, hier eine Vorstellung davon:

Silberschild C64 mit Metallfolie, NTSC Version, leider defekt:



Auch gab es eine C64 Tastatur aus einem Möbelhaus. Das billig anmutende Plastikgehäuse hat wenig mit dem des C64 zu tun. Die zwei Plastikteile sind einfach zusammengesteckt. Das untere

Teil bildet zugleich die Auflage für die Originale C64 Tastatur. Da es nicht passgenau ist, lassen sich die Tasten am Rand nicht drücken. Das Kabel der C64 Tastatur ist einfach lose im Gehäuse.



2 DTV Mods von Franz, einer davon im Originalgehäuse, der andere in einem anderen Gehäuse und Vier-Spieler Adapter



Mit viel Spaß am Hobby ging der Abend schnell vorbei und ich kam erst spät in der Früh nach Hause und hatte einen Plus4 und 64er Magazine mehr zu schleppen:



Foto-Strecke: 3. Commodore Stammtisch Wien

Stefan Egger



Commodore 64 NTSC

Stefan Egger

Hier mehr Bilder vom C64 NTSC, den ZnarF am Stammtisch mit hatte. Was ist daran besonders? Wo liegen die Unterschiede?



DIE PLATINE

Die Platine ist noch Rev. A, enthält sehr alte Chips. Teilweise sind die Chips von der 28. Woche im Jahr 1982 produziert worden. In der ersten Version gibt es noch einen POKE-Fehler. POKEte man etwas in den Bildschirmspeicher, wurde das Farb-RAM nicht korrekt gesetzt. Der Text erschien in einer falschen Farbe oder hatte dieselbe wie der Hintergrund.



DAS SILBERSCHILD

Bei den ersten C64 wurde ein Silberschild verwendet, wobei zwei Varianten bekannt sind. Eine ist ein Metallschild, das andere eine Art Schaumstoff mit bedruckter Folie.

Bei manchen C64 gab es noch eine Blocktastatur (nicht im Bild) und orangene F-Tasten. Links steht nur Commodore, während rechts statt POWER ein 64-er Logo ist.

DIE ANSCHLÜSSE

An der rechten Seite ist die Beschriftung der Ports anders. So ist die POWER Aufschrift senkrecht. Auch ist die POWER-Buchse eckig ausgeschnitten, während spätere Modelle einen runden Ausschnitt besitzen.



Wartung

Stefan Egger

Wie lagert man alte Computer am Besten? Wie reinigt man Sie von Schmutz? Was sind die Schwachstellen und wie kann man zukünftige Schäden vorbeugen?

Wie schon in älteren Ausgaben der SCACOM Aktuell setzen wir uns zum Erhalt alter Computer ein. Schon in Ausgabe 5 (April 2008) wiesen wir im Artikel „Kondensatoren im Amiga CD32“ (Seite 21) auf Probleme in der Commodore-Spielekonsole hin. Wer dies noch nicht getan hat, sollte dies nachholen! Hier nun weitere Probleme und Tipps:

Akku-Problem

In den Computern Amiga 2000, Amiga 3000, Amiga 4000 sowie Amiga 500 plus (A500+) wurden Akkus verbaut. Auch in diversen Speichererweiterungen für Amiga 500 und Amiga 600 sind diese Akkus verbaut worden. Sie dienten dazu, dass die Uhrzeit auch bei abgeschalteten Computer weiterläuft. Leider ist die Lebensdauer dieser Bauteile schon überschritten, die darin enthaltene Lauge tritt aus. Hat sie Kontakt mit der Platine so kann dies den Computer zerstören. Also sollte man sofort den Akku auslöten oder herauszwicken. Er ist für die Funktion der Amigas nicht nötig und meist sind die Akkus auch schon sowieso defekt und erfüllen ihren Zweck nicht mehr.

Sollte schon Lauge an die Platine gekommen sein oder grüne Verfärbung an Computerchips sichtbar sein, so sollte man dies mit Glasfaserstift oder ähnlichem

unbedingt beseitigen, damit keine weiteren Beschädigungen entstehen.



