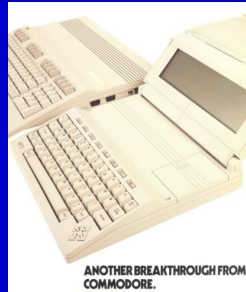




*Commodore Meeting  
2010 Wien*



*Commodore  
Vorseriengeräte*



*Neues von  
Commodore USA*



*Computergeschichte erleben.*

Commodore PET 2001 (1977)



*Weitere PowerKnete  
Tipps*



*Im Test: Competition  
Pro USB*



*Drei schlechte Ideen*

# Vorwort

Mit dieser Ausgabe der SCACOM Aktuell gibt es ein paar kleine Änderungen – verbessertes Design, mehr Texte und endlich wieder interessante Interviews.

Mit ein paar kleinen Design-Änderungen (man beachte die erste Seite sowie Kopf- und Fußzeilen) wird das Magazin hoffentlich wieder ein Stück übersichtlicher und schöner gestaltet. Doch wer unser Magazin genauer kennt, weiß, dass die Änderungen nicht nur Optisch sind.

Seit längerer Zeit gab es wenige Interviews – dies wird in dieser Ausgabe geändert. Wir sprechen über ein Spectrum-Magazin als auch eine Software-Neuheit. Alle technischen Details und Informationen über den C128 Softfreezer gibt es exklusiv bei uns. Auch ist ein ausführlicher Bericht über das Commodore Meeting in Wien sowie erstmals auch Längere Leser-Reaktionen auf einen unserer Artikel vorhanden.

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

Außerdem möchte ich auf das dritte Jubiläum von SCACOM Aktuell Hinweisen. Sei August 2007 erschienen 18 Ausgaben des Magazins. Das erste Heft hatte 12 Seiten und sehr einfaches Design. Machen Sie einen Rückblick und beachten Sie die Fortschritte, die wir dank Anregung unserer Leser – auch Ihnen - gemacht haben!



SCACOM Aktuell dankt allen Lesern für 3 Jahre Treue.

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

*Stefan Egger*  
(Herausgeber)

## IMPRESSUM

Ich verfolge keinerlei kommerzielles Interesse. Die SCACOM-Aktuell erscheint in Abständen von zwei Monaten und wird kostenlos zum Download angeboten.

Sie können das Magazin mit Copyright-Vermerk © Stefan Egger und Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) in unveränderter Form weiter verbreiten.

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

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

## HELFFEN SIE MIT!

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

## KONTAKT

Stefan Egger  
Hauffgasse 9/10  
1110 Wien  
Österreich

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

## HERAUSGEBER

Stefan Egger

## BESONDEREN DANK AN

Interview-Partner  
C64 Wiki Team  
Testleser

# Inhalt

**Seite 4: Bild des Monats**  
*Auto im Amiga-Design*

**Seite 11: AmigaONE X1000**  
*Der beste Amiga aller Zeiten?*

**Seite 17: Interview mit Günther Walter**  
*Softfrezer128!*

**Seite 21: Neues von Commodore USA**  
*Bericht über PC-Tastaturcomputer*

**Seite 30: Joysticks reparieren**  
*Unser Tutorial*

**Seite 34: Drei schlechte Ideen**  
*Wer hat die schlechteste Idee?*

**Seite 39: Weitere Power Knete Tipps**  
*Wertvolle Prototypen und seltene Geräte*

**Seite 43: Trash Design**  
*Alte Computer mit neuer Aufgabe*

**Seite 46: Cover für 5,25“ Disks**  
*Disk Cover zum Ausschneiden!*

**Seite 48: Tops und Flops / Bilder zum Schluss**  
*Unsere letzte Seite*

**Seite 6: News**  
*SCACOM-Leser wissen mehr!*

**Seite 12: Commodore Meeting 2010**  
*Der Bericht über das Treffen!*

**Seite 20: Leser-Diskussion**  
*Das Logo von Commodore NL*

**Seite 25: Interview über Spectrum Magazin**  
*Freunde von Sinclairs kleinem Rechner*

**Seite 32: Commodore Vorseriengeräte**  
*Seltene Computer und Varianten*

**Seite 37: Neuer Competiton Pro im Test**  
*USB Joystick im SCACOM-Härtetest*

**Seite 41: Amiga 3000T**  
*Artikel aus Computer-Collection*

**Seite 44: Burnin Rubber**  
*Artikel aus dem C64wiki*

**Seite 47: Super Zoom / Game Show**  
*Unsere Rätselseite*

Klicken Sie auf die Artikelnamen, um zum Artikel zu springen

Hintergrundbild:  
A1010



## **SCACOM.aktuell** Bild des Monats

In der Technischen Universität Wien gibt es in einem eher versteckt Raum im 5. Stock ein kleines Museum. So gibt es einen Atari Mega ST4 mit Monitor SM124, Megafile 40 und Megafile 60. Auch ein Atari Portfolio, IBM Monitor und einen alten Laptop gibt es in dieser Vitrine. Von den Geräte möchte man sich nicht trennen. Schade nur, dass es so versteckt ist und kaum Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Schon einmal berichteten wir von einem Commodore PC, welcher in einer Wiener Auslage zu finden ist. Es gibt sie also doch noch, die Momente, an denen man glaubt, einen Commodore kaufen zu können. Oder ein kleines Museum wo man es nicht erwartet hätte.



### **Zitat des Monats**

"Um die Speicherkapazität einer modernen 1-Terabyte-Hartplatte zusammenzubekommen müsste man schlappe 15 Millionen 64er aneinanderkoppeln - die Strecke München-New York. Trotzdem war der C64 einige Jahre lang der meistverkaufte Computer der Welt."

"Da seine Chips allerdings noch recht groß waren, wurde für seine Herstellung eine nicht unerhebliche Menge Silizium benötigt. Daher stand zu befürchten, dass über kurz oder lang kein Sand mehr zur Herstellung des C64 zur Verfügung stehen würde, weshalb seine Produktion eingestellt wurde, um nicht den Kamelen den Lebensraum zu nehmen."

Quelle: Kamelopedia,  
<http://kamelopedia.mormo.org/index.php/C64>

Anm. d. Red.: Ob der o.g. Vergleich richtig ist, wurde nicht überprüft. ☺

### **Fund des Monats**

Eine A1000-Vorseriengerät (näheres siehe im Heft, "Commodore Vorseriengeräte") wurde in einem Haufen "Computer-Schrott" gefunden - und auf ebay versteigert. Das zum A1000 ähnliche Gehäuse hat kein Amiga Logo - nur Commodore war eingeprägt, nicht aber aufgedruckt. Das Gerät war leider defekt.



**Commodore und Amiga**

Am 23. Juli 1985 wurde der Amiga 1000 in New York präsentiert. Dieses Jahr gibt es das 25. jährige Jubiläum für Amiga-Computer.

Außerdem sind nun 16 Jahre vergangen, seit Commodore am 29. April 1994 freiwillig Liquidation angemeldet hat.

**AmigaKit: AmigaONE X1000**

A-EON gibt auf seiner neuen Webseite bekannt, dass AmigaKit/England der primäre Distributor für den AmigaOne X1000 wird. Dieser Händler wird daher Kunden- und Händleranfragen beantworten.

[www.a-eon.com](http://www.a-eon.com)

**Commodore Show 2010**

Am 17. April fand erneut ein Treffen von Commodore Gebruikersgroep in Maarssen (Niederlande) statt. Bilder gibt es im Link:

<http://commodore-gg.hobby.nl/apr2010col1.htm>

**Win UAE 2.1.0 und 2.2.0**

Die Version bringt CDTV/CD32 CD image Support mit Audio, A1000 Agnus vblank Bug, Verbesserungen an der zyklengenaue 68000. Außerdem Mapping der Joys- und Tastatureingaben. Alle Änderungen auf der Homepage:

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

**Neue Datensette**

Damit kann man den Ton, den eine Daten-Kassette macht, am PC speichern und sichern. Auch ist es möglich,

diese Daten in einem Emulator einzulesen. Auch kann man Audio-Dateien vom PC aus direkt in den Commodore-Computer mit Datensette-Anschluss einspielen.



[www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=33490](http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=33490)

**X-Pander 3**

Jim Brain arbeitet an einer Expansion-Port Erweiterung für den C64. Mit vier vorhandenen Anschlüssen, kann man max. zwischen drei Modulen umschalten. Sinn dahinter ist, dass man große Erweiterungen wie die Super CPU nach hinten (statt oben) anschließen kann und somit weniger mechanische Belastung auf die Platine ausgeübt wird. Der Preis beträgt ca. 30 Euro.

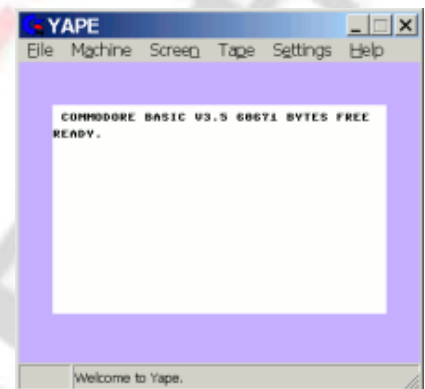


[www.jbrain.com/2010/04/13/x-pander-3-coming-soon/](http://www.jbrain.com/2010/04/13/x-pander-3-coming-soon/)

**YAPE v0.86**

Die neue Version des Plus/4 Emulators YAPE bringt unter

anderem eine Funktion zum automatischen Erkennen der besten Fullscreen-Auflösung. Außerdem gibt es eine Geschwindigkeitssteigerung und einige Fehler wurden bereinigt.



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

**USB-Joystickadapter**

Mit diesem Joystickadapter kann man beliebige Atari-Standard Joysticks am PC anschließen. Zwei Geräte werden unterstützt, die Übertragungsgeschwindigkeit soll gut sein. Es werden keine Treiber benötigt. Fertig gebaut (16 Euro) oder Bausatz (12 Euro).



[www.retro-donald.de/pages/usb-joystickadapter.php](http://www.retro-donald.de/pages/usb-joystickadapter.php)



## 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 12 (Juni 2009):**

Ausgabe 12 (Juni 2009): In dieser Ausgabe gab es den ersten Test eines damals neuen C64-Emulators für die PSP (VICE).

Vom Commodore Meeting in Wien 2009 – dem größten Commodore-Treffen Österreichs - berichten wir mit exklusiven Fotos und Informationen.

Vom Spiel Trash Course (SEUCK) gab es ein Entwicklungstagebuch.

Zum ersten Mal in der Geschichte der SCACOM Aktuell wird ein interessanter Artikel aus der damals neuen Homepage Computer Collection Vienna präsentiert – der Amiga-Konkurrent Atari STf.

Außerdem gibt es einen Bericht über das HomeCON Treffen sowie eine Vorstellung des Computer Museum Ebenthal.



### **Atari 2600: Stella 3.1**

Der Atari 2600 Emulator liegt in einer neuen Version vor. Stella ist für Windows, Linux und MacOS X verfügbar.



<http://stella.sourceforge.net/stellanews.php>

### **SCACOM Aktuell 17 als JPG**

Ausgabe 17 unseres Magazins ist nun auch als JPG verfügbar!

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

### **Sony Universal Controller**

Der Unterhaltungskonzern Sony, welcher unter anderem die Playstation 2, 3 und Portable verkauft, hat ein Patent angemeldet, welches einen universell einsetzbaren Controller vorsieht. Dabei kommt ein Touch-Screen Display zum Einsatz. Dabei geht es nicht nur um Konsolen aus dem Hause Sony, denn im Patent selbst wird selbst der erfolgreiche Atari Jaguar erwähnt. Trotz der interessanten Idee rechnen wir in den nächsten Jahren mit keinem kaufbaren Produkt.

### **Nolan Bushnell bei Atari**

Nolan Bushnell kehrt wieder zu Atari zurück und steht als Berater zu Verfügung. Das neue Mitglied des Aufsichtsrats ist laut eigenen Angaben "froh, wieder mit Atari zusammenzukommen" - doch Atari ist eigentlich Infogrames, die sich die Lizenzen am Namen und dem Logo schon

Ende der 90iger gesichert hatten.

Nolan Bushnell gründete Atari 1972 und verkaufte es an den Warner-Konzern in 1976 - drei Jahre später verließ er die Firma. Nach einigen Rückschlägen - zu erwähnen sei ein Pizza-Geschäft und Roboter-Entwicklung sowie einen Bankbetrug war er bei UWink, welche Automaten Spiele über das Internet vertreibt.

### **Test Drive Unlimited 2**

Das Accolade-Spiel für Amiga und andere Homecomputer wird nun von Atari weitergeführt. Schon der erste Teil - SCACOM berichtete - war sehr gut. Nun soll "Test Drive Unlimited 2" kommen. Wie beim ersten Teil von Unlimited soll die - noch geheime - Insel vollständig nachgebildet und befahrbar werden. Außerdem soll ein Wettersystem, Tag- und Nachtwechsel sowie Schäden an Fahrzeugen das Spiel noch realistischer machen. Neue Fahrzeuge wie Buggys und SUVs runden das Angebot an Fahrzeugen mit echten Lizenzen und Herstellern ab. Der Titel soll Ende 2010 für Playstation 3, Xbox 360 und Windows-PC auf den Markt kommen!



Release: 20.10.2010

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

### Neues Pac-Man Projekt

Auf der E3 hat Namco Bandai ein PacMan-Spiel vorgestellt. Das unter dem Namen "Pac-Man Championship Edition" wurde von Xbox Live auf Sony-Plattformen portiert. Es handelt sich anscheinend um PSN-Minis, welche sowohl auf PS3 als auch PSP laufen.



### Sony News

Während die PSP in der Homebrew Szene weiter nach hinten fällt - schuld ist die langsame Custom-Firmware Entwicklung und die sehr sichere 6.20 Firmware - könnte Sony schon in der kommenden E3 einen PSP Nachfolger präsentieren. Sony hat mit der PSP und der PS3 sehr viel in Sachen Sicherheit gelernt - wir hoffen, dass trotzdem selbstgeschriebener Code ausgeführt werden kann.

Die PS3 hat im neusten Update die Funktion des "anderen System installieren/ausführen" verloren. Wer updated, kann auf seine Linux Installation und Daten nicht mehr zugreifen. Somit ist nun auch die PS3 nur noch im XMB bedienbar - wegen einer Sicherheitslücke.

### PSP: kein neuer CaSTaway

Überjack, bekannt in der PSP-Szene dank einiger Emulator-Portierungen, stellt die Arbeit an einer neuen Version von CaSTaway, einem Atari ST Emulator für PSP, vorerst ein. Als Grund gibt er an, dass er nur den monochromen Modus

des ST auf der PSP zum Laufen bekommt. Farb-Modi wie ST LOW oder ST MID für Spiele, funktionieren trotz mehrmaliger Überprüfung des Codes nicht.

### Neue Version: PSP UAE

Die neue Version v0.80 BETA bringt erstmals AGA-Unterstützung auf die PSP. Mit der v0.80 BETA 3 ist es möglich, eine Sicherheitslücke im Patapon 2 Demo von Sony auszunutzen um PSP UAE mit dem "Half Byte Loader" auch auf neuen PSP-Modellen zu starten. Insbesondere sei hier die PSP 3000 (über 5.03) sowie die PSP Do (bis 6.20) zu erwähnen.

### Commodore USA: Neuer PC

Der Invictus ist der nächste von Commodore USA angekündigte Computer. Mehr dazu im Heftinneren.

### BASIC: Gute Programmierer

Obwohl BASIC keine strukturierte Programmiersprache war, sondern GOTO Befehle nutzte, glauben viele Leute, dass der Beginn mit BASIC wichtig war. Viele Programmierer machten Ihre ersten Programme mit BASIC. "Es zwang uns um Ecken zu denken", so ein Blogger.

### Online-Spiele Tipps

Von manchen Klassikern bekommt man nicht genug. Hier sind Arcade, Nintendo und C64 Spiele online:

<http://mashable.com/2010/05/16/vintage-video-games/>

<http://nintendo8.com>

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

### Neues Festplatten Format

Ab Jänner 2011 werden Festplatten mit dem neuen 4K Advanced Format ausgeliefert. Dabei werden HDDs anstatt in Sektoren von 512 Bytes in 4K-Blöcke geteilt. Dies soll die Geschwindigkeit und die Kapazität erhöhen. Festplatten mit diesem Format funktionieren zwar an älterer Hardware, jedoch gibt es beim Schreiben auf die HDD deutliche Performanceabfälle.

Derzeit werden pro Block etwa 40 Bytes für Fehlerkorrekturdaten in verwendet. In weiteren 40 Bytes sind Pointer, die den Anfang eines Blockes anzeigen. Zwischen zwei Blöcken gibt es eine Lücke wo nicht gespeichert werden kann. Das würde die Kapazität einer Harddisk um ca. 13 Prozent verringern.

Beim 4K Format ist dies anders gelöst: Die Blöcke sind anders und pro Sektor gibt es doppelt so viel Platz für Fehlerkorrekturen. Das Format sei dadurch etwa sieben bis elf Prozent effizienter.

### Sony: Keine Floppy mehr

USB-Stick und Internet ersetzen die Floppy fast vollständig. Nun hat der Erfinder der 3,5"-Diskette, Sony, beschlossen, die Produktion der 3,5-Zoll-HD-Floppies im Jahre 2011 einzustellen.

