

THE COMMODORE C64DX DEVELOPMENT SYSTEM

COPYRIGHT 1991 COMMODORE ELECTRONICS, LTD.
COPYRIGHT 1977 MICROSOFT

BASIC 10.0 V0.9B.910429 ALL RIGHTS RESERVED

GERMAN/AUSTRIAN KEYBOARD
NO EXPANSION RAM
EXTERNAL F011 DRIVE
ROM CHECKSUM \$E96A

READY.
█

C65 für alle!

C64 Grafik Filter

Amiga-Modellübersicht

Kondensatoren im Amiga CD32

Beste Echte C64 Spiele Liste - Teil 2

Interview mit Stainless Steel

U/P	DATE	DESCRIPTION	DATE	APPROVED
D	REV TCE ECD	33 03 85	7/19/85	
E	REV PER ECD	31 03 85		
F	REV TER ECD	93		

1541 ULTIMATE



Die '1541 Ultimate' ist ein Laufwerk das im C64 /C128 als Cartridge oder als eigenes Device für alle anderen Commodore-Computer mit einem Serial-Bus benutzt werden kann.

Das Cartridge beinhaltet ein "echtes" 1541 Laufwerk für Commodore Computer. Damit ist es möglich Disketten-Images auf einer modernen SD/MC Karte abzulegen. Es ist vollständig kompatibel mit einem echten Laufwerk.

Versionen:
Normal (99€ + Versand)
PLUS (119€ + Versand)

Homepage:
www.1541ultimate.net

DESIGNED BY	DATE
REVISED BY	DATE
APPROVED BY	DATE
VECD ON	REF REV
C-1541	

commodore	
SCHEMATIC DIAGRAM	
SINGLE FLOPPY CONTROLLER	
SIZE C	Model 1541
REV F	

Vorwort

Und auch in dieser Ausgabe gibt es was Besonderes. Das erste, was auffällt ist die beiliegende Heftdisk – ein Special zu unserer fünften Ausgabe!

Aber auch im Heft selbst hat sich einiges getan! Nun gibt es pro Ausgabe einen Artikel vom C64-Wiki und ein Rätsel. „Bilder von damals“ ist eine neue Serie, die einige interessante Geschichten und Bilder in SCAOCM bringen wird. Auch der „Ärger des Monats“ soll öfter vertreten sein. Schicken Sie mir Ihre Problemstory!

Ganz besonderen Dank geht an...
Rüdiger Engel

Redaktion in dieser Ausgabe:
Stefan Egger
Christopher Kohler
Cassius
DJBase
Michael Krämer

Wer kann mithelfen?

Jeder! Schickt mir Eure Ideen, Computergeschichten, Tutoriale, Bilder, Vorstellungen und Texte zu. Nur so kann das Magazin ausgebaut und interessanter werden!

Ich hoffe, dass Euch meine Homepage sowie dieses Magazin gefallen wird und wünsche Euch nun viel Spaß beim lesen!

Sie können mir Vorschläge mit Verbesserungen oder Beschwerden per E-Mail zusenden – der Link steht im Impressum

Downloads Ausgabe 4 (erste drei Tage):

3. 2.		63 Downloads
2. 2.		102 Downloads
1. 2.		52 Downloads

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 und Link zu www.scacom.de.vu unveränderter verbreiten.

Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge – keine Verwendung ohne Erlaubnis.

Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin in verschiedensten Formen zu beteiligen. Schickt mir Vorschläge mit Verbesserungen oder Beschwerden per E-Mail zu!

Kontakt:

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

Inhalt

Bild des Monats.....	4
News.....	6
Tutorial: C65-Emulation.....	9
Micro64 – DER C64 Emulator.....	11
Minimig – Der Mini Amiga.....	12
Subotron Shop.....	13
C64 Grafik Filter.....	14
It came from the desert.....	15
Amiga Computer - Infos und Beratung... ..	18
Hintergrundbild.....	20
Kondensatoren im Amiga CD32.....	21
Beste Echte C64 Spiele Liste - Teil 2.....	22
Super Pumkin Bros.....	27
Lotus64k.....	29
Aztec Challenge.....	30
Interview mit Stainless Steel.....	32
Amiga – quo vadis.....	34
Speedloader-Vergleich.....	35
Bilder von damals.....	36
Feedback.....	38
Disk-Cover für 5,25“ Disks.....	39
Wussten Sie?.....	40
SCACOM.....	41
Wörtersuche.....	43
10 Gründe / Bilder zum Schluss.....	44



Bild des Monats

Diese zwei jungen Katzen wissen was gut ist – sie haben Ihren Lieblingsplatz auf einem A500 mit A530-Erweiterung. Irgendwie scheinen Amigas beide Katzen magisch anzu- ziehen, da auch der Amiga 4000 ständig von Ihnen bela- gert wird!