Ausgelaufener Akku - sofort entfernen

Reinigung

Alte Computer können schon mal schmutzig sein. Man bekommt bei kleinen Verschmutzungen mit Feuchtpapier sehr gut ab. Bei starker Verschmutzung am Gehäuse kann man auch Scheuermilch und einem weichen Schwamm (nie die raue Seite) verwenden. Dabei sollte man aufpassen, dass man nicht zu lange an einer Stelle säubert, da dadurch die Oberfläche des Plastiks zerstört werden kann. Außerdem sollte man danach die Reste der Scheuermilch gut wegputzen, da diese das Plastik eventuell angreifen könnte.

Die Tastatur kann man bei leichten Verschmutzungen ebenfalls mit Feuchtpapier und einem Pinsel reinigen. Dies ist sehr mühsam. Sollte die Verschmutzungen größer sein, so kann man auch die Tasten vorsichtig abziehen (aufpassen, damit

nichts abbricht). Dann gibt man die einzelnen Tasten in einen Beutel und kann sie im kurzen Schonprogramm in der Wasch-

maschine oder Spülmaschine reinigen. Die Federn am besten trocken mit einem Pinsel reinigen, damit sie nicht rosten. Anschließend die Federn auf die Tastatur auflegen. nach gutem Trocknen der Tastenkappen diese in richtiger Reihenfolge wieder aufstecken.

Dazu nimmt man am besten ein hochauflösendes Bild unserer Homepage.

Die Platine innen sollte man gegebenenfalls vorsichtig mit einem Pinsel vom Staub befreien!

vorher:



nachher:



Vergleich: Vor und nach der Reinigung

Lagerung

Computer sollte man nicht im Keller oder Dachboden lagern, wie viele dies leider tun. Am besten ist die Lagerung bei Zimmertemperatur, die nicht zu sehr schwankt. Starke Schwankungen der Temperatur (heiß/kalt) sind aus dem Grund schlecht, da sich das Metall ausdehnt und zusammenzieht. Durch diesen Prozess können Bauteile Schaden nehmen oder kalte Lötstellen entstehen.

Auch sollte man es von direkter Sonneneinstrahlung oder Wärmequellen fern halten. Grund dafür ist die Verfärbung des Plastiks, das zudem spröde wird.

Man sollte weiters nicht zu viele Computer übereinander stapeln und evt. Kabel NICHT auf Plastikteile oder Gehäuse legen. Dies hinterlässt mit der Zeit leider Spuren, die man nicht mehr entfernen kann.

Die Tastatur sollte nicht immer niedergedrückt werden, da dann evt. die Kraft der Federn nachlassen.

Man sollte Zubehör oder dazu passende Teile wie Netzteile immer in der Nähe des Computers aufbewahren, damit man nichts Falsches anschließt oder es evt. wegwirft.

Für die Lagerung von Diskettenlaufwerken gilt zusätzlich, dass man die Original Transport-Sicherung oder eine Diskette einlegen sollte. Dies stützt den Schreib/Lesekopf, der vor allem bei Modellen 1571 und C128D gerne bricht.

Verwendung

Auch bei der Verwendung sollte man einige Punkte beachten, ein paar zähle ich hier auf:

Computer mit externen Netzteilen wie VC20, C64 oder C128 sowie die C264er Serie haben im Gegensatz zu externen Amiga-Netzteilen keinen Ausschalter. Die Commodore-Trafos werden auch wenn man sie nicht verwendet warm. Man sollte also immer den Stecker abziehen oder noch besser eine Steckdose mit Schalter dazwischen hängen.

Man sollte die Computer nicht immer Ein- und Ausschalten. Ein Reset-Taster ist gemütlicher und sollte die Hardware schonen. Bei Computer mit Festplatte immer einige Zeit warten, bis sich die HD nicht mehr dreht.

Während ein Computer eingeschaltet ist, keine Kabel/Module/Erweiterungen einstecken oder abziehen. Immer den Computer (und gegebenenfalls das externe Laufwerk nicht

vergessen) abschalten und dann die Kabel lösen oder verbinden. Ansonsten können Bauteile kaputt werden

Bei aufgerüsteten Computern immer die Luftzirkulation und Wärme im Auge behalten. Gegebenenfalls zusätzliche oder bessere Lüfter einbauen.

Beim Einbau von Erweiterungen immer genau die Anleitung befolgen und gegebenenfalls vorher fragen oder sich informieren!