### Boing Ball Maus

Der Händler AmigaKit hat nun eine Boing-Ball Maus mit USB Anschluss für Computer, X1000 oder älteren Amiga Modellen mit USB Karte vorgestellt. Model: MX1000-1



## Korrektur Ausgabe 17

In SCACOM Aktuell Ausgabe 17 (April 2010) berichteten wir über folgende Themen, wo wir nun neue Informationen haben:

### **AmigaONE X1000**

Es wird offiziell bestätigt, dass der Prozessor des AmigaOne X1000 mit 1,8 GHz getaktet wird. Weiterhin ist keine CPU bekannt.

Außerdem ist das Bild in SCACOM Aktuell Ausgabe 17, das den X1000 zeigt, nur gerendert und hat mit dem Seriengerät laut unseren Informationen nur wenig gemeinsam.

### **Commodore USA**

Wie uns ein aufmerksamer Leser bestätigt, haben sich kleine Fehler in den Artikel eingeschlichen:

Der Rechner von cybertech wird in Taiwan gefertigt. Es müsste also "Republik China" heißen und nicht - wie angegeben - nur China.

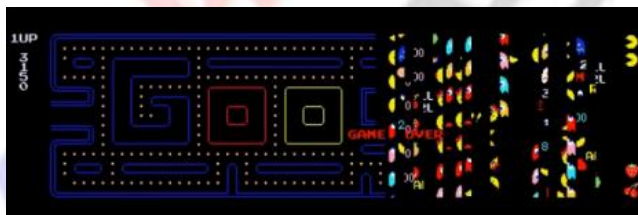
Seit Anfang Januar ist das medien-Portal Commodore-World nicht erreichbar und in Arbeit. Von offizieller Seite aus heißt es, dass es in der zweiten Hälfte von 2010 wieder erreichbar ist. Die Server werden in Hong Kong stehen.

Außerdem hat Commodore USA keine Rechte am Logo oder Namen. Die gesamte Geschichte darüber und mehr Informationen lest ihr in diesem Heft!

### **Google goes Pacman**

Google hat zum Anlass des 30. Geburtstages von dem Spiel Pacman sein Anzeigebild - genannt Froogle - geändert. Das Froogle war ein interaktives Spiel. Mit einem Klick darauf, konnte man Pacman spielen. Das Labyrinth wurde abgeändert und der Google Schriftzug einbezogen.

Neben der Schaltfläche "Google Suche" war - nicht wie normal "Auf gut Glück" - die Schaltfläche "Münze einwerfen". Klickte man hier zwei mal, so konnte man zu zweit spielen. Hierfür wurde dann auch Ms. Pacman im Spiel eingebunden.



Laut Berichten hat das Google-Spiel - wie das Original - im 256. und damit letzten Level auch einen Bug: Es ist nur das halbe Spielfeld zu sehen.

Der Punktweltrekord beim Original liegt bei 6.131.940. Der Level 256 ist normal zu spielen, nur nicht sichtbar.

Nun gibt es noch eine Frage: wie viel Arbeitszeit hat Google mit dem kleinen Pacman-Remake vernichtet?

Ein durchschnittlicher Benutzer verbringt täglich ca. viereinhalb Minuten mit der Google-Suche. Als das Spiel Pacman zu sehen war, waren es im Durchschnitt ca. 36 Sekunden mehr. Falls die 36 Sekunden dem Pacman geschuldet gewesen waren, so waren das insgesamt 4.819.352 Stunden, die mit Pacman verbraucht wurden.

Weltweit wurde Pacman gespielt anstatt gearbeitet. Man errechnete, dass das kleine Spiel der Weltwirtschaft 120 Millionen Dollar gekostet haben soll, so die PC-Welt.

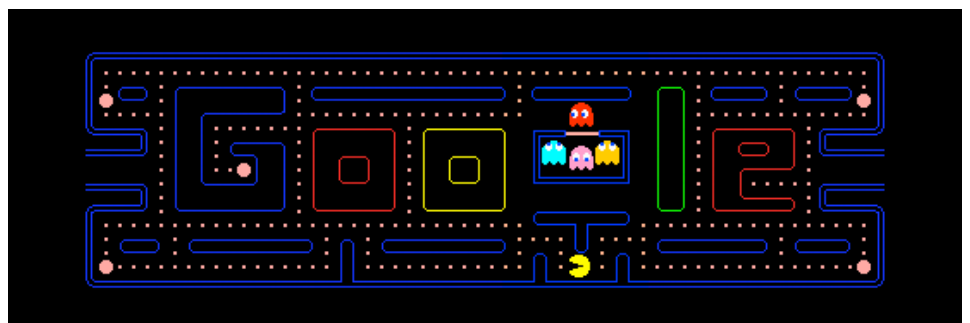
Einige Konzerne möchte Google sogar wegen entgangener Umsätze klagen und der Konzern solle in Zukunft verantwortungsbewusster mit seinem Einfluss umgehen.

Wer den 256. Level noch nicht gesehen hat, kann hier üben: [www.google.com/pacman](http://www.google.com/pacman)

Quelle und Informationen: [www.pcwelt.de/start/dsl\\_voip/online/news/2343499/googles-pacman-spiel-kostete-weltwirtschaft-120-mio-dollar/](http://www.pcwelt.de/start/dsl_voip/online/news/2343499/googles-pacman-spiel-kostete-weltwirtschaft-120-mio-dollar/)

<http://blog.zeit.de/kulturkampf/2010/05/26/google-pacman/>

[www.youtube.com/watch?v=9us4CyGXJpA](http://www.youtube.com/watch?v=9us4CyGXJpA)



### Commodore Asia?

Die Seiten von Commodore-Asia, commodoreworld und commodorecorp sind derzeit nicht erreichbar.

interessant: Ein Teil des Angebots von commodoreasia ist nun auf der Seite commodoreafrica zu finden, welche auch ein sehr ähnliches Web-Design hat.

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

### Games that weren't

Vier neue Spiele in der Datenbank: Mooraker, 3D Tunnel, Deathstalker und Drax - Evilblood

[http://agtw.abime.net/](http://agtw.abime.net)

### Amiga Media Center

Bilder, WebTV, Musik und mehr – das Programm ist mit Plugins erweiterbar. Die Medien lassen sich bequem durchsuchen und organisieren. Es soll für MorphOS, AmigaOS 4 und AROS erscheinen

[www.youtube.com/watch?v=1Ov6jwDPjmE](http://www.youtube.com/watch?v=1Ov6jwDPjmE)

### 25 Jahre Amiga

Von diversen Festen begleitet wurde der Amiga nun 25 Jahre alt. Der A1000 wurde am 24-07-1985 in den USA vorgestellt.

### DC2N v3

Die nächste Version von DC2N, einem Ersatz für die Datasette, soll als Stand-Alone-Device auf Speicherkarten zugreifen können. Somit wird kein Computer mehr benötigt.

[www.youtube.com/user/thechaosengineer](http://www.youtube.com/user/thechaosengineer)

### Commodore an Asiarim

Die Commodore-Markenrechte wurden im Februar durch das Hongkonger Unternehmen Asiarim Corporation erworben. Nedfield BV (früher Tulip) hat seine 51% der Anteile an Commodore International BV verkauft.



### UFE Floppy Emulator

Wie der Vorgänger „TFE“ stellt auch UFE einen Floppy-Emulator dar. Mit einer SD-Karte (mit FAT32 Support und SDHC) ersetzen Images die alten Disketten. An einem Computer (z.B.; Amiga, Atari ST, CPC, usw.) angeschlossen, verhält sich das Gerät wie ein echtes Laufwerk.

Schreib- und Lesevorgänge sind möglich. Unter anderem werden die bekannten Formate ADF und ST unterstützt. Das mit einem 34 Pin Anschluss ausgestattete Gerät kann bis zu zwei Laufwerke emulieren.

Mit einem Menü kann man die Disketten-Abbilder auswählen. Dies soll mit der Tastatur des jeweiligen Rechners erfolgen.

Updates können per SD-Karte eingespielt werden. Technisch ist es eine PIC32 MCU mit 80MHz und 16MB RAM.

<http://retromaster.wordpress.com/ufo/>

### Amiga Forever Update

Das erste Update von Amiga Forever 2010 von Cloanto nutzt die neue WinUAE Version mit verbessertem CDTV/CD32 Support. Außerdem wurden Fehler

behebten und Bildschirmfotos werden nun im PNG Format (statt BMP) gespeichert.



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

### Giana's Return

Das Spiel wurde nun auf AmigaOS 4 und MorphOS portiert. Die Spielfigur und das Prinzip ähneln dem Spiel „Giana Sisters“. Es gibt sieben Welten mit je acht Level mit Endgegner. Wieder mit dabei sind Power Ups und Extras.

Mit vielen Übersetzungen, netter, verpixelter Grafik und vielen Musikstücken ist das Spiel umfangreich. Auch das Abspeichern von Spielständen und die versteckten Warps und Bonushöhlen wurden nicht vergessen.



[www.gianas-return.de/?p=919](http://www.gianas-return.de/?p=919)

### X1000 News

Neuigkeiten zum X1000 Rechner von A EON werden auf den nächsten Seiten behandelt.

## AmigaONE X1000

Stefan Egger

### Neuigkeiten über den X1000, ein High End Rechner der AmigaONE-Familie:

Derzeit stellt man die zweite Revision des Motherboards mit dem Namen Nemo fertig. Der Chip Xena soll ein Update erhalten haben.

Hyperion Entertainment wird außerdem bald Informationen an alle aussenden, die am Betatest-Programm teilnehmen.

Der Liefertermin konnte nicht eingehalten werden und musste auf „Weihnachten 2010“ verschoben werden. Ob es noch vor dem großen Fest erhältlich sein wird, steht noch nicht fest.

Der Preis liegt bei über 1800 Euro. Die bisherigen Investitionen betragen ca. 200.000 Euro.

Auch ein Office wird erhältlich sein. Allerdings ist hier nur eine Portierung von der einfachen und eingeschränkten „Open Office for Kids“ angedacht.

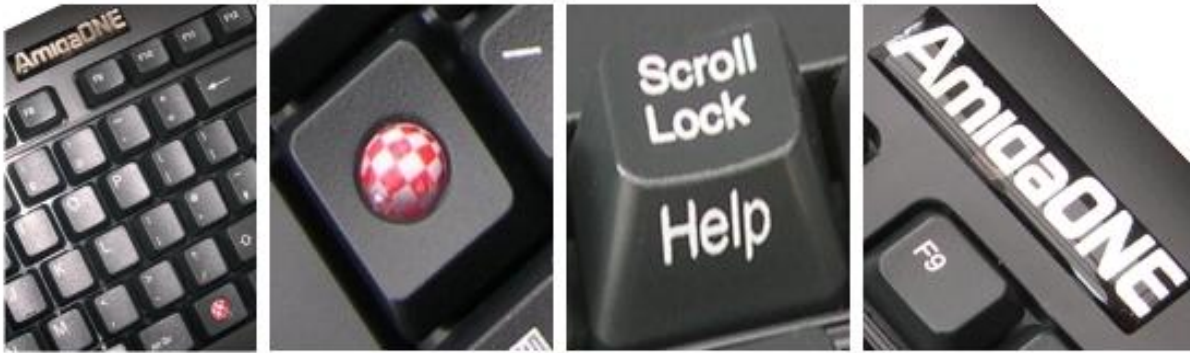
Es gibt nun PS/2 Tastaturen für den AmigaONE Rechner. Die in schwarz gehaltenen Tastaturen sind mit 3D-Aufklebern überklebte Windows-Tastaturen. Die ca. 23 Euro teuren Tastaturen sind bei AmigaKit erhältlich. Bilder siehe nächste Seite.

Immer noch ist die endgültige Gestaltung (Skizze siehe rechts unten) nicht fix. Auf den bisherigen Events wurde der AmigaONE X1000 in einem Standard-PC-Gehäuse (siehe rechts oben) gezeigt.

Interview mit Trevor Dickinson (A-EON Technology):

[www.amiga-news.de/de/news/AN-2010-06-00065-DE.html](http://www.amiga-news.de/de/news/AN-2010-06-00065-DE.html)





### SCACOM.aktuell Kolumne: X1000 - Top oder Flop?

Die Zukunft des Amigas: Mit großem Interesse verfolgten die Amiga-Fans die Entwicklungen am Hardware-Markt. Die interessante Werbe-Rätsel der unaussprechbaren Firma "A EON" kündigte den X1000 als A1000 Nachfolger an - 25 Jahre liegen zwischen den Rechnern. Mit Xorro-Slots und Xena-Chips bestückt, soll er das neue Flaggschiff der AmigaONE PPC Rechner werden.

Doch die Euphorie wurde schnell gebremst: Die CPU wurde lang nicht enthüllt, das Rätsel zu früh eingestellt, die Liefertermine verschoben. Und nun der nächste Rückschlag: Während Commodore den A1000 mit einer Multimedia-Präsentation vom Feinsten vorführte (mit drei Videowänden, mehreren Rechnern und Fachpublikum) wurde der X1000 im Jahre 2010 in einem kleinen Zelt vorgestellt - wo ein unfertiges OS und ein ruckelndes 3D-Spiel-Demo zu sehen war. Die Präsentation war dank der leisen, unverständlichen Stimme ohne Mikrofon eher ein schlechter Witz. Niemand verlangt eine Show wie damals. Aber eine Präsentation mit Bildern, Infos und ein Mikrofon wäre nicht zu viel verlangt.

Der Preis des ganzen soll "nördlich von" (also mehr als) 1800 Euro liegen - auch der A1000 war teuer. Hoffentlich wiederholt sich nicht alles nochmal, denn der A1000 verkaufte sich wegen des hohen Preises nur schlecht. Erst der A500 - das ist bekannt - brachte den Durchbruch. Daher wäre ein modernen Rechner zu einem günstigen Preis sehr wichtig, denn nur so kann eine bessere Verbreitung stattfinden. Komplet, fertig zusammengebaut, leistungsstark, in Zukunft erweiterbar, mit fertigem OS, das aber auch die älteren Amiga Programme und Spiele einbindet. Ein Kickstart, um noch einfachere, schnellere Bedienung zu ermöglichen - wie früher, nur mit Flash und leicht zum Updaten. Das wäre mein Wunsch für einen neuen Amiga. Einheitliche Konfiguration wäre von Vorteil, aber man sollte andere Hardware-Hersteller (wie ACube) nicht ausschließen - hier wäre ein Kompromiss zu finden. Denn das sollte man aus der Vergangenheit auch gelernt haben - Commodore vergab nie Lizenzen.

Neue Entwicklungen sind gut und wichtig. Gut, dass der X1000 ein Komplettpaket ist. Eine einheitliche Basis an Hardware ist das, was wir brauchen, um Software-Projekte zu fördern und Inkompatibilitätsprobleme zu umgehen - was die technischen Unterschiede der SAM-Familie aber schwer machen. Wird die Hardware des X1000 nie ausgenutzt? Oder zahlen die SAM-User drauf, da viel mehr für den X1000 erscheint? Die Zukunft wird es zeigen.

Stefan Egger

## Commodore Meeting in Wien 2010

Stefan Egger

**Das Commodore Treffen in Wien. Computer Collection hatte einen A3000 sowie einen C64 dabei.**

Am 30. Mai 2010 fand wiederum das Commodore Meeting in Wien statt. Ort des Geschehens war die „Wiener Freiheit“, die C64 zur Buchhaltung verwendet. Veranstaltungsraum im Keller, ab 16 Uhr für Besucher (ab 15:30 für Aussteller) geöffnet!

Also los geht's:

Gezeigt wurde von mir unter anderem das C64 Demo BluREU welches große Aufmerksamkeit auf sich zog. Gleich zu Beginn versammelte sich eine menschenraube, während andere noch ihre Computer aufbauten. Wilde Spekulationen über das Demo waren inbegriffen. Wie geht das nur, am C64? Wo ist der Trick. Der einzige Trick war die 1541U mit REU, welche 16 MB Speicher hat und die am PC erstellten Renderings in den C64 übertrug.

Auch die am Amiga und C64 gleichzeitig abgespielte Demo "Desert Dreams" war sehr interessant und zeigte die Möglichkeiten der Rechner. Sowa sah man noch nicht oft, dass dasselbe Demo auf zwei Computersystemen lief – ein schöner Vergleich.



**Bild oben:** Noch im Aufbau: Stand von Computer Collection Vienna. Gezeigte Rechner:

A3000 mit 40 GB HD, CF Karte und 1084 Monitor sowie C64 mit 1541U und 1702 Monitor. Für Abwechslung war also gesorgt.

**Bild unten:** Voller Betrieb: Giana Sisters war auch bei den Kindern ein Hit – heute wie damals. Rechts daneben zwei Mal C128D.



Auch Spiele wurden gezeigt und Kinder spielten begeistert Giana Sisters, Bubble Bobble und weitere bekannte Klassiker.

Es gab auch einen Verkauf und Umbauten sowie Raritäten zu bestaunen.

So gab es ein P500 Vorseriengerät. Es war ein CBM 610, der aber für den Heimbereich konzipiert war und Chips des C64 verwendete (SID, VIC-II). Trotzdem (wegen 128 KB Speicher, MOS6509 CPU und BASIC) ist das Gerät nicht mit dem C64 kompatibel.