Die zwei Minitiger sind aus einem Wurf von Mitte August 2007. Inzwischen passen sie nicht mehr zu zweit auf den 500er!

Danke für das Bild an Rüdiger Engell! Er hostet die Amiga- Usergruppe IMAGE (www.image-pages.de) mit einem Amiga 4000 mit OS3.9 (und bald OS4.0).



Witz des Monats

Treffen sich zwei Commodore-Benutzer auf der Straße

Fragt der eine: "Wie wird das Wetter heute?"

Meint der andere:
"Caps-Lock."

"Wie?"

"Naja, es Shift ohne Ende!"

Zahl des Monats

Nach Schätzungen soll es noch über 20.000 C64 auf der Welt geben.

(„Galileo“, PRO7)

Zitat des Monats

Stimmt es, dass die Arbeit am Computer dumm macht?

"Sie haben nichts zu befürchten. Computer können einen wahnsinnig machen, aber nicht dumm."

(Egmont Kakarot-Handtke)

Enttäuschung des Monats

Amiga OS 5.0 ist da! Aber leider handelt es sich wieder um ein Täuschungsmanöver für alle Amiga-Fans. Es ist weder ein richtiges Amiga OS, noch hat es irgendwas mit Amiga zu tun – bis auf den Namen!

Es ist eine „Weiterentwicklung“ von AmigaAnywhere. Wenigstens stimmt der Name – Amiga irgendwo.

News

Commodore Meeting

Der Termin für das Meeting in Wien steht nun fest:

Sonntag, 20. April 2008
ab 16 Uhr - open end
(Geräteaufbau ab 15:30)

Wie jedes Jahr findet das Meeting in der Wiener Freiheit statt: Die findet man in der Schönbrunner Straße 25 in 1050 Wien. Der Event ist gratis, eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm>

Buch: Amiga – quo vadis?

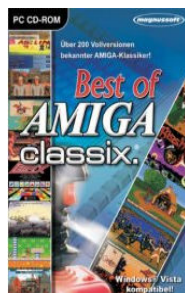
Ein neues Buch kann z.B. bei www.vesalia.de bestellt werden. Einen Testbericht gibt es in dieser Ausgabe!

C64 auf Wii

Um fünf Euro kann man bald seine Virtual Console auf der Wii um einen C64 Emulator erweitern. Commodore Gaming arbeitet fieberhaft mit Nintendo Europe zusammen, um "viele gute Klassiker für die C64-Generation und auch die modernen Spieler zu Verfügung zu stellen".

Best of Amiga Classix

Seit 27. Februar ist die CD mit 200 Vollversionen bekannter Amiga-Klassiker verfügbar, die man von einem Menü aus leicht starten kann.



Behr-Bonz VIC-20 Multicart

Das Behr-Bonz VIC-20 Multicart ist nun erhältlich. Es beinhaltet 127 VC20 Spiele, die man durch ein Menü auswählen kann. Diese Spiele waren alle einzeln als Cartridge erhältlich. Alle Spiele laufen auf NTSC, einige auf PAL. Bald soll aber eine PAL Version erscheinen. Das Modul kostet \$30 und Versand aus Kanada.



<http://jledger.proboards19.com/index.cgi?action=display&board=general&thread=1200215361&page=1>

Bilder von der „C= Show“

In Holland fand am 16.2. Maarssen die monatliche "C= Show" statt. Viele Hardware-Entwickler aktueller Projekte (1541-IDE, 1541-III, 1541-Ultimate, DC2N) waren anwesend. Bilder und Berichte auf:

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

Jack Tramiel

Weitere Bilder und Videos von Jack Tramiel gibt es hier:

www.cnettv.com/9742-1_53-31867.html

www.commodore.ca/gallery/video/video.htm

www.dickestel.com/comm25ann.htm

<http://cbm.videocam.net.au/news.php?sid=705>



Jack, seine Frau und Bill Herd

Classic Computing 2008

Dieses Jahr findet die CC am 27. und 28. September im Eurotec-Center in Moers (Deutschland) statt.