Schlusswort

Ich hoffe, die Tipps helfen dabei, länger Spaß an Euren Computern zu haben. Weitere Tipps&Tricks sowie Tutoriale und Informationen gibt es auf www.computer-collection.at.tc

www.computer-collection.at.tc



Computer in Verwendung? Bitte auch hier einige Hinweise beachten!

Hintergrundbild, Schriftart und sonstige Beilagen

Stefan Egger

Dieser Ausgabe liegen zwei exklusive Hintergrundbilder bei. Sie zeigen hochauflösende Bilder der neuen Homepage www.computer-collection.at.tc.

Das erste Bild zeigt einen C64, das zweite einen Amiga 500 im „Tiger“-Design.

Sie können diese für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis nicht entfernt werden. Weitere Verbreitung bitte nur mit Link zu www.scacom.de.vu oder www.computer-collection.at.tc!



Alle Hintergrundbilder auf: www.scacom.de.vu.

Weitere Informationen auf: www.ultimatedesign.de.vu.

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

Um SCACOM optimal als PDF darstellen zu können oder selbst Logos zu Links in der Original-SCACOM-Logo Schriftart zu erstellen, liegt dieser Ausgabe die Schriftart mit dem Namen „Hemi Head 426“ bei.

Hier eine Vorschau der Schriftart:

**AaBbCcDdEeFfGgHhIi
JjKkLlMmNnOoPpQqRr
SsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789**

Um die Schriftart unter Windows zu installieren, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- 1.) Rechtsklick auf Schaltfläche „START“
- 2.) Meist auf Partition „C:“ gibt es den Eintrag „Windows“, diesen Öffnen
- 3.) Suchen Sie den Ordner „Fonts“
- 4.) Extrahieren Sie das zip-Archiv „Hemi Head 426“
- 5.) Kopieren Sie die Datei „HEMIHEAD“ nach C:/Windows/Fonts

Die Windows-Version liegt im SCACOM ZIP-Archiv bei, die Macintosh Version kann auf der Homepage heruntergeladen werden.

Die Schriftart ist gratis und fre nutzbar. Demo-Text, Windows und Macintosh Download sowie Vorschau gibt es auf der Seite: http://www.1001fonts.com/font_details.html?font_id=2161

Dieser Ausgabe liegt außerdem eine „Artist List“ von Baracuda bei.

Die sehr umfangreiche Liste mit Nicks, Namen, Herkunftsort, Firmen und weiteren Hinweisen liegt im TXT Format vor.

Insgesamt sind 6862 C64-Künstler vermerkt. Aufgrund der Länge dieser Beilage kann diese weder in anderen Formaten noch hier direkt in das Heft aufgenommen werden, dies wären nämlich über 100 Seiten.

Sie können diese Datei im Windows-Editor oder ähnlichen Programmen am besten ansehen (empfohlen). In Word oder anderer Textverarbeitung wird es unlesbar, da die Anzahl der Zeichen in einer Reihe nicht ausreicht und sich somit alles verschiebt.

Hier ein Screenshot der Liste:



Liste von Baracuda, wurde mit Genehmigung beigelegt.

Wussten Sie . . .



Stefan Egger

Ein weiterer Teil unserer Reihe „Wussten Sie?“.

... dass Commodore noch 1984 laut Zeitschrift 64er Büromöbel (hauptsächlich Schreibtische und Kästen) hergestellt hat?

... dass Atari-Gründer Nolan Bushnell bei der Commodore-Abteilung „Special Projects“ am CDTV entwickelte? Er selbst möchte keine Interviewanfragen zu dieser Zeit beantworten.

... dass die Marke Commodore die Bekanntheit von 30 auf 92 % in Deutschland steigern konnte?

... dass Commodore Schreibmaschinen, Aktenvernichter und sonstige Artikel noch während der Zeit von Commodore als Computer-Hersteller produziert wurden? Commodore hat wegen Finanzproblemen den Namen für PC-Hersteller und sonstige Büroartikel lizenziert.

... dass Jack Tramiel seine Familie als Kind verlor? Die einzige Überlebende vom KZ Auschwitz war seine Mutter, von der er drei Jahre getrennt war und sie erst nach dem Krieg wieder getroffen hat.

... dass Jack Tramiel für gute Zwecke spendete? So half er der Krebsforschung sowie der US-Army, da die „neunte Air Force Division“ ihn unter insgesamt nur noch ca. 60 Leuten aus dem KZ rettete.