Burstrup, unser FM4 Moderator, hatte eine SID-Station mit. Er erklärte, dass der Musiker und Produzent Timbaland auch so ein Gerät aus derselben Serie besitzt. Timbaland schrieb das Lied „Do it“, gesungen von Nelly Furtado, was einem SID-Sound verdächtig ähnelt (wir berichteten):

[www.youtube.com/watch?v=uw2Mr2Es9mI](http://www.youtube.com/watch?v=uw2Mr2Es9mI)

Ein SX64 (siehe rechts) war zwar funktionsfähig abgestellt worden, doch leider startete er nicht mehr. So war es ein Ausstellungsstück und leider nicht im Betrieb. Gute Besserung!



**Bild oben:** Verkauf von Daniel. Achja, fast übersehen: Er hatte einen C64 mit praktisch kleinem Fernseher im Betrieb. Der Kartenslot (kleines Bild links oben) ist ein SD2IEC im Gehäuse vom C64.

**Bild unten:** Abstellgleis: Der SX64 des Gastgebers Frankie war außer Betrieb. Ein Defekt legte das Gerät lahm.



Auch ein C64c war vertreten. Hier wurde gezeigt, dass man mit dem Programm YM64 Music Player am C64 Musikstücke vom Schneider CPC und Atari ST abspielen kann:



Nette Gespräche mit bekannten und unbekanntem Gesichtern im Keller...



... und auch im Erdgeschoss



CF und SD Kartenlösungen waren ein großes Thema. SD2IEC Umbau im C64, A3000 mit CF-Karten-Slotblech. Auch Thomas Dorn überspielte seine Festplatten auf CF-Karten und betrieb diese mit einem Adapter in seinem Draco, der immer offen bleibt. „So ist er leichter zu tragen und außerdem muss ich eh immer ins Innere.“



**Bild oben:** Wenig beachtetes Detail: CF Karte mit Slotblech in meinem A3000. Wurde von allen nach Hinweis sehr gut befunden, da kein Umbau des Gehäuses nötig ist und es fast unbemerkt integriert wurde.

**Bild unten:** Erster Commodore Heimcomputer – der VC20 durfte nicht fehlen. Leider war kein C264er zu sehen.



Veranstaltungsseite:



DraCo offen mit IDE Kabel und Adapter

Später kamen noch mehr Computer und Besucher, sodass kein Platz mehr unbesetzt war. Günther kam mit noch einem C128D und zeigte seinen „SoftFreezer128“. Mehr über diese Interessante Software gibt es auf den folgenden Seiten im SCACOM-Interview.

**Fazit:**

Das Treffen war wie jedes Jahr sehr interessant und auch diesmal wurde eine gute Mischung aus den verschiedenen Computern und Software getroffen. Sehr viele neue interessante Dinge konnte man erfahren und auch seltenere Dinge gab es zu bewundern. Doch auch Umbauten und Erweiterungen spielten eine große Rolle.

**Links:**

[www.telecomm.at/commodore-meeting/index.htm](http://www.telecomm.at/commodore-meeting/index.htm)

[fm4.orf.at/stories/1649039/](http://fm4.orf.at/stories/1649039/)

[www.flickr.com/photos/22603924@N04/sets/72157624205200598/](http://www.flickr.com/photos/22603924@N04/sets/72157624205200598/)

<http://picasaweb.google.com/peter444444/C64Treffen2010#>



**Bild oben:** Ein zweiter A3000 war auch anwesend, hier mit Grafikkarte und VGA Monitor.

**Bild unten:** DraCo von Commodore Österreich Mitarbeiter Thomas Dorn am Stammpplatz gleich beim Eingang und mit unübersehbaren Riesenmonitor. Gezeigt wurde u.a. sein Programm Xi-Paint.





## Interview mit Günther Walter - Softfreezer128

Interview: Stefan Egger

**Am Commodore Meeting wurde das Programm vorgestellt: Der Softfreezer128 für den C64 Mode. Alle Details, zukünftige Entwicklungen und technische Umsetzung erfahren Sie in diesem Interview**

**Hallo Günther, bitte stell dich mal vor!**

Ich heiße Günther Walter, bin 33 Jahre alt und komme aus Wien.

**Wann und wie hattest du zum ersten Mal Kontakt mit Computer? Welche Computer hattest du dann später?**

Ich habe mich von ganz klein an schon immer für Technik interessiert. Später hat mich dann für ein paar Jahre lang speziell Elektronik fasziniert, und ich bekam einige Elektronikbaukästen geschenkt.



Eines Tages lag ich krank im Bett, ich war so um die neun Jahre alt. Aus Langeweile (oder war's Interesse ?!) habe ich mir die Bedienungsanleitung des C64

meines Bruders ausgeborgt und von vorne bis hinten durchgelesen. Damit hat alles angefangen – auch wenn ich mir damals nicht vorstellen konnte, was z.B. „Variablen“ sind!

Ende 1989 stand dann endlich mein Traumcomputer, der C128 unter dem Christbaum. Den C128 kannte ich vorher schon über Literatur und über die 64er Hefte ganz gut – für mich bis heute der faszinierendste Computer von Commodore. Er ist für mich so etwas wie der „ausgereifte C64“ und er lässt sich sowohl in Basic als auch in Maschinensprache hervorragend programmieren.

**Warum beschäftigst du dich noch heute mit Commodore? Hattest du in der Zwischenzeit eine Pause oder hast du durchgehend Commodore Computer verwendet?**

Das Programmieren auf einem alten Heimcomputer ist deshalb so interessant, weil man es mit einem abgeschlossenen, bis heute gleich definierten System zu tun hat mit dem man sich in einer bestimmten Art und Weise identifizieren kann. Diese Beständigkeit lässt einem genug Zeit sich intensiv mit den technischen Möglichkeiten auseinanderzusetzen.

Nach einigen Jahren kannte ich die Maschine sowie deren Spezialitäten (Basic 7.0, VDC, Z80 etc.) schon ziemlich gut. Mich hat immer nur die Programmierung interessiert, ich habe praktisch nie Computerspiele gespielt. Bei der Programmierung hat mich immer die Herausforderung gereizt, an die Grenzen des Machbaren zu gehen. Sobald mir das in Ansätzen gelungen war, habe ich leider oft die Lust verloren, die Programme wirklich fertigzustellen. Daher blicke ich heute auf eine große Ansammlung an unfertigen Programmen. Nachdem ich wirklich alles ausprobiert hatte, was auf dieser Maschine möglich ist, folgten einige längere Pausen, bis zum „Softfreezer 128“ eben...

**Ich glaube gehört zu haben, dass du ein großer C128 Fan bist, stimmt das? Wenn ja, warum? Und welches Modell hast du am liebsten (C128 flach, C128D Plastik, C128 D CR Blech)?**

Mein Faible für den C128 kann ich jetzt ja nur mehr schwer verheimlichen ☺ - Ich mag eigentlich alle C128, wobei ich selbst nur einen C128 mit 64k VDC Speicher nehmen würde...

### Hattest du damals auch einen Amiga?

Nein. Mein erster Kontakt mit Amiga war das Diskettensymbol welches einem nach dem Einschalten am Monitor begrüßt. Ich dachte: „Wie soll man denn da programmieren?“. Nach ein paar Versuchen mit dem furchtbar schlechten Amiga-Basic am Amiga meines Bruders habe ich bald die Lust an dieser Maschine verloren.

Das faszinierende an den 8-Bit Commodore Computern und speziell am C128 (weil mit eingebautem Maschinensprache-Monitor !) ist meiner Meinung nach, dass man gleich nach dem Einschalten in die „Eingeweide“ eindringen kann, und das auf der „Stock“-Maschine. Da hat der Amiga das Nachsehen.

### Welche Computer und Spielekonsolen besitzt du Heute? Und welche nutzt du?

Ich nutze meinen C128 und verschiedene Peripherie wie z.B. eine SFD 1001 Floppy Station. Daneben habe ich auch einen PC, den ich zwar viel öfter als den C128 benutze, aber bis heute nicht zur Programmierung verwende.

### Erzähle über den Softfreezer C128. Ziemlich beeindruckendes Programm. Wie bist du da auf die Idee gekommen?

Die Idee kam mir Weihnachten 2008 beim Adventure spielen mit meinem Bruder, seines Zeichens Mister „Overdoc“. Wir dachten uns: „So ein Freezermodul ist schon sehr praktisch beim Adventure spielen.“. Mein Bruder ergänzte, dass die Freezer-

Module „über einen eigenen Speicher verfügen“. Da kam mir die Idee, das auf einem Stock-C128 zu versuchen, denn der C128 hat ja von Haus aus genug zusätzlichen Speicher...

### Du ladest also etwas im C128 Modus in den Bankswitching-Teil des Speichers, welcher der C64 Modus nicht verwendet. Hier liegt also der Hauptanteil des Codes. Und mit einem kleinen, ca. 5 KB großem Programm, das du im C64 Modus ladest, kannst du dann mit der Taste RESTORE den Freezer starten. Stimmt das so? Erkläre uns den technischen Hintergrund doch bitte genau!

Der C128 hat zwei 64k RAM Bänke, „Bank 0“ und „Bank 1“ genannt. Der Großteil des „Freezer-Frameworks“ wird im C128 Modus in Bank 0 ausgeführt, und verbleibt dort resident bis zum Ausschalten des Rechners, übersteht also jegliche C64-Modus Resets. Der C64-Modus belegt bei aktivem Freezer nur Bank 1. Ohne eine kleine Hilfsroutine im C64 Modus geht es leider nicht, diese Routine benötigt aber nur 15 Bytes – Hier das sehr trickreiche Stück Code (das X-Register enthält immer den Wert \$10 !)

```
$0130 TAX
$0131 LDY $012F,X
$0134 LDA $D601
$0137 STA $012F,X
$013A INX
$013B STY $D601
$013E BPL ($0131)
```

Beim Druck auf die „Restore“-Taste wird dieser 15 Byte lange Code angesprungen und tauscht weiteren vorbereiteten Maschinencode aus dem VDC



Speicher mit der Bank 1, um in der Folge die wesentlichen Zustände des C64 Modus zu retten. Der obige Code funktioniert in der Form außerdem nur, weil der Speicherzugriff auf den VDC durch spezielles Abschalten der Anzeige stark beschleunigt ist. Ein weiterer „guter“ Ort für die Routine wäre bei \$07E8.

Am Ende springt die Routine in eine Endlosschleife (der Farbeffekt im Außenrand), und wartet auf das Betätigen der Reset-Taste. Ein Reset in den C128 Modus ist technisch die einzige Möglichkeit, um wieder Bank 0 zu aktivieren. Durch Verlassen des Monitors oder mittels SYS Befehl wird wieder das Freezer-Framework in Bank 0 gestartet. Dort sollen dann in Zukunft die bekannten Optionen eines Freezers verfügbar sein (Laden, Speichern, Pokes, etc.)

**Beeindruckend, tolles Programm. Wo sind die Vor- und Nachteile gegenüber Hardware-Lösungen? Was passiert, wenn das Spiel den 5 KB verbrauchten Speicher vom Softfreezer benötigt?**

Der Vorteil gegenüber einer Hardwarelösung ist, dass es eine Softwarelösung ist ! ☺

Das Freezer-Framework ist vollständig geschützt in Bank 0. Wenn allerdings die 15 Bytes in Bank 1 vom Spiel überschrieben wurden, funktioniert der Freezer nicht mehr. Beim Druck auf die Restore-Taste wird es dann einen Absturz geben, und man muss dann per Reset zurück in das Freezer-Framework. So lange man nicht „Restore“ betätigt, ist der Freezer aber 100% kompatibel, es schadet also nicht, wenn man ihn

einfach immer aktiv hat. Eine große Schwäche darf aber nicht verschwiegen werden: Der Softfreezer funktioniert nur dann, wenn der NMI Vektor vom Spiel nicht geändert wird, das Spiel also keinen Run-/Stop-Restoreschutz hat. Das ist aber leider so gut wie *nie* der Fall ! - Der praktische Nutzen ist also doch eher ein anderer, z.B. wenn man als C64-Programmierer komfortabler zwischen C64 und C128 Modus wechseln möchte. Mit dem Softfreezer kann der C64-Modus Programmierer während der Entwicklung komfortabel auf die Möglichkeiten des C128 zugreifen (Monitor, Spriteeditor etc.)

**Dieses Programm könnte man auf einem Standard-C64 oder im C128 Modus nicht verwenden, da es ja Probleme mit dem Speicherplatz geben würde. Somit ist das Konzept mit den verschiedenen Modi des C128 doch ein sehr interessantes Konzept, oder? Welche Modi (C128, C64, CPM) verwendest du am meisten?**

Richtig – dasselbe im C128 Modus zu realisieren wäre dann doch schon sehr schwierig, da es aber noch mindestens 4k freies VDC RAM gibt, auch nicht ganz unmöglich - Nette Gedankenspielerlei!

Ich benutze den C128 eigentlich nur im C128 Modus – Mein einziger Ausflug in die reine C64 Welt war mein Schnelllader für die SFD 1001 – 202 Blocks unter 4 Sekunden!

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

Beim „Softfreezer 128“ gibt es noch genug zu tun. Um den Freezer fertigzustellen, benötige ich u.a. Maschinencode für einen simplen Packer/Entpacker, der in der Lage ist eine angegebene Speicherpage zu komprimieren bzw. zu dekomprimieren (z.B. RLE). Es sollte kein selbstmodifizierender Code sein und der Code sollte relocabel sein. Da ich mich mit Packern gar nicht auskenne, wäre es mir eine sehr große Hilfe, wenn mir jemand aus der C64-Community dabei ein wenig zur Seite stehen könnte?...

**Danke für das Gespräch. Möchtest du noch was loswerden?**

Man könnte den Softfreezer als sehr kompatiblen Kern-Patch weiterentwickeln – ohne das Problem mit den 15 Bytes RAM-Verbrauch. Damit würden sich dann außerdem Run/Stop-Restore geschützte Spiele freeze lassen (so lange im Bereich \$E000-\$FFFF gerade nicht RAM aktiv ist). Das Ganze ist nur begrenzt sinnvoll, denn bevor man als „Normalsterblicher“ seinen Rechner öffnet um einen Chip auszutauschen, steckt man wohl doch lieber ein Modul in den Expansion-Port...Für Freaks aber durchaus eine interessante Möglichkeit !

**SCACOM.aktuell** Lesermeinung

Was ist Ihre Meinung?  
Schreiben Sie uns!

## Leser-Diskussion - Das Logo

**In SCACOM Aktuell Ausgabe 17 (April 2010) berichteten wir über die verschiedenen Commodore-Logos. Zwei Leser schrieben uns: Danke für die Informationen!**

Da unsere Leser das Thema interessant fanden, möchten wir die Ideen und Zusendungen an unsere Redaktion nicht vorenthalten. Vor allem das Logo von Commodore Niederlande sorgte für Diskussionen. Es sah so aus:



Ein Leser glaubt, dass Commodore die roten und blauen "Fahnen" am Logo in Niederlande deswegen änderte, weil auch die Flagge des Landes in diesen Farben gehalten ist:



Vielleicht erklärt das auch das seltsame Logo am Commodore 64 GS Startbildschirm, welches unten weiß war:



Hans aus Holland schrieb uns folgendes:

In Ihrem interessanten Artikel bezüglich der unterschiedlichen Commodore-Logos wundern Sie sich über das niederländische Logo, welches abweicht von dem Deutschen.

Obwohl ich mir nicht hundertprozentig sicher bin, kann ich erst einmal nur der Gerüchteküche Hollands von damals nachreden, dass dazu entschieden wurde, weil damals die Verhältnisse zwischen Holland und Deutschland noch nicht so ganz optimal waren, der Firmensitz von Commodore Europa aber in Deutschland war, obwohl auch Holland diesen gerne gehabt hätte. Allerdings ist dabei die Frage berechtigt, wie das Umdrehen der Farben im Logo dies besänftigen sollte. Daher denke ich, als Holländer, denn auch, dass die obige Vermutung nicht stimmt. Aber es bleibt eine Möglichkeit. Und zwar eine weniger schöne, wenn sie richtig wäre, was ich aber nicht bestätigen kann.

Ein weiterer Grund könnte sein, dass während des Erfolgs vom Commodore 64'er der deutsche Hauptsitz nicht genügend Kapazität hatte, um der Nachfrage Europas völlig antreten zu können. Daher wurden auch in einige andere Länder Europas Zweigstellen eröffnet. Darunter war, soweit ich weiß, auch Holland. Es gibt doch auch mehrere Versionen

des Commodore 64-Schriftzuges, die jeweils auf den Rechnern befestigt wurden, welche auch auf einen Unterschied im Herstellungsort des C64's deuten könnten. Nicht nur Deutschland und

Holland, sondern auch Spanien und Frankreich sind als Herstellungsorte bestimmter Geräte bekannt. Ich selbst besitze eine 1541, die in Frankreich hergestellt wurde, laut Schriftzug auf dem Gerät (Und es war eine französische Anleitung mit dabei, neben der holländischen). Mein C64 kam, wenn ich mich nicht irre, aus Deutschland. Auch dabei war sowohl eine englische (aber keine deutsche, vielleicht eben doch wegen dem ersten Grund?) Anleitung dabei, als auch eine Holländische.

Eine dritte Möglichkeit bietet sich noch an: Die Unterschiede zwischen den Schriftzügen sind aus Fehlkommunikationen entstanden. Sowas könnte bei CBM, als es immer größer und größer wurde, durchaus passiert sein.