... dass die C64 Gold Platine hinter dem Plexiglas höchstwahrscheinlich ein „Amiga Sidecar“ Rev A darstellt?

... dass der Aufwand zum Produzieren eines Video-Spieles mittlerweile – im Gegensatz zu damals – explodiert ist? So kostet ein 3D Modell eines perfekt virtuellen nachgebildeten Autos bis zu 15.000 Euro. Dabei wird –

für ein Fahrzeug (!) – bis zu drei Monate gearbeitet, die meiste Zeit wegen des aufwendigen Innenraumes. Damals wurden Spiele oft alleine erstellt oder in Gruppen bis zu 10 Leuten.

... dass Commodore am Ende viel Geld in Werbung investierte? So gab es plötzlich Aufkleber, Info-Blätter, Print-Werbung und eine coole TV-Werbung für das CD32, das letzte Commodore-Produkt? Unten zu sehen ist ein Bild, wo Commodore neben dem Haupt-Office von SEGA UK (England) eine ganze Plakatwand kaufte. Im Stile der damaligen SEGA Werbungen wurde der Text ähnlich, aber gegen SEGA verwendet. Außerdem sieht man das CD32. Ein seltenes Foto davon gib'ts unten.

Foto:
© www.amigaau.com



Beschreibung

Wer "Schiffe versenken" nicht kennt, ist wohl nie zur Schule gegangen. Während beim klassischen Schiffe versenken allerdings das Feld meist auf 8×8 Felder begrenzt ist (ähnlich wie ein Schachbrett: A1 bis H8), verfügt die 64er Variante "Battle Ships" über ein 20×20 Kästchen großes Spielfeld. Optional können (statt wie herkömmlich 1 Schuss pro Zug) mit der Einstellung "Salvo Fire On" in jeder Runde pro eigenem Schiff 4 Schüsse abgegeben werden; da man am Anfang 5 Schiffe besitzt, also bis zu 20 Schuss. Jedes Mal wenn eines der Schiffe verloren geht, verringert sich auch die Anzahl der Schüsse dagegen um 4, so dass auch die Chance sinkt feindliche Schiffe aufzuspüren und zu versenken.



Spielmodi

1 Player

Einzelspieler gegen Computer: Man misst sich mit einem Computergegner. Dieser ist gar nicht einmal dumm, sondern verteilt seine Schüsse generell per Zufallsgenerator und weiß recht gut, was er zu tun hat, um ein getroffenes Schiff schnellstmöglich ganz zu versenken.

2 Player

Zwei Spieler gegeneinander. Beim Verteilen der Schiffe wird man gewarnt "Assure secrecy from player 2", irgendwie logisch, denn würde der Gegner luschern, macht das ganze Spiel wenig Sinn.

Multi Player

Zwei bis theoretisch unendlich viele Spieler. Wie das? Ganz einfach: Es finden unendlich 2 Player-Spiele statt, wobei der jeweilige Sieger danach erneut dran ist und entweder durch den gleichen oder aber den dritten bis x-ten Spieler herausgefordert wird. Besonderheit: In diesem Modus geben die Kontrahenten zu Beginn des Matches ihren Namen ein und können einen Highscore aufbauen.

Spielablauf

Schiffe platzieren

Nachdem die Entscheidung Salvo Fire On bzw. Off getroffen und der Spielmodus festgelegt wurde, positionieren die Gegner nacheinander ihre Schiffe. Dies geschieht wie folgt. Man wählt mittels Joystick eines seiner Schiffe. Ist der gelbe Knopf "Rotate" auf "Off", so kann man nach dem Klicken des Schiffes selbiges auf der Karte verschieben und mit nochmaligem Feuerknopf-Drücken bestätigen. Jeweils ein Feld muss zwischen zwei Schiffen frei bleiben. Ist der Button Rotate auf "On", so lässt sich das Schiff auf der Karte durch beliebig viele Klicks in der Liste drehen, wenn nicht andere Schiffe im Weg sind.

Von oben nach unten aufgelistet, verfügt man zu Spielbeginn über folgende Schiffe:

- Flugzeugträger: insgesamt 6 Planquadrate groß (3 plus 3 versetzt, 2 Rotate-Möglichkeiten)
- Schlachtschiff: insgesamt 5 Planquadrate (5 in Reihe, 4 Rotate-Möglichkeiten)
- U-Boot: insgesamt 4 Planquadrate (3 in Reihe plus 1 mittig angegliedert, 4 Rotate-Möglichkeiten)
- Zerstörer: insgesamt 3 Planquadrate (3 in Reihe, 4 Rotate-Möglichkeiten)
- Kreuzer: insgesamt 2 Planquadrate (2 in Reihe, 4 Rotate-Möglichkeiten)
- Sind alle Schiffe wie gewünscht platziert, klickt man auf den gelben "End"-Button.

Weiterer Ablauf

Sind die Schiffe alle platziert, so ist nun auch in einem der Mehrspieler-Modi keine Geheimhaltung mehr erforderlich. Mit der Aufforderung "Player 1 fire XY Shots at NME" (engl. "Enemy") beginnt ein Zug. Schussverteilung: Man deckt die Karte mit den zur Verfügung stehenden Menge an Schüssen ein (ohne Salvo Fire 1 lumpiger Schuss, mit Salvo-Fire=unversenkte Schiffe×4). Will man einen Schuss zurücknehmen, klickt man ihn einfach nochmals an. Vorsicht: gilt nicht für den letzten Schuss - dieser beendet die Schussverteilung. Trödelt man

zu lange, gibt es als eine Art "Bildschirmschoner" eine "Intermission" (eine wie im folgenden beschriebene Kampfsequenz in Endlosschleife). Diese kann man jederzeit durch den Joystick wieder deaktivieren.

Es folgt eine Kampfsequenz, in der ein Schiff das Meer beschießt, während es von Fliegern angegriffen wird (welche man getrost sofort wieder vergessen kann, da sie nur der graphischen Auflockerung dienen). Einzige Bedeutung dieser Sequenz: hat einer der nacheinander ausgeführten Schüsse ein Schiff des Gegners erwischt, ist eine Explosion zu sehen und zu hören, das getroffene Schiff sinkt eine Etage tiefer unter die Wasserlinie. Ist ein Schiff gar versenkt worden, taucht ein Rettungsring auf ("S.O.S."). Sind alle Schüsse ausgeführt, ist der nächste Spieler dran, es sei denn er besitzt keine Schiffe mehr. In dem Fall ist das Spiel zu Ende und es gibt eine kleine End-Sequenz (Jingle sowie "Player X your fleet is sunk"--> Aufdecken des "Victorious Fleet" von Player Y, welcher sodann glorreich von dannen fährt).

Cover



Gestaltung

Technisch ist Battle Ships recht ausgefeilt gemacht. Auch wenn viele graphische Elemente vom Titelbild bis zur Kampfsequenz für das am Ende ja doch simple Spielprinzip keine tragende Rolle haben, sondern eher Beiwerk sind und deshalb ihren Eindruck nach einigen Wiederholungen verlieren, behindern sie das Spiel nicht, sondern lockern es ein wenig auf.



Es gibt verschiedene, zumindest ordentlich gemachte Musikstücke, angefangen beim Titelsound bis hin zu Jingles. Am ehesten im Ohr bleibt der irgendwie beruhigende Ingame-Sound während des Aufstellens der Schiffe und Platzierens der Schüsse sowie der Kontrast zur panischen Melodie, welche in der Kampfsequenz ertönt. Dazu knallen dann und wann ein paar FX, je nachdem ob ein Schuss saß oder nicht oder aber ein Schiff gluck-gluck-gluck macht...

Hinweise

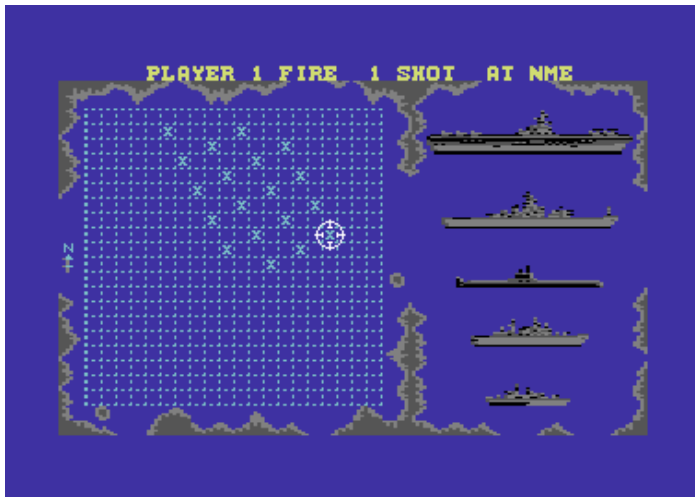
- Zu Beginn bietet sich eine großflächige, möglichst weitläufige Verteilung der Schüsse an.
- Hat der Gegner dagegen nur noch wenige Schiffe, so kommt es darauf an, wie groß das größte davon ist. Da die grünen Felder ja anzeigen, wo man schon hingefeuert hat, muss man überlegen, wo noch ein Schiff hineinpassen kann.
- Gern wird übersehen, dass die Schiffe mit Planquadra-