Zu guter Letzt sei noch erwähnt, dass Commodore in den Niederlanden es in den letzten Jahren sogar geschafft hat, dass Commodore USA bestimmte Schriftzüge, Artikelnummern, usw. nicht mehr verwenden durfte, solange es die niederländische Firma noch gibt, ohne dafür einiges an Geld überweisen zu müssen.

**SCACOM.aktuell** Lesermeinung

Möchten Sie über dieses Thema diskutieren?  
Schreiben Sie uns!

# Neues von Commodore USA

Stefan Egger

Da seit Erscheinen der SCAOCM Aktuell Ausgabe 17 einiges passiert ist, gibt es hier weitere Informationen

## Die Homepage

Auf der Homepage wird man beim "MS Internet Explorer" nun mit einem Fehler begrüßt. Grund dafür ist das Menü, welches in einigen Punkten nicht funktioniert (nur normale Links, siehe unten rechts). Oben sieht man Teile des Quellcodes.

```
a.link.link {font: 13px Arial, color: 000000, text-decoration: none;} a.link.visited {font: 13px cursor: hand;} font: divider {font: 13px Arial, color: D0D0D0} div:body {font: 14px arial, col (color: cc0000)}
```



Außerdem hat man diese "Animation" entfernt und Sie gegen Produktfotos der Rechner sowie Bilder des Original C64 ausgetauscht. Einer ist nicht Original – er hat ein Slimline CD-Laufwerk:



## Das Logo

Wie im Artikel "Was ist los mit Commodore? - Teil 1, USA", zu finden in der Ausgabe 17, gesagt wurde, war kein Originales Commodore-Logo

auf der Homepage oder den Rechnern selbst zu sehen. Dies wurde geändert und die Homepage enthält nun dieses Commodore-Logo:



Es ist also doch deutlich an das Originale Commodore Logo angelehnt und enthält auch Elemente des C64-Schildes.

Das neue „Design“ der Homepage macht es noch schwerer entspannt zu lesen. Der Hintergrund wurde nämlich auf schwarz geändert, Links werden grün angezeigt:

Die Seite OS ist weiterhin sehr witzig: Von „normal“ bis winzig klein über große Zeilenabstände ist hier so ziemlich jede mögliche Formatierung vorhanden, nur keine einheitliche!

## Die Rechte

Während Barry S. Altmann immer wieder andeutete, er

habe die Rechte am Logo/Namen, so war dies nicht richtig:

Nun ist eine E-Mail von Commodore Gaming (vom Global Product Manager Taco van Sambeek) aufgetaucht, in der steht, dass Commodore USA keine Rechte am Namen und/oder dem Commodore Logo hat. Yeahronimo Media Ventures kaufte 2004 die Rechte an Commodore, nannte sich anschließend selbst Commodore International Corporation. Dann entstand ein Joint Venture mit "Commodore Gaming", welche den Namen verwenden dürfen.



Gleichzeitig wurde im schlecht lesbaren Kleingedrucktem folgendes hinzugefügt:

"Commodore® is the trademark of Commodore Licensing, GV, registered in the U.S. and other countries. Logo used with

permission, pending licensing rights, and used [f]or illustrative purposes only". Das bedeutet so viel, dass Commodore USA das Logo nur zur Veranschaulichung nutzt (ein Fehler ist auch enthalten, ausgebessert mit []).

In einem Interview erklärte Barry S. Altmann nun, dass er das Logo und den Namen "einfach so" auf die Homepage stellte, um "den rechtmäßigen Inhaber - so es einen gibt - ausfindig zu machen". Normalerweise muss man sich hier vorher informieren und dieses Vorgehen hätte rechtliche Konsequenzen für Commodore USA und dessen CEO Barry S. Altman bedeuten können.

Doch nun hat man sich mit Eugene van Os (Commodore Licensing BV Managing Director) geeinigt, dass Altmann das Logo und den Namen vorerst verwenden darf, bis ein Vertrag unterschrieben ist. Dieser ist laut unseren Informationen anscheinend schon fertig, Beweise für die Existenz gibt es aber keine. Anscheinend ist es ihm möglich, den Namen und das Logo zu lizenzieren. Allerdings dauert dies schon sehr lange.

### Die Computer

Die ersten Geräte werden nun - wie wir richtig vermuteten ohne Commodore Logo ausgeliefert. Bedruckte, selbstklebenden Logos sollen



später gratis nachgeliefert werden. Damit wird wohl versucht rechtlichen Problemen zu entgehen, da es nicht Teil des Produktes ist und kostenlos geliefert wird.

Erstmals wird ein - anscheinend am Computer bearbeitetes Bild - mit Commodore-Logo vorgestellt (siehe Bild oben, Phoenix).

Während selbst in PC-Foren die Geräte schlecht ankommen und eigentlich keine Zielgruppe richtig angesprochen werden kann, wird sich auch Commodore USA - zumindest bei den Fans der Marke - wie vermutet der langen Reihe an fehlgeschlagenen Wiederbelebungen von Commodore einreihen.

### Neuer Name

Den Commodore Phoenix, den man anfangs auch Commodore 64 nennen wollte, wird nun laut Homepage "Commodore 64 bit Phoenix" genannt. Mit aller Kraft wird versucht, das "64" irgendwie einzubauen. Der lange Name ist aber nicht sehr prägnant.

### Neue Computer

Auf der Homepage wird wieder ein neuer Computer vorgestellt. Das schon dritte Modell - nach Phoenix und Amigo - ist wieder ein (fast) fertig erhältliches Produkt einer

anderen Firma. Angekündigt wurde es unter dem etwas seltsamen Namen "Invictus", was auf Deutsch "Der Unbesiegte" bedeutet.



Er entspricht dem ASUS EeeKeyboard-Gegner Great Wall Cross PC U150. Rechts neben der Tastatur ist ein kleiner Touchscreen-Monitor der mit einem mitgelieferten Touchpen bedient werden kann.



Technisch hat er eine Intel Atom 330 Dual Core CPU mit 1.6GHz, nVIDIA MCP79 ION Grafik sowie bis zu 4 GB Speicher. Eine 250 GB SATA Festplatte und ein SD-Kartenslot sind eingebaut. Angeblich soll eine drahtlose HDMI-Übertragung möglich sein. Mit Hilfe eines

integrierten Akkus läuft das Gerät bis zu fünfeinhalb Stunden ohne Stromzufuhr.

Anschlüsse:  
USB, HDMI, VGA, SD Media, Audio out/ mic, LAN



### Wilde Fantasien

Auch Amiga Fantasien gibt es genug. Neben dem Commodore Amigo ist nun ein Bild auf der Startseite aufgetaucht, welches den „Amiga Fantasy“ zeigt – ein 11 Jahre altes gerendertes Bild eines Amiga-Fans:

Original mit Logo und Name:



Auf der Seite von Commodore USA ist ein bearbeitetes Bild zu sehen: Kein Logo, kein Amiga-Schriftzug.



Unter dem Bild steht: 2.66 GHz Intel Core I7 Prozessor, NVIDIA GeForce GT 330M mit 512 MB, 2 TB Festplatte, 4GB DDR3 SDRAM, BLU RAY Drive.

Interessant ist, dass das Gerät Ende 2010 lieferbar sein soll („Available late 2010“). Es wäre das erste selbst produzierte Gehäuse. Ich denke aber, dass es aus folgenden Gründen nicht möglich sein wird, diesen Rechner zu produzieren:

Commodore USA besitzt keine Rechte oder Erlaubnis am Design vom Ersteller des Bildes. Außerdem wird die Amiga-Tastatur nicht mehr hergestellt und die Kosten für die Formen zur Fertigung des Gehäuses würde ca. 20.000 Euro kosten – zu viel für eine Kleinserie. Außerdem wurden bisher nur schon fertige Rechner vorgestellt und nur der Phoenix ist scheinbar lieferbar.

### Weitere Produkte

Auch zu sehen ist Zubehör und andere Produkte. Sie stammen von Commodore-Asia (bzw. nun Commodore-Africa):

Der Monitor mit Commodore Logo:



Sowie ein Netbook ohne Hinweis auf einen Hersteller:



### Fazit/Marktwert

Weiterhin keine eigenen Produkte und keine Markenrechte am Namen/Logo. Wer kauft schon ein Produkt, das der Original Hersteller vielleicht sogar viel günstiger anbietet, nur wegen dem Commodore Sticker?

Allerdings ist der Marktwert der Firma Commodore weiterhin nicht zu unterschätzen! Trotz des unprofessionellen Auftritts finden sich schon Ungefähr 84.800 Ergebnisse auf die Google Suchanfrage "Commodore Invictus". Und hier sind durchaus Homepages, die den Invictus als "ASUS Killer" oder ein eigenes, entwickeltes Produkt sehen. Schlagzeilen wie "Commodore Invictus - an Eee Keyboard killer?" und chip.de schreibt: "Commodore USA arbeitet derzeit an einem Tastatur-PC."

Der Name Commodore wird also weiterhin gut angenommen, wenn auch gleich das Produkt nicht wirklich unseren Wünschen entspricht. Auf jeden Fall bekam die Marke Commodore auf vielen Seiten und Informations-Seite eine Anmerkung. Meist wurde über alte Zeiten geredet, anstatt über das Produkt. Auch ein Zeichen.

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

Quelle:

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

[www.theregister.co.uk/2010/04/15/commodore\\_name\\_kerffulle/](http://www.theregister.co.uk/2010/04/15/commodore_name_kerffulle/)

[www.engadget.com/2010/04/12/commodore-gaming-disavows-commodore-usa-and-its-decals/](http://www.engadget.com/2010/04/12/commodore-gaming-disavows-commodore-usa-and-its-decals/)

**SCACOM.aktuell** Lesermeinung

Was ist Ihre Meinung über Commodore USA?

**Die Werbung**

Die groß angekündigte Werbeaktion ist weiterhin nicht da. Angeblich soll diese noch kommen - genauso wie weitere Produkte.

Hier die schon in Ausgabe 17 angesprochenen Ähnlichkeiten mit der Apple Homepage: Kopie oder genial?

Introducing the Commodore Phoenix  
The first in Commodore's new 64bit range of all-in-one keyboard computers.



The Phoenix is Commodore's flagship model. At just 17.5 inches wide and only 2 inches tall it is reminiscent of the Commodore 64 computer much beloved by fans the world over. It takes up far less room than your typical desktop computer and uses far less energy.



**Plug. And play.**  
Includes four USB ports, one parallel port, 2 serial ports, 2 PS2 ports, 1LAN, VGA, audio/line/ Dual DVI port



**Packed with power.**  
Its performance to size ratio will amaze you.  
The power of a desktop computer in as little space as a keyboard. It is powered by a modern Intel Core 2 Duo or Dual Core processor, and features an advanced graphics chipset, high definition surround sound and fast DDR memory. Up to 2 terabytes of storage space is possible within its confines to meet all your media storage needs. It comes with your choice of either the latest version of Ubuntu or Windows7 (other OS choices are available for self-install).

**Brilliance, squared.**  
There's nothing like Mac mini. At just 6.5 inches square and 2 inches tall, it's designed to take up far less room — and use far less energy — than any other desktop computer.



**Small. Simple. Beautiful.**  
Mac mini has a sleek, anodized aluminum case and clean, white surface. It's small, elegant, and unassuming. In fact, it looks so simple it's hard to believe it's a computer at all.



**Packed with power.**  
Mac mini was engineered to fit a lot of computer into a little space. It's powered by an Intel Core 2 Duo processor, with advanced NVIDIA graphics and fast DDR3 memory. There's plenty of storage space — up to 500GB! — for just about anything. And it comes with Mac OS X Snow Leopard, the world's most advanced operating system. Who knew something so small could be so huge?



**Plug. And play.**  
Mac mini includes five USB 2.0 ports and one FireWire 800 port, so you can connect your keyboard, mouse, iPod, iPhone, digital camera, DV camcorder, external hard drive, printer, and any other peripherals you use. Mac mini even lets you connect up to two displays, including your TV. With the mini-DVI port and Mini DisplayPort. On the front of Mac mini is the ultrafast, slot-loading SuperDrive for playing DVDs and CDs — or burning your own.

**Apple:** "There's nothing like Mac mini. At just 6.5 inches square and 2 inches tall, it's designed to take up far less room — and use far less energy — than any other desktop computer."

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

**Apple:** "Small. Simple. Beautiful. Mac mini has a sleek, anodized aluminum case and clean, white surface. It's small, elegant, and unassuming. In fact, it looks so simple it's hard to believe it's a computer at all."

**Commodore USA:** "Small. Simple. Beautiful. [The Commodore Phoenix] has a sleek, aluminum finish case and a clean, contemporary surface. It's small, elegant, and unassuming. In fact, it looks so simple it's hard to believe it's a computer at all."

Selbst die Überschriften wie z.B. "Packed with Power" und "Plug. And play." wurden einfach übernommen.



# Interview über Spectrum-Magazin

Interview: Stefan Egger

**Wir interviewten den Ersteller eines Club-Magazins des „Spectrum & SAM Profi Club Köln“.**

**Wir blicken über den Tellerrand und lernen, dass SAM nicht unbedingt ein Amiga-Nachbau ist, sondern auch ein Spectrum-Clone.**

**Hallo Leszek Chmielewski, bitte stell dich mal vor!**

Mein Name ist, wie Du bereits angemerkt hast, Leszek Daniel Chmielewski. Ich bin derzeit 38 Jahre alt und mein Nickname ist LCD (bzw. früher Tigers Claw). Ich bin gelernter Metallbearbeitungstechniker, habe allerdings lange im Verkauf gearbeitet. Bei der Firma Niedermeyer in der Hauptfiliale war ich Abteilungsleiter für Computer und Telekom, derzeit aber arbeite ich für eine Metabolic Balance Beraterin (diejenige im ersten Bezirk, bei der die Kdolsky abgespeckt hat).



Privat programmiere ich am PC und ZX Spectrum. Meine Arbeit an BMP2SCR und Retro-X hat mir den Beinamen „King of graphics conversion“ beschert, so dass ich leider oft darauf reduziert werde, obwohl ich auch andere Software geschrieben habe.

**Wann und wie hattest du zum ersten Mal Kontakt mit Computer? Welche Computer hattest du dann später?**

Als ich 15 war, wollte ich mir unbedingt einen Computer kaufen. Dabei habe ich mir den C64 ausgesucht, weil der so viel konnte. Doch kurz vor dem Kauf als ich schon genug Taschengeld gespart habe, kam mein Cousin und gab mir für einige Tage seinen Sinclair Spectrum mit vielen, vielen Originalkassetten mit Spielen. Er zeigte mir wie leicht man Spiele laden konnte. Ich war begeistert von „Jet Pac“ und mein Vater spielte leidenschaftlich „Chuckie Egg“. Ich machte mir also ein paar Kopien der Kassetten, und da er mir sagte, dass diese Kopien nicht am C64 funktionieren, kaufte mir dann auch einen Spectrum 48K.



© homecomputer.at  
Sinclair ZX-Spectrum

Später kaufte ich mir den Spectrum+ wegen der besseren Tastatur, als ich begann zu programmieren. Dann kam der Spectrum 128+ der übrigens seither immer noch im Betrieb ist. Dieser wurde gekauft weil mehr Spiele für erweiterten Speicher und AY-Soundchip raus kamen. Die Musik von „Hot Shot“ oder „Starglider“ steht dem C64 in nichts nach.



© homecomputer.at  
Sinclair ZX-Spectrum + / +128

Mit dem Kauf eines C64 mit 1541 erfüllte ich mir dann einen Traum, auch wenn ich von der Ladelangsamkeit der 1541 entsetzt war. Die Spiele waren dafür aber super. Ein Floppy-Speeder verbesserte die Geschwindigkeit zwar, aber an den Spectrum mit Disciple Diskinterface kam es nicht mal annähernd ran, geschweige denn an das später gekaufte MB02 Interface welches 50 KB/s erreichte. Ich nutzte beide Computer abwechselnd, und kaufte mir noch einen MSX2 wegen der spitzen-mäßiger Grafik. Auch einen SAM Coupé der gerade raus kam, habe ich mir gekauft. Als mir der C64 und MSX2 geklaut wurden, war ich sehr traurig. Mangels Ersparnis blieb ich also bei

dem Spectrum und kaufte mir später einen gebrauchten Amiga 500 (auch heute noch im Betrieb), den ich extrem aufgerüstet habe. Mit dieser Konfiguration arbeitete ich dann sehr lange.

1995 kam dann der erste richtige PC mit MS DOS (und Windows 95). Ein AMD K6 200 mit 32 MB Speicher und S3 Virge Grafikkarte mit 4 MB sowie 3 GB Festplatte. Es war der letzte fertige PC den ich gekauft habe. Zweck war es auf der Maschine zu spielen, und es funktionierte sehr gut da Minimalvoraussetzungen für damaligen Spiele übertroffen wurden. Trotzdem blieben die anderen Geräte auch in Betrieb. In vielen Geschäften standen Amiga 500 im Abverkauf für 1000 Schilling, also behob ich alle meine Ersparnisse und kaufte mir einige der Geräte auf Vorrat.