ten komplett in Reihe auch diagonal liegen können.

- Hat man einen Treffer gelandet, so steht man in der folgenden Runde bei Salvo-Fire vor einer taktischen Entscheidung, die auch davon abhängig gemacht werden sollte, wieviele Schiffe bzw. Schuss einem noch zur Verfügung stehen.
- Entweder alles um das schwarze Feld herum so mit Feuer eindecken, dass man das Schiff auf jeden Fall versenkt, Vorteil: Gegner hat beim nächsten Zug definitiv 4 Schuss weniger.
- Nur einen kleineren Bereich um das schwarze Treffer-Quadrat herum eindecken, Vorteil: In der nächsten Runde weiß man wahrscheinlich zumindest, wie das Schiff durch Rotate platziert wurde und kann sich einige Schüsse ins Blaue sparen.
- Bei der Suche nach der Lage eines getroffenen Flugzeugträgers kann man Schüsse sparen, wenn man im Kopf behält, dass er zwar rotiert, aber nicht gespiegelt werden kann (nur 2 Lagen statt 4 sind möglich).
- Geheimer Geheimtipp: Vor und während der scheinbar banalen Kampfsequenz lohnt es sich für denjenigen, der gerade dran war, die Schüsse zu zählen. Unterlässt man dies und trifft gleich zwei oder gar mehr Schiffe, so lässt man die Chance wichtiger Informationen über die mögliche Lage der Schiffe verstreichen...

Lösung

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler keine Schiffe mehr hat. Der andere Spieler hat dann gewonnen.



Battleships	
Entwickler	Chris Butler
Firma und Publisher	Elite Systems
Musiker	Mark Cooksey
HVSC-Datei	/Battle_Ships.sid
Release	1987
Plattformen	C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga
Genre	Board Game
Spielmodi	1 - x Multiplayer
Steuerung	 (Port 2)
Medien	Tape 
Sprache:	Englisch 

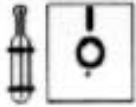


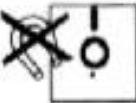




Disk-Cover für 5.25" Disks

Stefan Egger

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



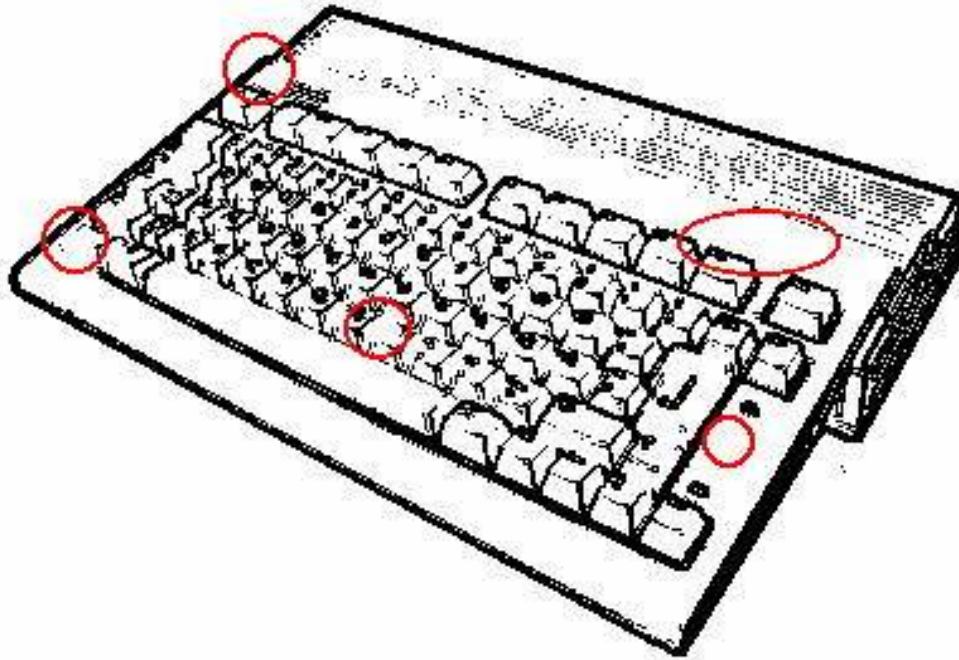
<p>50 F - 125 F 10 °C - 52 °C</p> 	<p>Return to envelope after use Nach Gebrauch zurück in die Tasche in de hoer opbergen na gebruik</p> 
<p>Insert carefully Sortling einbringen Inserir avec soin Met zorg inbrengen</p> 	<p>Keep away from magnetic fields Vor magnetischen Einflüssen schützen A éloigner des champs magnétiques Van magnetische velden verwijderen</p> 
<p>Do not touch exposed areas of magnetic disk Kopierflächen nicht berühren Ne pas toucher sur surfaces magnétiques De magnetische oppervlakken niet aanraken</p> 	<p>Do not fold - do not bend Niet falten - nicht knicken Niet plooien Ne pas plier</p> 