Im Jahr 2000 habe ich mir den Sprinter 2000 gekauft, weil es der am höchsten gezüchtete Spectrum Klon war, mit 4 MB Speicher, 256 aus 16M Farben bei 320x256 Auflösung (mit Video-RAM Erweiterung auch bei 640x256), Grafikbeschleuniger, 21 MHz Z80 Klon, Digi-Sound, IDE Anschluss und so Spielereien. Über die Jahre wurde der Rechner dann hochgerüstet bis zu dem was heute bei mir werkelt. Ja, Laptops habe ich mir auch gekauft: Acer Travelmate T312T Subnotebook den ich derzeit zum EPROM-brennen abgestellt habe nachdem Windows 98 das aktuellste System ist, das darauf funktioniert.

Der einzige alte Rechner der dann noch im Betrieb war, war der Spectrum, inzwischen in

einem PC Gehäuse eingebaut, mit einigen Erweiterungen. Ich bekam von einem Freund aus meiner Anime-Tauschgruppe einen Atari Mega STE ohne Tastatur und Atari 800 XL, weil ich mich auch für diese Geräte stark interessierte. Auf dem Mega STE laufen leider nicht alle ST-Spiele, also wollte ich mir irgendwann mal später den Atari ST zulegen (Im Wiener Subotron-Shop habe ich einen gesehen um € 70,- mit S/W Monitor).

2007 habe ich mir bei Pearl den C64DTV gekauft weil er günstig war - und es hat mich wieder gepackt, ich musste mir einen C64 kaufen. 2009 dann war ich das erste mal auf dem Commodore Treffen in Wien, dann besuchte ich einen Betrieb wo noch ein defekter C64 stand. Ich kaufte ihn um €10,-. Es war kein Netzteil dabei, aber für solche Fälle gibt es den Sintech-Shop (Ich hatte nie Kontakt zur Commodore-Szene). Er war in einem schlimmen Zustand, und Flüssigkeit tropfte heraus, doch es war nur Tinte. Zum Glück war es nur ein Dauerkurzschluss am Reset-Schalter, und nach dem beheben und reinigen funktionierte der Commodore wieder. Auf der Veranstaltung Forever kaufte ich mir dann dafür das SD2IEC.

Von da an kamen schnell weitere Geräte in meinen Besitz: Amiga 1200, Amiga 600, Atari 1040STF, Atari 1040STE (Aufgerüstet auf 4 MB RAM), und ich fand noch einen weiteren Betrieb, der für Commodore reparierte, wo ich einige verstaubte, aber unmodifizierte C64 fand und kaufte.

Du hattest also auch einen Amiga?

Ja, Amiga 500, anfangs mit 512KB, was zu wenig war für viele Spiele. Meine Modifikationen waren dann ein Prozessor-Freeze-Schalter mit dem ich alle Programme pausieren konnte, und ein echter Reset-Taster, nachdem ich als verfressener Sack nicht immer beide Hände frei hatte für einen Affengriff. Ich habe das Gerät dann in ein altes Siemens-PC Gehäuse (80186) zusammen mit einer 100 MB Festplatte eingebaut. Das Gerät läuft immer noch bei mir. Zwischenzeitlich mit 2,5 MB RAM, 1 GB CF-Karte und einem umgebauten PC-Floppy. Das Festplatteninterface von AlfaPower ist abschaltbar. Ich habe in Amiga BASIC darauf programmiert, aber wegen der Häufigkeit der Abstürzte sind von der „Journeys End“ Umsetzung von 5 Parts nur zwei fertig geworden. Später bin ich auf AMOS umgestiegen und erst in den 90ern habe ich weitere Amiga 500 auf Vorrat gekauft, weil sie (damals) sehr preisgünstig im Abverkauf waren.



Amiga 500 Umbau

**Warum beschäftigst du dich noch heute mit Commodore? Hattest du in der Zwischenzeit eine Pause oder hast du durchgehend Commodore Computer verwendet?**

Ich beschäftige mich mit Commodore weil ich auf Retro stehe. Die 3D-Grafiken auf dem PC waren zwar anfangs beeindruckend und hyperrealistisch, aber mit der

Zeit machten die Spiele immer weniger Spaß. Back to the Roots! Auf alten Rechnern zu programmieren und Grafiken zu zeichnen, das ist eine Herausforderung, nicht so wie bei den PCs wo genug Rechenleistung zur Verfügung steht um Elite in BASIC mit vielen Leerschleifen zu programmieren. Die modernen Programmierer lernen so nicht das effiziente Programmieren wie es die Democoder der Szene beherrschen. Auch bei Grafiken musste man die Farbpalette genauestens wählen. Amiga, C64 und Spectrum Screenshots erkennt man leicht an der Charakteristischer Grafik. Diese hat noch Charme gehabt. Heute wird alles nur noch gerendert.

Grafik „California Games“:  
ZX-Spectrum:



C64:



Amiga:



Ich habe nicht durchgehend Commodore verwendet, ein mal wurde mir mein erster C64 geklaut, und drei Jahre Pause von allen Computersachen habe ich zwischenzeitlich 2004 bis 2007 eingelegt. Ansonsten kann man schon sagen dass ich seit 1988 mit Commodore Computern arbeite.

**Du bist ja nicht nur Commodore-Fan.**

**Interessieren dich grundsätzlich alle Geräte? Vor allem noch die Sinclair Rechner. Allen voran der Spectrum, stimmst? Wieso das?**

Das stimmt. Mich interessieren grundsätzlich fast alle 8-Bit Geräte die in den 80ern in waren: ZX Spectrum, C64, MSX, Amstrad CPC, Acorn Electron. Sinclair ZX Spectrum war mein erstes Gerät das ich mir vom Mund abgespart habe. Ich habe gelernt darauf zu programmieren und es macht mir immer noch große Freude damit zu arbeiten. Es ist nicht so dass die Maschine tot ist, denn es erscheinen im Jahr gute 20-30 neue Spiele dafür. Einige davon kommerziell (über Chronosoft). Mich fasziniert es das Meiste aus der Maschine heraus zu kitzeln. Die Grafikfähigkeiten des Spectrum sind ja besch.... aber da kann man dann zeigen was tatsächlich möglich ist. Während C64 besser bei herkömmlichen Action-Spielen war (Bis auf „Bomb Jack“), weil er Sprites und Scrolling beherrscht, waren 3D Spiele wie „Elite“ oder „Knight Lore“ am Spectrum wesentlich besser und schneller. Jede Maschine hat halt Vor- und Nachteile. Aus dem Grund will ich mehrere Maschinen haben um jeweils die beste Version spielen zu können.

**Welche Computer und Spielekonsolen besitzt du Heute? Und welche nutzt du?**

Oh, die Liste ist Lang...

Computer:

Amiga 1200, Amiga 500, Amiga 600, Atari 800 XL, Atari STE1040 (4MB), Atari STF1040, Atari Mega STE 4, Atari Portfolio, C64, C64c, C64G, C128D (habe ich am Commodore Meeting Wien verkauft), eMac, SAM Coupé 512, Spectrum 48+, Spectrum 128+, Spectrum +2, +2A, +3e, ZS Scorpion 256 Turbo+, Sprinter 2000.

Spielkonsolen:

Atari VCS2600B Klon „Dar Yar“ mit 32 Spielen, Super Nintendo, Sega MegaDrive II, Sega Dreamcast, Nintendo DS (Mit Spectrum-Emulator). Bin weniger ein Konsolen-Typ.

**Du machst sogar ein eigenes Club-Magazin für den "Spectrum & SAM Profi Club Köln". Um eines vorwegzunehmen: Der Name ist etwas verwirrend, aber mit SAM ist nicht etwa das neue Amiga-Board gemeint, sondern ein sehr interessanter und eher unbekannter 8 Bit Rechner, dessen vollständiger Name "SAM Coupe" ist. Er ist ein Clone des Spectrum. Erzähle mal was über diesen Club!**

Homepage, Aktivitäten, usw.

Stimmt, der Name ist verwirrend, aber SAM Coupé was schon lange vor Amiga SAM verfügbar. Diese Rechner sind aber eher keine Spectrum-Clone, sie emulieren den Spectrum Hardwaremäßig, und sind eigenständige Rechner mit Z80B und 6 MHz, 6-Stimmen SAA1099 Soundchip, 6-24 KB Grafikspeicher (256x192 bei 16 aus 128 Farben ohne Farblimitierungen, 512x192 bei

4 aus 128 Farben ohne Limitierungen und Attributemodes wie bei C64 Hires mit FLI), 256-4096 KB Hauptspeicher. Auch das BASIC ist stark erweitert und dem C65 BASIC ebenbürtig, kennt Prozeduren, Labels usw.. Man kann also sagen, es ist der C65 der Spectrum-Benutzer.

SAM Coupe:



Doch zurück zum Thema. Der Spectrum & SAM Profi Club Köln wurde in den 80ern von einem Freund von mir geführt, und hatte ein Paper-Mag mit sehr guten Informationen aus der Vor-Internet Szene. Meistens schreiben Mitglieder für andere Mitglieder. Es gab jährliche Clubtreffen in Köln, aber inzwischen werden sie nun in der Lutherstadt Wittenberg abgehalten, was etwas näher an Wien liegt. Es gibt eine sehr reichhaltige PD Bibliothek die noch überarbeitet werden müsste. Es sind vor allem mit Programmen für das +D und Opus Disketteninterface, meistens von Mitgliedern geschrieben. Auch Spiele sind dabei.

Adresse der Homepage ist: [www.womoteam.de](http://www.womoteam.de)



Die Mitgliederverwaltung wird immer noch in Deutschland gemacht, weswegen die Homepage auch in Deutschland liegt. Früher waren zu den Spitzenzeiten 180 Mitglieder aus aller Welt vorhanden, inzwischen nach über einem Jahr Pause sind es etwa überschaubare 30. Das tut den Clubfinanzen nicht gut, aber ich versuche immer wieder irgendwo Kosten einzusparen.

Das Clubmagazin erschien früher jeden Monat und später alle zwei Monate, doch jetzt inzwischen alle 3 Monate mit 24-48 Seiten, was mir Zeit lässt, andere Sachen zu erledigen.

**Wie bist du dazu gekommen, dieses PDF zusammenzustellen?**

Als Redakteur des Scene-Mags „Scene“, welches ich damals 1996 noch am Spectrum mit selbstgeschriebenem DTP Programm erstellt habe, hatte ich bereits Erfahrung in diesem Bereich und ich schreibe auch gerne. Das Papermag habe ich aber nach zwei Ausgaben ab Anfang 1997 in Scene+ Diskmag umgestellt.

2007 kam es zu einer Katastrophe. Zuerst stellte Thomas Eberle von Spectrum



Stoppt die Druckwerke!  
Sir Clive Sinclair jetzt als Filmstar.  
Details in dieser Ausgabe!

Stop the Press!  
Sir Clive Sinclair is now a movie star  
Read more inside!

★ Nachträglich frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins Jahr 2010 wünscht euch die Redaktion ★

Vorwort.....	3	LCD	
Neuigkeiten.....	4	LCD	
Wittenberg-Treffen.....	15	Hans Schmidt	
VTX Modem.....	16	Rolf Hofmann	
Adventurerelax: Notlandung.....	17	H. R. Lack, H. Kracher	
ESXDO's for DivIDE.....	21	LCD	
Bericht beim Wolfgang.....	23	Dieter Hucke	
Spieletest: Farspace.....	24	LCD	
TIC on 2009.....	25	LCD	
Speccy Games after 1993-Part 6.....	29	Richard Tarjan	

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlicher:  
Leszek Chmielewski, Prager Straße 92/11/12, 1210 Wien, Österreich  
@Mail: [retrox@gmail.com](mailto:retrox@gmail.com)  
Klubkonto (Inhaber: Bernhard Lutz):  
KTO: 546143, BLZ: 54862500 (VR Bank Südpfalz, Sitz: Landau)  
SWIFT-Code: GENODE6K, BIC-Code: GENODE61SUW

Ausgabe 220  
1 Quartal 2010

User Club sein Magazin ein, um mehr Zeit für seine Firma zu haben. Kurze Zeit später erlitt Wolfgang Haller, der Clubleiter des Spectrum Profi Clubs beim Autofahren einen Gehirnschlag. Innerhalb kürzester Zeit war die deutsche Spectrum Szene komplett ohne Magazine. Damals verließen viele Mitglieder endgültig die Szene. Thomas Eberle hat dann zwar noch eine Sonderausgabe des SPC Clubinfos erstellt, aber es war eine einmalige Sache. Eine zweite Sonderausgabe war zwar geplant, ist aber nie erschienen. Schließlich habe ich die Sache in die Hand genommen und eine kostenlose Testausgabe fertiggestellt. Diese hat gute Resonanz hervorgebracht. Es gab inzwischen sogar eine Ausgabe mit 60 Seiten, obwohl ich einen kleineren Font nutze als es Wolfgang tat.

Anfang des Jahres bin ich mit den Terminen etwas in Verzug geraten weil ich mir den Oberschenkelhalsknochen gebrochen habe und wochenlang demobilisiert war, aber das ist zum Glück vorbei und in zwei Jahren kommt die Schraube wieder raus, dann habe ich hoffentlich meine volle Mobilität wiedererlangt.

### **Was genau ist deine Aufgabe? Du stellst es zusammen, machst aber auch selbst Artikel?**

Ich schreibe viele Artikel selber, z.B. die News und publiziere meine wissenschaftlichen Ergebnisse wie z.B. Reverse Engineering von Interfaces zum selber nachbauen, oder Versuche mit modernen Bauelementen wie Recom-Spannungswandler um Wärmeentwicklung zu reduzieren. Tests der neuen

Spiele mache ich auch manchmal. Leider kommen nicht so viele Artikel von Mitgliedern wie ich es mir wünschen würde.

### **Gibt es auch eine gedruckte Version?**

Selbstverständlich, allerdings wegen der Druck- und Versandkosten erhöht sich der Mitgliedsbeitrag von €8,- (Mitgliedschaft mit PDF-Datei) auf €20,- im Jahr. Ich drucke jede Ausgabe extra auf meinem Laserdrucker aus, wodurch die Qualität wesentlich besser ist als die früher üblichen Fotokopien. Die gedruckte Ausgabe kostet also € 3,- pro Exemplar und ist komplett schwarz/weiß. Der Versand liegt bei € 1,80, also blieben € 1,20 für Toner und Papier. Bei der 60-Seitigen Ausgabe lag ich deutlich darüber, was auch für Versandkosten gilt, aber es war trotzdem super. Ich denke auch darüber nach, die Umschlagseiten mit einem Farblaserdrucker auszudrucken, vielleicht einmal im Jahr. Das ganze Heft mit Farblaser auszudrucken wäre zwar möglich, aber teuer. Mit € 1,20 kann man da nicht viel machen. Vielleicht nehme ich auch Farbausdrucke in mein Portfolio auf, wenn ich mir die Kosten durchrechne. Derzeit drucke ich nur acht Exemplare aus. Die meisten Mitglieder haben das PDF-Abo und drucken sich das Heft selbst mit Tintenstrahldruckern aus.

Wieso sind die meisten Texte Deutsch und Englisch in einem Magazin? Das ist ein sehr interessantes Konzept, gleich zwei Sprachen in einem Magazin zu haben! Wo sieht du Vor- bzw. Nachteile? Ist es nicht sehr aufwendig, alles zu übersetzen?

Das war schon so als noch Wolfgang Haller das Magazin machte. Er hatte viele Leser außerhalb des deutschsprachigen Raums, z.B. in England, Polen und ich glaube, kurz vor dem Ende 2007 wollte ein Japaner beitreten. Man erspart sich so zwei Magazine zu machen, was ein Vorteil ist. An einem statt zwei Magazinen gleichzeitig zu arbeiten, ist übersichtlicher. Nachteil ist aber dass so mehr Papier und Toner draufgeht. Das Spectrum User Club Magazin „Succession“ (welches angeblich wieder in Planung ist) war entweder in Englisch oder in Deutsch zu haben, aber es ist wahrscheinlich deswegen eingestellt worden, weil es dem Redakteur Ben Versteeg zu viel war und er keine Zeit mehr für sein Hobby hatte.

Die Übersetzungen sind nicht so tragisch. Grob übersetze ich mit Power Translator, und korrigiere die offensichtlichen Fehler dann manuell.

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

Wünsche... Noch mehr Unterstützung für 8-Bit Atari, C64 und Spectrum.

Projekte: Ja, ich arbeite an einer Windows IDE für Boriels ZX BASIC Crosscompiler. Natürlich werde ich dann damit einige Spiele schreiben.

### **Danke für das Gespräch. Möchtest du noch was loswerden?**

Es war mir eine Freude für das Interview zur Verfügung zu stehen. Leute unterstützt die 8-Bit Computer! Viva la 8-Bitos.

### **Links:**

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

# Joysticks reparieren

Stefan Egger

**Joysticks sind Verschleißteile. Das ist jedem klar, der mit einem QuickShot mal Decathlon gespielt hat. Wir zeigen Tricks, damit der 1500 Meter Lauf wieder klappt wie am ersten Tag.**

Dass Competition Pro Joysticks gute Schalter haben, diese leicht zu wechseln sind, ist wohl jedem klar. Doch es gibt sie – die unbeugsamen QuickShot Verfechter. Damit diese wieder Spaß haben, gibt es hier die Tipps:

In vielen QuickShots, aber auch anderen Joysticks, wurden sogenannte „Knackfrösche“ eingesetzt. Diese Art von Feder ist aus Federstahl gefertigt und ist so geprägt, dass sie einen stabilen und einen metastabilen Zustand aufweist.

Der Schalter befindet sich die meiste Zeit also im stabilen Zustand. Wird er gedrückt, kommt er in den metastabilen Zustand – der Kontakt ist geschlossen. Da es bei diesem Vorgang „klack“ macht, wurde dieser wichtige, einfache und günstige Schalter so benannt.



In unserem Beispiel oben besteht der Schalter aus zwei Teilen. Einer kleinen Platine mit zwei Kontakten sowie der Knackfeder (rechts im Bild). Sie ist der kontaktgebende

Bauteil und wird Schnappscheibe genannt.

Diese zwei Bauteile wurden Original im QuickShot mit Klebeband fixiert. Oftmals hält es nicht mehr gut und die Schnappscheibe verschiebt sich. Dann ist kein Kontakt mehr gegeben, der Joystick scheint kaputt. Doch mit folgenden Tricks läuft er wieder:

1.) Schalten Sie den Computer aus, schließen Sie den Joystick ab und zerlegen Sie ihn vorsichtig. Achten Sie dabei auf die Kabel.

2.) Suchen Sie den defekten Schalter und entfernen Sie das alte Klebeband. Sie haben nun zwei Teile: Die Platine und die Schnappfeder.

3.) Reinigen Sie die Kontakte an der Platine sowie die Schnappscheibe mit Kontaktreiniger. Letzte ist oft schmutzig und gibt nur noch schlecht Kontakt.

4.) Falls der Schalter aus dem metastabilen Zustand nicht zurück geht, nehmen sie die Schnappscheibe und biegen Sie die drei Kontakte (im nächsten Bild gelb eingezeichnet) leicht nach unten. Testen Sie immer wieder mal, ob der Schalter wieder funktioniert. Biegen Sie langsam und nicht zu viel!

5.) Legen Sie die Schnappscheibe auf die Platine, sodass sie mit den drei Kontakten (gelb eingezeichnet) auf dem äußeren Metallring (rot eingezeichnet) aufliegt.

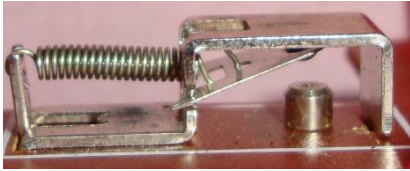


6.) Nehmen Sie ein neues Klebeband und befestigen die Schnappscheibe in der richtigen Position. Dabei gut anliegend ankleben und darauf achten, dass nur eine Klebebandschicht ausreicht. Nicht mehrmals umwickeln.

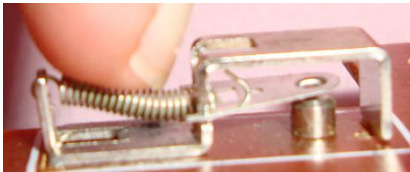
7.) Bauen Sie den Joystick wieder zusammen. Vorher können Sie ihn noch testen, aber acht geben, dass nirgendwo ein Kurzschluss entsteht. Beim Zusammenbau auf Kabel achten.

Nun sollte er wieder ein paar Decathlon-Kilometer schaffen.

Eine ganz andere Art von Schaltern ist in späteren QuickShot Modellen verbaut. QuickShot hat nämlich eigens entwickelte Mikroschalter, die keinem Industrie-Schalter entsprechen (im Gegensatz zum Competition Pro).



Da diese Schalter auf gerne kaputt gehen, gibt es auch hierzu Tipps. Oben zu sehen ist der stabile Zustand (Metallplättchen ist oben). Der metastabile Zustand wird ausgelöst, wenn man auf die Feder drückt:



Der Schalter hat dann Kontakt (Metallplättchen ist unten).

Hier gibt es oft Probleme mit den Federn:

### 1.) Feder ist abgerissen.

Meist geschieht dies am Rand, also dem Ende der Feder. Ist die „Nase“ zum einrasten abgebrochen, kann man die Feder nicht mehr befestigen.

Man kann die Feder ersetzen gegen eine ähnliche, man kann aber auch die alte reparieren, da auch die Suche nach einem Ersatz viel Mühe kostet und oftmals vielleicht zu weich ist.

Die Feder ist nämlich recht hart und die Idee ist folgende: Wir ziehen am abgebrochenen Ende der Feder einfach ein wenig mit der Zange an und biegen uns eine neue Nase zum Einhängen in den Schalter. Leicht gesagt – ist aber schwer.

Die Feder ist nämlich wirklich schwer zu biegen und es braucht einige Geduld um das zu schaffen.

**VORSICHT:** Wer schon mal mit Federn gearbeitet hat, der weiß, dass diese auch schnell mal wegspringen und nur schwer wieder auffindbar sind.

Ist das geschafft, folgt der nächste Teil: Das Einhängen der Feder in den Schalter. Zerlegt man den Schalter, hat man drei Teile:

- 1.) den Schalter an einer Platine angelötet
- 2.) das Metallplättchen
- 3.) die Feder

Am besten die Feder in das Metallplättchen einhängen (am besten mit der reparierten Seite, damit es leichter geht) und nun die Feder durch das Loch im Schaltergehäuse führen. Das Metallplättchen muss, wie in der Abbildung ersichtlich, ca. auf halber Höhe sein.



Danach die Feder in die Länge ziehen und am Schaltergehäuse einhängen.

**VORSICHT:** Auch hier kann die Feder leicht mal zurückspringen und so die Position des Metallplättchens verändern oder sich gar davon wieder aushängen. Am besten mit zwei Finger das Metallplättchen etwas einklemmen. Dann kann sowas nicht passieren.

Die Feder muss dabei schon gespannt sein und das Metallplättchen oben halten. Haben wir es beim reparieren zu weit auseinandergelassen, so muss man versuchen, die Feder zu stauchen/verkleinern. Da sie aber recht hart sind,

gelingt dies meist nicht. Man muss den gebastelten Haken also wieder abschneiden und beim nächsten Versuch enger machen, damit die Spannung gegeben ist. Oder man versucht folgendes.

### 2.) Feder ist deformiert oder Schalter reagiert nicht gut:

Ist die Feder vom ewigen Kontaktgeben schon verbogen? Klickt der Schalter nicht mehr satt? Oder fehlt es an Federspannung?

Dann kann man auch versuchen, das Schaltergehäuse, da wo die Feder eingerastet wird, etwas nach außen zu biegen. Der Schalter klickt dann besser, eine eventuell verbogene Stelle wird umgangen und die Feder wird nicht mehr immer gleich belastet.

Testen Sie immer wieder mal, ob der Schalter noch funktioniert. Biegen Sie langsam und nicht zu viel! Ist die Feder zu straff, kann es sein, dass es – je nach Joystick und Bauart – die Bewegungen zu schnell oder auch in Situationen, in denen kein Kontakt hergestellt werden sollte, geschaltet wird.



### **Hinweis:**

Ich übernehme keine Haftung, falls Sie bei befolgen dieser Tipps ihre Joysticks beschädigen, sich verletzen oder Teile verlieren.

Und nun viel Spaß beim Reparieren der Joysticks

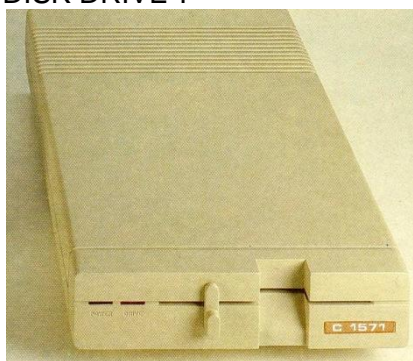
# Commodore Vorseriengeräte

Stefan Egger

Diesmal zeigen wir nicht so viele Prototypen sondern Vorseriengeräten.

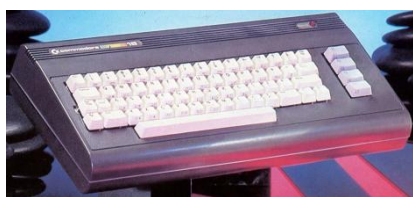
## Commodore 1571

Hier eine 1571 aus einer Werbung. Das Schild zeigt "C 1571" statt "Commodore 1571 DISK DRIVE"!



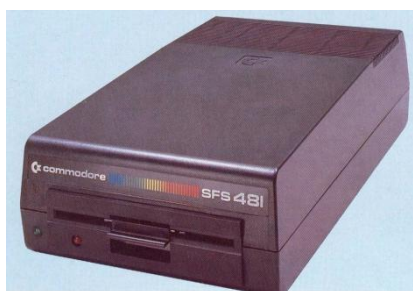
## Commodore 16

Beim Commodore 16 war anscheinend geplant, eine Plus/4 ähnliche Tastatur zu verpassen (niedrigere Tasten, moderneres Aussehen). Serienmodelle des C16 haben die normale, hohe Tastatur, die der des C64 entspricht.



## Commodore SF481

In einer Werbung wurde die 1551 als SFS481 angepriesen.



## Commodore V364

Der V364 wurde sogar in einer Werbung erwähnt und abgebildet! Dies ist also eines der drei V364. Dieses Bild habe ich selten noch gesehen und ich finde es daher interessant. Auch ist eine Menge schwarzes Zubehör zu sehen. Unter anderem die SFS481. Ob der Drucker je erschien, ist mir leider nicht bekannt.



## Commodore LCD

Den hatten wir zwar schon mal, aber hier ein Bild eines neuen LCD. Interessant ist die obere Abdeckung für den Bildschirm, die bei den heute erhaltenen Prototypen fehlt.



## Amiga A500

Auch beim A500 war man sich nicht ganz einig, welche Logos man anbringt und wo. Hier eine Version, wo links oben über der ESC Taste ein graues

Commodore-Logo klebt. Das zweite Bild zeigt ein ähnliches Logo, aber ganz rechts, dort wo normal das kleine Commodore Zeichen klebt. Es sieht fast schon aus, als wäre das ein A500 Plus bzw. ein späterer A500, mit länglichem Logo. Der alte Monitor im Hintergrund lässt aber auf ein Vorserienmodell schließen.



## Amiga 4000T



Ein ESCOM/Amiga Technologies A4000T? Nein! Ein Vorseriengerät von Commodore (man beachte das Logo) im späteren ESCOM Design. Commodore verwendete andere Gehäuse in der Serie.



### Amiga 2000

Auch der Amiga 2000 hat seltsame Veränderungen durchlebt. Was ist das? Ein komplett beiger A2000. Wer kam nur auf die Idee, ihn so C64-Braun zumachen?



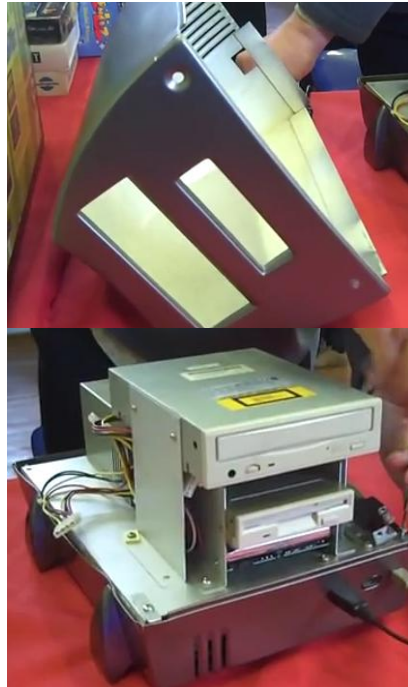
### Amiga 1000

Auch vom Amiga 1000 gab es eine Version mit eingepprägtem Logo. Der Amiga-Haken und das Logo fehlen vollständig, jedoch entspricht das Gehäuse sonst weitgehend dem Seriengerät. Wollte Commodore den Namen Amiga nicht verwenden?



### Amiga Walker

Der erste Amiga-Prototyp nach Commodore: Der Walker.



### Commodore Plus4/C264

Siehe großes Bild unten: Der Prototyp vom Commodore Plus4, der C264, hatte noch eine komplett andere Tastatur als das Seriengerät. Es gibt eine "Enter-förmige" Taste, welche aber nicht "Return" war - denn diese sitzt beschriftet daneben. Später wurde der untere Teil zu einer zweiten Shift-Taste und in den oberen, kleineren Teil rückte die Return Taste weiter nach links: Vom Rechten Ende war sie beim Seriengerät um eine kleine Tastenbreite entfernt.

Auch war man sich unsicher bzgl. der Beschriftung und es gibt einige nicht-bedruckte Tasten.

### C116

Selbst beim C116 experimentierte man mit verschiedenen Tastatur-Layouts:

War beim Prototyp nur eine Shift Taste, die linke musste der Funktion Esc weichen. Die Shift/Lock Taste war durch die Taste Inst/Del ersetzt. Rechts oben fehlte eine Taste, was man sehr gut im Vergleich erkennen kann:



### Quelle:

[www.computer-collection.at.tc](http://www.computer-collection.at.tc)

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

Commodore Prospekte



## Drei schlechte Ideen . . .

Stefan Egger

**Drei schlechte Ideen, die keiner braucht und sicher schon so manchen Anwender zum Verzweifeln brachte...**

**Platz 3 geht an den Amiga 3000(T). Von vielen geliebt, von kleinen Problemen abgesehen.**

Wer denkt sich sowas grausames aus. Der A3000 wird von vielen als der beste Amiga der je gebaut wurde, angesehen. Doch - und das muss auch mal gesagt werden - hat er auch einige "Besonderheiten".

Es gab zwei Gehäuse - Desktop und Tower. Fangen wir beim Desktop an: Man muss meistens, egal was man einbauen möchte, den gesamten Computer zerlegen. Kickstart? Genau hinter dem Metall-Chassis wo Netzteil, Laufwerke usw. sitzen. Speicher oder CPU-Karte? Ebenso dort. Sogar das Doughtherboard muss man ausbauen. Schrecklich.

Dann kommen wir zu den Diskettenlaufwerken. Um optisch ein besonders schönes Gerät zu designen wurden hier spezielle Diskettenlaufwerksblenden verwendet. Diese sind schon im Gehäuse fix integriert. Dadurch benötigt man spezielle, von Commodore vertriebene Diskettenlaufwerke mit breitem Diskettenauswurfkнопf. Bei Laufwerken anderer Hersteller müssen oft verschiedene Dinge angepasst werden. Dazu kommt, dass man keinen 5,25" Schacht integriert hat.

Ein CD Laufwerk muss also extern angeschlossen werden.

Auch ist das Gehäuse sehr eng und für Hitze anfällig. Deswegen gab es nie eine offizielle Version mit 3640 CPU-Karte.

Doch auch der Tower ist was besonderes. Riesengroß und noch viel, viel schwerer (eine Seitenwand hat schon fast das Gewicht eines C64). Wenigstens gibt es dank zwei Lüfter keine Hitze Probleme. Doch andere Macken hat er vom A3000 übernommen: Die Diskettenlaufwerkblenden. Wenigstens hat man hier drei freie 5,25" Schächte!

Noch schlimmer allerdings: Die Laufwerke müssen in einem Schienen-System eingeführt werden. Das bedeutet, man schraubt eine Schiene an das Laufwerk, führt diese dann in den vorgesehenen Platz ein und fixiert es mit Hilfe einer Metallklammer, damit es nicht verrutschen kann.

So weit so gut. nur sind die Abstände genau auf 1,5" hohe Laufwerke angepasst. 1" hohe Laufwerke können nur mit einigen Tricks (selbstgebaute Schiene, allerdings unten und nicht seitlich befestigt) eingebaut werden.

Möchte man ein CD-Rom oder anderes 5,25" Laufwerk einbauen und hat keine passenden Schienen, so rutscht es in das Gerät, da die Klammer es nicht fest hält.

Nein, liebe Commodore-Ingenieure, hier ist Euch wahrlich nicht "eine gute Idee nach der anderen" gelungen. Der A3000(T) ist technisch toll und in den Tower passen auch viele Erweiterungen. Jedoch bereiten so einige Dinge Kopfzerbrechen hat man keine oder zu wenige Originalteile.



A3000 Desktop: Rechts unten sind Kickstart und Speicher/CPU-Steckplatz.



A3000T: Die zwei Diskettenlaufwerke mit 1" Höhe brauchten spezielle Schienen und der Auswurfkнопf mussten angepasst werden.

## Platz 2 geht an den: Commodore C128 mit seinen Betriebsmodi

Nie hat ihn wer verstanden, den C128. Kaum jemand hat ihn je ausgenutzt. Der große Bruder des C64 hatte einige Probleme - er war zu komplex. Sowohl in der Produktion (zwei CPUs, zwei Grafikchips) als auch beim Verbraucher.

C64 Mode? Den kennt jeder. C128 Mode, da war man mal vielleicht irrtümlich oder hat ihn teilweise sogar genutzt. Dann gab es noch den C128 80 Zeichen Mode. Und hier wird es schon kompliziert.

Zwei Monitore? Oder ein spezieller, der alle Modi darstellen kann?

Und welches Kabel nehmen? Das RGB Kabel, das nur monochrome geht? Oder doch das mit Farbe? Beim C128 hat man die Qual der Wahl.

Hatte man mal den falschen Modus erwischt, so zeigte das Gerät keine Startmeldung oder konnte nicht damit arbeiten.

Achja, und dann gab es ja noch den CP/M Mode. Auch hier gilt: Commodore hat wohl verschlafen, da CP/M als der C128 rauskam, schon auf Rückzug war.