Das Logo und die Marke ist das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber

Fehlersuche - Auflösung

Stefan Egger

5 Fehler mussten gefunden werden. Hier die Auflösung von Heft 10.



Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung von Heft 10:

C64: Moon Patrol / Team Patrol, Amiga: Soccer Kid



Tops und Flops

Tops

Wenn man zu Treffen geht oder sich persönlich besucht. Es ist immer wieder toll, wenn Gleichgesinnte unter sich sind. Auch ist es toll, wenn man sich gegenseitig ergänzt und verschiedene Aufgaben gemeinsam erledigen kann.

Auch ist es super, wenn man anderen, die sich nicht so gut auskennen, Dinge repariert und herrichtet. So kann sicher noch viel Commodore Hardware relativ einfach repariert werden.

Dinge auch mal günstig abzugeben, wenn es in wirklich gute Hände kommt und derjenige sich wirklich darüber freut. So werden die Computer sicher aufgehoben und erhalten.

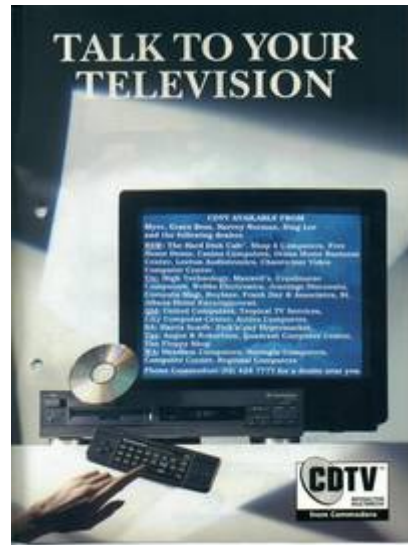
Flops

Etwas zu versprechen, dann aber nie zu machen oder ewig lange braucht. Das ist nicht sehr nett.

Wenn man etwas verkauft und dann nicht wegschickt oder bei einem Kauf was erhält, das absolut ungepflegt ist oder nicht der Beschreibung entspricht.

Dinge von Commodore wegzuerwerfen anstatt es zu verkaufen oder herzuschenken. Dies sollte auch bei allen anderen Produkten beachtet werden – der Umwelt zu Liebe. Teilweise werden diese Dinge nicht mehr produziert und gehen für immer verloren. So wurden auch schon wertvolle Dinge wie der Goldene C64 weggeworfen. Leider.

Bilder zum Schluss



Der Commodore PET: Erster fertig zusammengebauter Computer der Welt, erster „richtiger“ Commodore Computer. Ein wichtiger Schritt in der Geschichte der Computer und doch oft in Magazinen und im Internet vernachlässigt und vergessen.

Commodore CDTV: Sehr gewagtes Produkt, aber auch wichtig in der Geschichte der Computer. Schönes Design, kabelloses Zubehör, CD-Rom Laufwerk und leichte Bedienung zeichnen das Gerät aus.

Quelle (beide Bilder): www.commodorebillboard.de