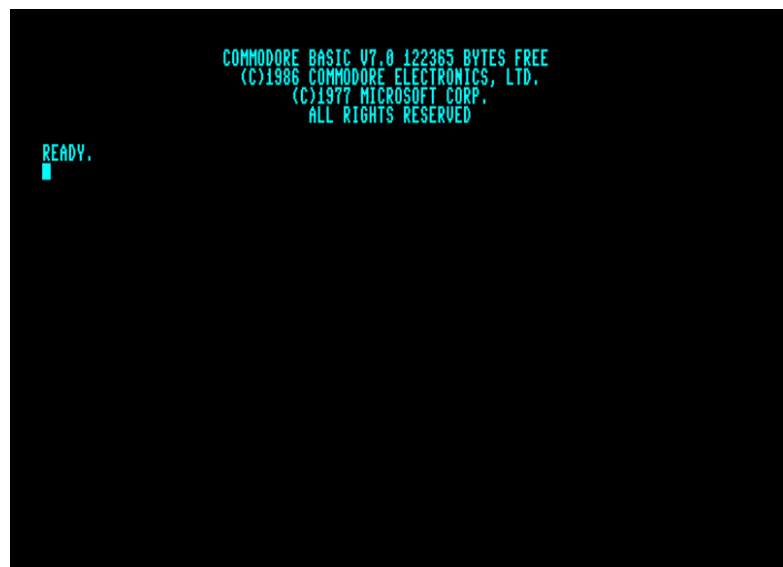
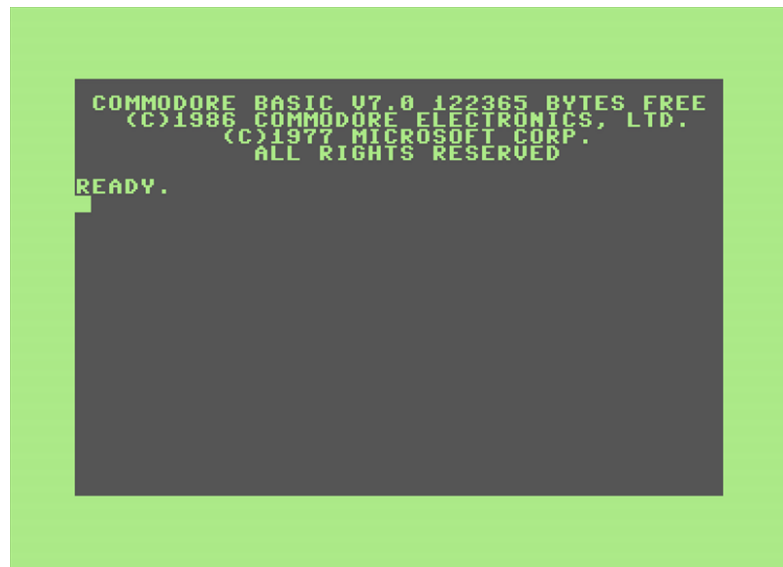
So blieb der angepriesene IBM und Apple Killer bei den meisten Nutzern ein aufgebohrter C64. Viele sprechen vom besten und modernstem 8 Bit Computer. Ja, das ist er auch. Er bietet wirklich vieles. Nur schade, dass der C128 Modus kaum Beachtung fand und der CP/M Modus kaum die Zielgruppe ansprach, die Commodore damit erreichen wollte.

Durch die Verwirrung mit den Monitoren sowie der Kabel hatte man sich bei Commodore wohl selbst überschätzt. Zusätzlich kommt noch hinzu - nutzte man je den VDC-Video-Chip des C128, dass frühe Modelle nur 16 KB Speicher hatten und spätere dann 64 KB. Somit wurde hier eine weitere Einschränkung für die frühen Käufer geschaffen.

Welchen Modus nehm ich heute? 40 Zeichen? 80 Zeichen? Oder doch CP/M? C64 ist auch noch möglich.



Viele Chips, hohe Produktionskosten. Der C128 VDC Chip blieb vom Prototypen C900, einer UNIX Workstation, übrig.



## Platz 1 geht an die gesamte Atari ST-Serie

Man kennt das ja, auch vom Amiga. Kaum möchte man zu zweit spielen, muss man die Maus ausstecken und an den Maus-Port einen Joystick stöpseln. Weder gut für den Anschluss am Amiga, noch für den Stecker am Joystick bzw. der Maus. Außerdem, ist man nicht vorsichtig, kann das im Betrieb Bausteine des Computers zerstören.

Also entweder Computer abschalten und neu starten, oder - die weit bequemere Lösung - Maus/Joystick Umschalter.

Und nun kommt die Idee von Atari: Man gibt die Anschlüsse für Joystick und Maus an die Unterseite (!) der Tastatur (Mega ST) bzw. des Computers (1040 ST).

Zuerst denkt man, das ist praktisch oder sieht zumindest cool aus. Bei näherer Betrachtung ist es einfach nur der erste Platz bei Ideen - allerdings sind wir hier beim Dead Pixel...

Die Anschlüsse sind sehr schlecht erreichbar, wenn das Gerät angeschlossen am Tisch steht. Man muss es es mehr oder weniger anheben, was aber wegen der Kabel, die hinten stecken, meist nicht möglich ist (da diese dann belastet werden würden). Selbst wenn man das Gerät irgendwie nun aufgehoben hat, sitzen die Anschlüsse streng und es ist sehr eng.

Zusätzlich kommt hinzu, dass die Kabel nach vorne hinausgeführt werden. Demnach müsste man das Kabel dann genau vor der

Tastatur vorbei führen. Möchte man die Maus rechts, was wohl die Mehrheit der Leute so möchte, platzieren, so ist der Anschluss links vorne an der Unterseite des Atari. Die Atari Maus ist bekannt für ihr kurzes Kabel und somit ist diese Idee nicht wirklich Wert, sie nachzumachen.

Doch ja, es wurde noch in einem weiteren Computer so gebaut - dem Atari Mega ST.

Beim Mega ST ist es wenigstens einfacher die Tastatur umzudrehen. Doch das Maus-Kabel wird wieder ca. 20 cm durch den in der Mitte liegenden Anschluss verkürzt. Wenigstens werden die Kabel hier seitlich hinausgeführt.



## Neuer Competition Pro im Test

Stefan Egger

### Hat SpeedLink endlich die Hausaufgaben gemacht? Das erfahren Sie in diesem Test des neuen Competition Pro SL-6603-TWT

SpeedLink erfreute die Fans klassischer Computer und brachte einen der besten und Haltbarsten Joysticks in einer USB-Variante auf den Markt. Der Competition Pro war zuerst in den klassischen Farben schwarz/rot erhältlich.

Schon in den ersten Tests von mir stellte ich fest, dass die Reaktion sowie das Autofeuer weit vom original entfernt war.

Dann kam sogar eine durchsichtig-blau/silber Variante auf den Markt (wir berichteten) und später ein Set mit Joystick und Amiga Classix CD-Rom. Technisch hatte sich leider nichts gebessert.

Hat sich das nun endlich geändert? Hat SpeedLink reagiert?



Die Verpackung hat sich total verändert. Statt der durchsichtigen Plastik-Box mit netter Schleife gibt es

stattdessen eine Karton-Box, wie schon beim Original mit dem Namen "5000".

Der Inhalt:  
Competition Pro Transparent,  
C64 Classix, Anleitung:



Nach schwarz/rot und blau/silber gibt es nun die Variante transparent/rot, welches es auch schon früher gab (Competition Pro Extra).



Die zwei Dreieckstasten sind wieder dabei und durch das viele rot im Inneren unterscheidet er sich auch ein wenig vom Original.

Trotzdem macht alles einen sehr guten optischen Eindruck.

Doch was wurde nun geändert:

Was zuerst auffällt ist, dass die Mikroschalter deutlich härter/strenger reagieren. Bei genauem hinsehen durch das Plastikgehäuse sieht man dann, dass tatsächlich andere Schalter verwendet

wurden. Leider wurde wieder eingespart und das Kabel ist direkt an die Kontakte angelötet worden. Die Kontakte der Mikroschalter sind aber so kurz, dass ein aufstecken von Kabelschuhen unmöglich scheint. Hier also deutliche Einsparungen. Auch das Kabel ist anders. Ob dies positiv oder negativ zu bewerten ist, bleibt abzuwarten. Bei den Vorgängermodellen gab es manchmal Kabelbrüche zu vermeiden.



Das in China produzierte Gerät hat nun eine Art Garantiesiegel auf der Unterseite. Auch ist ein Code (diese Pixel) auf dem Etikett. Ob dies intern für die Produktion verwendet wird, ist nicht bekannt.

Nun mal zum Spiele-Test: Technisch hat sich leider nichts verändert. Der Competition Pro von SpeedLink reagiert zähe, fast ungenau und nimmt schnelle Schaltbewegungen gar nicht wahr.



Reaktion wie die Vorgängermodelle in schwarz/rot und blau/silber.

**Fazit:** Schön, dass es noch so Produkte gibt und eine Firma, die immer wieder neue Varianten auf den Markt bringt. Allerdings ist mit der Einsparung der Kabelschuhe ein weiterer Schritt in die falsche Richtung gesetzt worden. Die träge Übertragung passt überhaupt nicht zum Competition Pro oder den

Spielen von Commodore/Amiga oder anderen älteren Computern.

Zu gute halten muss man, dass eine Spiele CD "C64 Classix" dabei ist. So hat man eine nette Zugabe. Vor allem aber ist dies wichtig für Leute, die sich nicht mit Emulatoren herumschlagen wollen und somit gleich losstarten können.

Optisch sieht er gut aus, wenn einem das transparente nicht stört.

Der Preis geht mit 15-22 Euro weit auseinander. Vom Hersteller empfohlen sind 17,99 Euro.



## Weitere Power-Knete Tipps

Stefan Egger

Die Power Knete fand doch Beachtung und so mancher kam erst durch den Artikel in Ausgabe 14 auf das doch manchmal praktische Pattex-Produkt. Hier einige weitere Anwendungsgebiete und Tipps:

### C128 Power-LED Halterung:

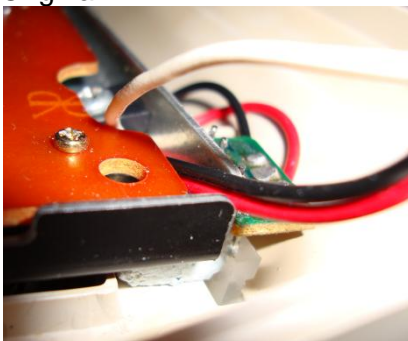
Beim C128 wird die Power LED mit Hilfe eines seltsam geformten Plastikteilchen gehalten. Fehlt es, braucht man Ersatz. Ich habe es daher aus Power Knete selbst nach modelliert.

Zuerst muss man ein Original haben und aus einem Stück Power Knete ungefähr die Form des Teiles (eckig) hinbekommen. Meist knetet man ja runde Dinge, die eckige Form ist nicht so leicht.

Danach habe ich es etwas trocknen lassen und mit einem Stanley Messer die Form ungefähr nachgebildet. Dazwischen habe ich es immer wieder vorsichtig getestet, ob es passt.

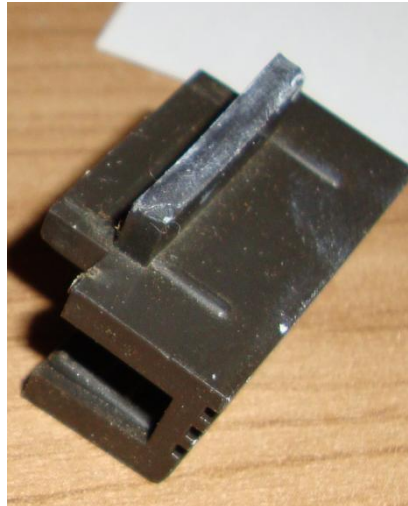
Da die LED von einem kleinen Vorsprung gehalten wird, der leicht abbricht, habe ich ihn mit Super Kleber befestigt und ausgehärtet.

Fertig eingebaut: Hält wie das Original!



Auch bei der SX64-Tastaturhalterung war mir die Power Knete hilfreich:

Die SX64 Tastatur wird an der einen Seite mit einer Leiste gehalten. Gegenüber wird es mit zwei mit Federn ausgestatteten Klammern befestigt. Diese brechen sehr oft ab, Ersatz ist schwer zu finden. Daher bleibt eine Reparatur als guter Kompromiss.



Abgebrochene Halterung der SX64-Tastatur.

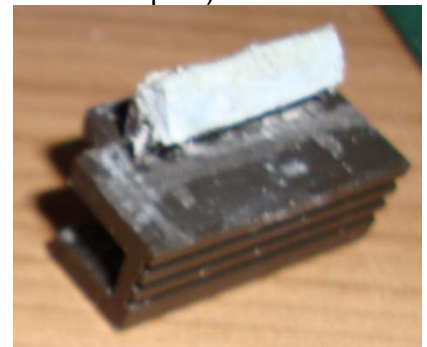
Zuerst muss man die Tastatur öffnen. Das dunkle Plastik an der Oberseite wird nur mit Klammern fixiert. Diese vorsichtig herunternehmen. Dann hat man die offene SX64 Tastatur vor sich und findet an der Unterseite bei den zwei Klammern die Abdeckungen davon. Diese kleinen Abdeckungen werden von zwei Schrauben gehalten. Man schraubt diese heraus und hebt die Abdeckung vorsichtig nach oben weg.



Nun zieht man die Klammer nach vorne weg und achtet darauf, dass die darin enthaltene Feder nicht verloren geht.

Nun modelliert man grob mit Power Knete den abgebrochenen Haken. Meist hält die Power Knete auf so kleinen Stellen nicht. Ist dies der Fall, bitte die erhärtete Power Knete mit Super Kleber befestigen.

Nun kann man die gewünschte Form genau ausarbeiten (mit feinen Raspeln):



Man kann es im offenen Zustand testen. Dabei sollte man die Feder als auch die obere Abdeckung mit mind. einer Schraube befestigen. Der Teil aus Power Knete darf nicht zu breit sein, da sonst die Abdeckung nicht mehr passt. Wenn die Klammer nicht einschnappt, so muss es nochmal nachbearbeitet werden. Achtung: Bei intakten Klammern oder schon modellierten/reparierten muss man zuerst die Klammer

hineindrücken um die Abdeckung dann vorsichtig heraus zu heben.

Bitte beachten Sie, dass die Tastatur im ganz geschlossenen Zustand (mit der großen Abdeckung der gesamten Tastatur) nochmals Einfluss auf das Einrasten der Klammern hat. Sollte es nach dem zusammenbau nicht klappen, muss nochmals etwas nachbearbeitet werden.

Zur Verstärkung habe ich auch hier Super Kleber verwendet. Ist die Power Knete ausgehärtet kann man es mit dunkler Farbe bearbeiten.



Wie im Bild rechts zu sehen ist, fällt es kaum bis gar nicht auf. Und das wichtigste: Die Tastatur kann beim Transport nicht mehr hinunterfallen.

Bitte trotzdem vorsichtig sein und immer die Klammern zuerst hineindrücken und dann vorsichtig nach oben abheben.

Fazit:

Viel Arbeit (modellieren, testen, zerlegen, zusammenbauen), aber der Aufwand hat sich gelohnt. Die Funktion wird erfüllt und die Optik kaum gestört. Da diese Teile selten sind, und gerne abbrechen, sollte man sich die Zeit nehmen, es wieder herzurichten.





## Computer Collection: Amiga 3000T

Stefan Egger

Der Amiga 3000T ist der erste Amiga, der in einem Tower-Gehäuse ausgeliefert wurde. Der Grund dafür war - neben der Tatsache, dass Tower damals modern waren - wohl das sehr kompakte Gehäuse des A3000 Desktop. Der Tower bietet nämlich fünf statt vier Zorro Steckplätze und hat gleich drei 5,25" Schächte für CD-Rom Laufwerke, welche beim Desktop-Modell völlig fehlen. Außerdem hatte Commodore eine CPU-Karte mit dem Motorola 68040 geplant, welche aber im Desktop zu Problemen mit der Hitzeentwicklung in dem sehr engen Gehäuse führte. Daher ist der A3000T-040 das einzige A3000-Modell, welches die CPU-Karte namens 3640 eingebaut hatte. Der A3000T wurde erstmals 1991 unter dem Namen A3500 vorgestellt. Er hatte damals noch die Plastik-Front des Commodore PC-60 in brauner Farbe. Beim Serienmodell wurde dann ein etwas abgeändertes, beige Gehäuse verwendet. Technisch ist er fast identisch zum A3000 und hat weiterhin SCSI-Controller, Scandoubler/Flickerfixer (Videosignal für VGA Monitore), Prozessorsockel und neue Zorro-III Steckplätze. Ältere Zorro-II Karten lassen sich auch hier verwenden. Softwaremäßig wurde das verbesserte Kickstart und Workbench 2.0 ausgeliefert. Im Gegensatz zum Desktop-Modell war im Tower das Kickstart von Beginn an fest integriert.

Vom Amiga 3000T gab es mehrere Versionen. Mit der

Bezeichnung "A3000T" wurde er mit Motorola 030 CPU auf der Platine aufgelötet verkauft, wobei der Prozessorslot frei blieb. Auch gab es das Modell A3000T-040, welches mit einer eingebauten CPU-Karte namens 3640 mit Motorola 68040 CPU ausgeliefert wurde. Aus Kostengründen fehlte hier der 68030 auf der Hauptplatine. Alle Modelle haben auch eine FPU (mathematischer Co-Prozessor). Anscheinend gab es auch das Modell Amiga 3000 T UX, welcher mit einigen Erweiterungskarten und einem auf UNIX-basierenden Betriebssystem namens AMIX ausgeliefert wurde. Ähnliche Technik gab es im A3000, allerdings im Desktop-Gehäuse. Auf demselben Chipsatz

basierend (allerdings ohne SCSI und Flickerfixer) gab es den für den Heimbereich gedachten Amiga 600.



Der Amiga 3000T ist sehr groß und ist vom Aufbau her sehr ähnlich wie der Commodore PC60 Tower. Lediglich die Front wurde abgeändert und so ein eigenes, dem A3000 Desktop ähnlich sehendes, Design geschaffen. Wie auch im Desktop hat der A3000 sind die Diskettenlaufwerksblenden in der Front schon integriert. Dadurch benötigt man spezielle, von Commodore vertriebene Diskettenlaufwerke mit breitem Diskettenauswurfknopf. Bei Laufwerken anderer Hersteller müssen oft verschiedene Dinge angepasst werden. Gut zu sehen: Der waagrechte Schacht (hier mit CD Rom) sowie zwei senkrechte Schächte für Laufwerke im 5,25" Format. Oben der Power-Schalter, die zwei LEDs für POWER und HARD DISK sowie der Schlüssel zum sperren der Eingabegeräte.



**Bild oben links:** Ganz oben das fix montierte Panel mit Einschalter und LEDs. Beim PC60 gab es hier einen weiteren Schacht für 5,25" Laufwerke. Darunter ein eingebautes CD-Rom-Laufwerk sowie zwei Diskettenlaufwerke. Maximal zwei Laufwerke können eingebaut werden, zwei weitere sind extern anschließbar. Der PC60 hatte LEDs und Schlüssel rechts von den Diskettenlaufwerken, deswegen gibt es hier ein Loch, welches beim A3000T nicht verwendet wird. Darunter sind zwei weitere 5,25" Laufwerke vorgesehen, welche aber senkrecht eingebaut werden müssen. Sie werden an einen Metallträger im Inneren fixiert. Ganz unten: Neben dem im Netzteil verbauten Lüfter gibt es hier eine zweiten Lüfter, welcher die Abwärme der eingebauten Karten abführen soll.

**Bild oben rechts:** Ganz oben sitzt das Netzteil mit Stromanschluss. Es gibt hier einen weiteren Anschluss für einen Monitor sowie Schlitze für den Lüfter. Darunter ist der Anschluss für die Tastatur sowie zwei Anschlüsse für Joystick und die Maus. Darunter folgen Serieller sowie Floppy Port Anschluss gefolgt von SCSI-Anschluss und Parallel Port. Die zwei darunterliegenden Anschlüsse sind für die Video-Ausgabe: normaler Amiga-Video-Port und VGA-Anschluss mit Schalter (Flickerfixer enable/disable). Darunter sind die Stereo-Audio Ausgänge. Ganz unten sind die Zorro Steckplätze.

**Bild rechts:** Im Inneren des Gerätes sitzt oben linke (seitliche Ansicht) das Netzteil. Ganz oben das Panel mit dem Einschalter sowie eine Möglichkeit ein 5,25" Laufwerk einzubauen. Darunter ist die Halterung für die Diskettenlaufwerke. Ärgerlich: Zuerst muss eine Schiene an die Laufwerke geschraubt werden, die dann in die vorbereiteten Schächte eingeführt werden muss. Dies stört vor allem, wenn man die passenden Schienen nicht hat oder wenn man 1" (statt 1,5") hohe Diskettenlaufwerke einbauen möchte. Unten Rechts sitzt ein weiterer Lüfter. Darüber ist ein kleiner Lautsprecher, welcher nur funktioniert, wenn man keine externen Lautsprecher angeschlossen hat. Auf der Platine sitzen unten die Zorro Slots. Rechts oben ist die 3640 CPU Karte eingesteckt. Ganz rechts oben kann man mittels ZIP RAM den Speicher erweitern. Weiter Links sitzt das Kickstart Rom. In der linken oberen Ecke ist der interne SCSI- und Floppy-Anschluss.



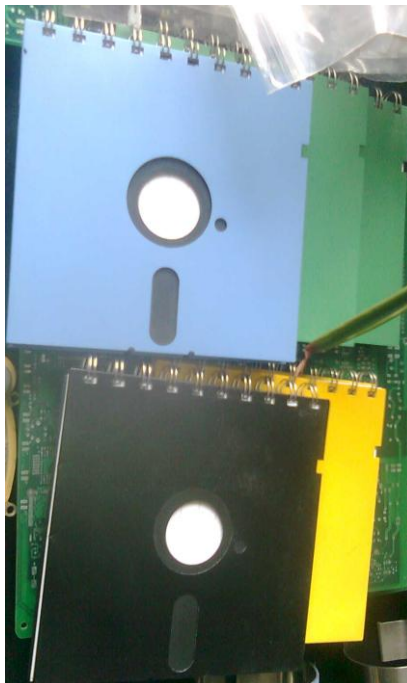
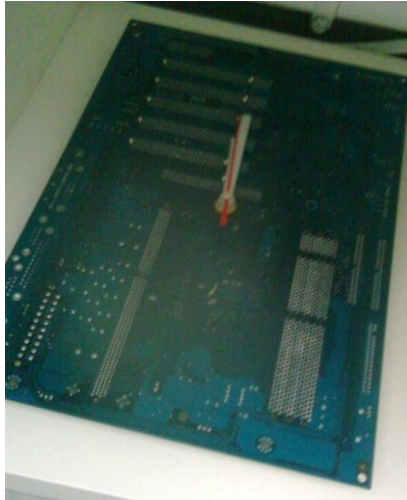
# Trash Design

Stefan Egger

Müll kann so schön sein. Wir zeigen kreative Dinge, die man aus alten Computern bzw. Datenträgern herstellen kann.

Alte Computer. Ein Thema für sich. Die einen werfen sie weg, die anderen sammeln sie und andere bauen daraus kreative Dinge. So wie die Leiterplatten-Uhr, wo jede ein Einzelstück ist, da es immer wieder verschiedene Platinenmuster und -größen gibt.

Oder etwas, um die Freundin/Frau umzustimmen? Hier hätten wir eine Handtasche gefunden:



Oder was auffälliges zum Schreiben? Der Diketten-Block ist sogar in verschiedenen Farben erhältlich. Statt Daten zu speichern muss man sie allerdings aufschreiben.

### Beschreibung

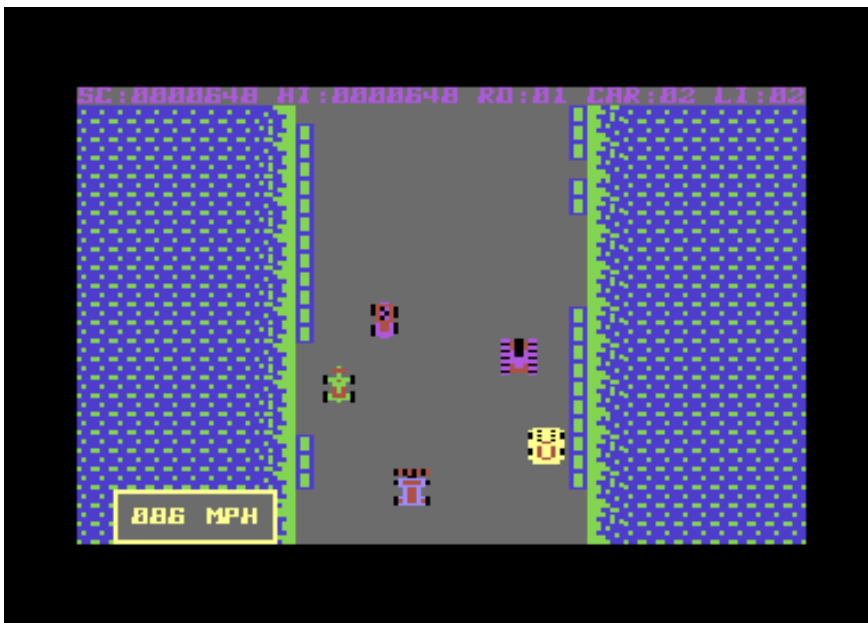
Dies ist mal ein etwas anders Autorennspiel. Bei Burnin Rubber erhältst Du Punkte für die Landung auf einem anderen Fahrzeug und für Beschädigen oder Abdrängen von der Bahn. Wenn Du auf einem Fahrzeug landen willst, musst Du erst einmal fliegen, das ist bei Burnin Rubber bei einer Geschwindigkeit von mehr als 100 km/h möglich.

### Gestaltung

Die Rennstrecke und Rennwagen werden aus der Vogelperspektive dargestellt. Die Rennwagen sind ganz hübsch gemacht, die Landschaft wird nur als Farbfläche dargestellt. die musikalische Untermalung ist klassisch, harte Rockmusik wäre passender.

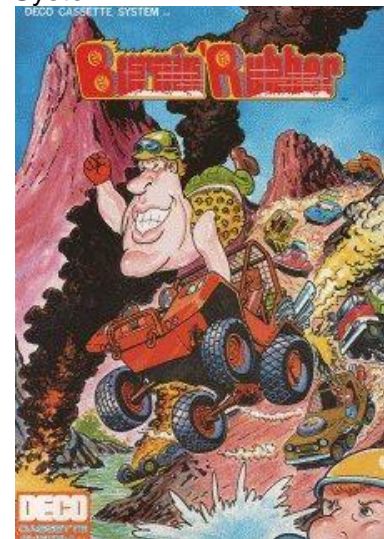
### Hinweise

Das Spiel kann abwechselnd von zwei Spielern mit einem Joystick an Port 2 gespielt werden. Lenkung entweder rechts oder links, bzw. oben ist schneller oder unten langsamer. Ab 100 km/h ist durch die Feuertaste Fliegen möglich und auch bei Brücken notwendig. Es gibt 32 Spielstufen.



### Cover

Kassette DECO Cassette System:



Kassette Software 64:





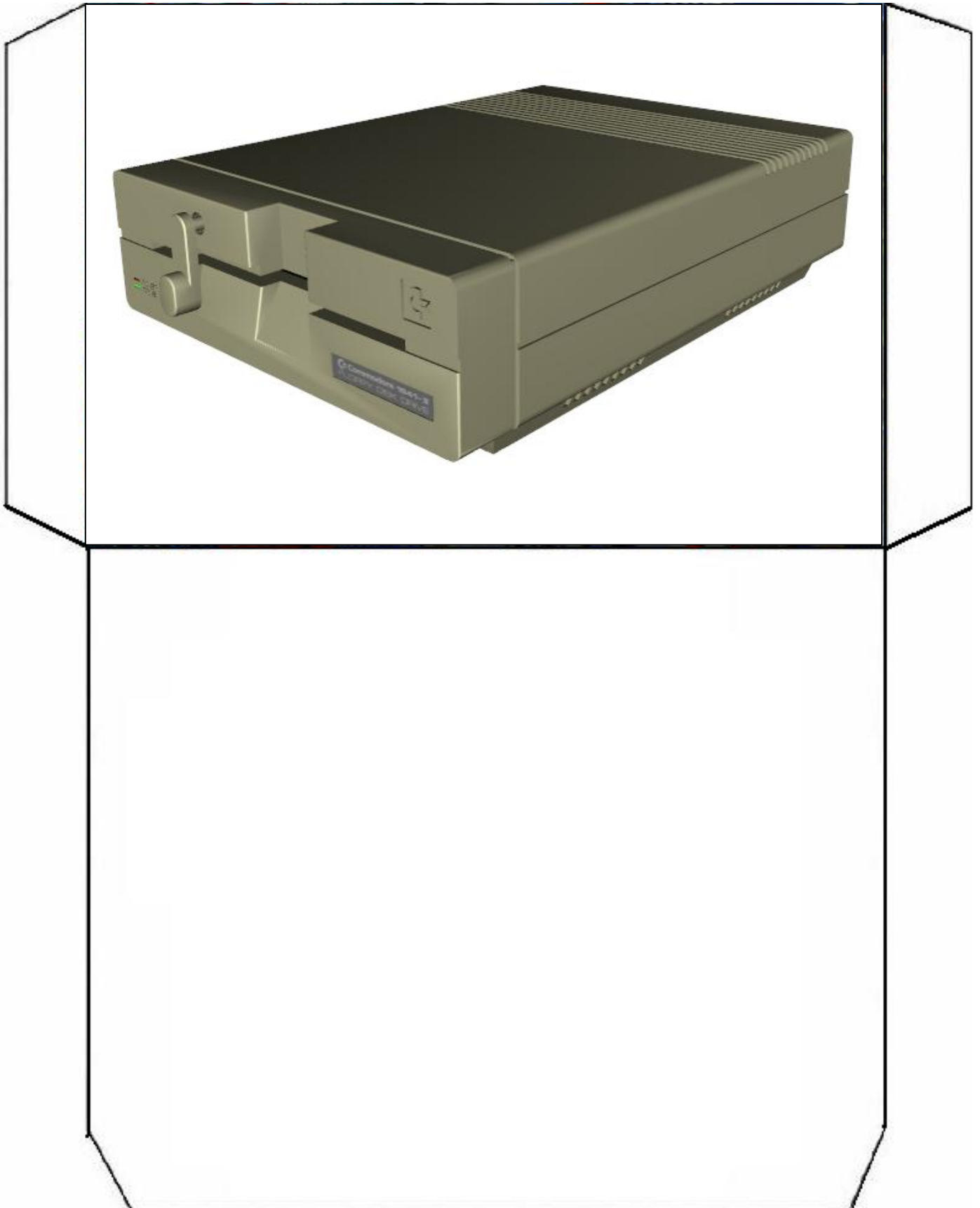
Entwickler	Colo de Wergifosse
Publisher	Colosoftware
Release	1983
Plattform(en)	Arcade, C64
Genre	Racing, Overhead
Spielmodi	1 - 2 Multiplayer
Steuerung	
Medien	
Sprache	



## Cover für 5,25" Disks

Stefan Egger

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



## Super Zoom

Stefan Egger

Um welchen Commodore Computer handelt es sich hier?

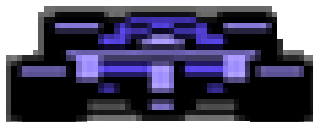


## Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung der letzten Ausgabe:  
C64: Winter Games, Amiga: James Pond



## Tops und Flops

### Tops

Über den Tellerrand blicken. Diese Ausgabe lehrte, dass auch Spectrum sehr interessant ist. Der kleine Computer von Sinclair und sein eher unbekannter, aber interessanter Hardware-Clone SAM Coupe zeigen, dass es immer wieder was zu entdecken gibt!

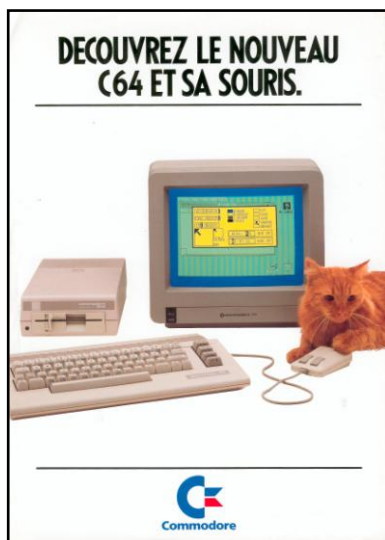
Original-Chips ersetzen, Rechner reparieren oder vor der Verschrottung retten. Auch für andere Bereiche gilt: nichts wegwerfen, was andere benötigen! Lieber weiterschenken – und Freude machen!

### Flops

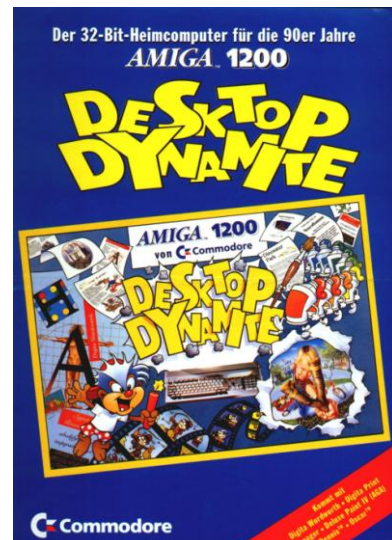
Über 1800 Euro für den X1000. Wir brauchen eine günstige Hardware-Basis, mehr Nutzer und dadurch mehr Software und Verbreitung. Bitte bringt schnell den X500 – komplett, leistungsstark und erschwinglich. So wird der X1000 für viele ein Traum bleiben

An die Hardware-Hersteller: Spart nicht am falschen Platz. Disk Laufwerke ohne READY, ohne Jumper oder Einstellungen? So teuer kann das gar nicht sein. Haltet Euch an die Standards und streicht nicht Funktionen, die sicher nicht die Welt kosten.

## Bilder zum Schluss



C64 mit 1541c, 1901 Farbmonitor und der 1351 Maus und – was ist das – eine Katze. Ob die zwei Freunde werden?



Eines der letzten Sets von Commodore: A1200 Desktop Dynamite.

Quelle (beide Bilder): [www.commodorebillboard.de](http://www.commodorebillboard.de)