Auf über 600 Quadratmetern werden die verschiedensten klassischen Computer – nicht nur von Commodore - vorgestellt.

www.classic-computing.de/CC2008/index.html

Neues C64 Spiel

Ein neues Spiel mit dem Namen „Hyper Duel“ gibt es hier:

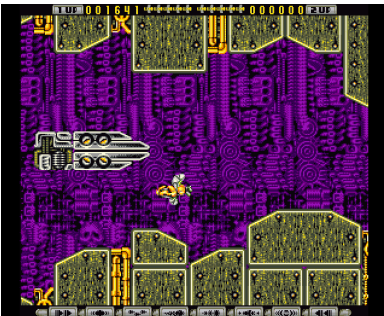
www.redesign.sk/tnd64/games/Hyper_Duel.zip

Apydia – neuer Level

Da es im Amiga Spiel Apydia einen eingebauten Musik-Player gibt, konnte man einen neuen Level entdecken. Es gab die Musik mit dem Namen „Speed Of Light“, aber sie wurde im Spiel nicht verwendet.

Im Level 4 konnte so ein Bonuslevel entdeckt werden, der wegen eines Fehlers im Code nicht erreicht werden konnte!

Es wurde ein WHDLoad-Patch veröffentlicht, der den Fehler behebt.



www.givr.net/blog/

C64TPC – C64 zu PC

C64TPC ist eine Kombination aus Hard- und Software (für GNU/Linux, MacOS und Windows, um einen C64 mit dem PC zu verbinden. Man kann dann HDs, CDs usw. am C64 netzen.

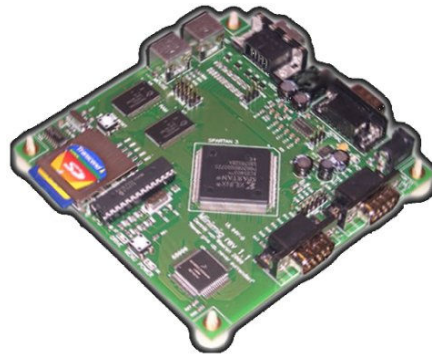
www.saymantek.com/c64tpc/en.html

Minimig verfügbar

Minimig bildet mittels einem FPGA und einem echten 68000 CPU einen OCS-Amiga nach. Es können Joysticks, Amiga- und PS/2-Mäuse sowie eine Tastatur angeschlossen werden. Durch den VGA-

Ausgang mit 31-kHz-Signal lässt sich das Board mit jedem herkömmlichen PC-Monitor betreiben.

Das von ACube Systems produzierte Gerät kostet ca. 150€.



Guru Meditation

In den frühen Tagen der Amiga-Entwicklung stürzte der Computer oft ab und zeigte die Fehler Meldung „Guru Meditation“. Die Entwickler setzten sich auf das von Amiga produzierte Joyboard und dachte über den Fehler nach. Genau das ist nun ein neues Spiel für den Atari 2600. Man muss möglichst ruhig am Joyboard sitzen, um den Guru fliegen zu lassen...



Update for MMC Replay

Das erste Update (v.0.54) behebt einige Fehler der Version 0.52. Bitte vor dem flashen eine „Recovery Disk“ erstellen!

Individual Computers

Die Webseite www.ami.ga ist derzeit nicht verfügbar, da es

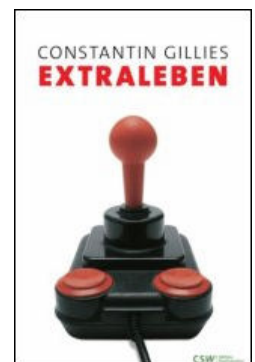
technische Probleme gibt und kein Mann, der sich auskennt, erreichbar ist. Aber die Homepage www.jschoenfeld.de ist weiterhin verfügbar.

News über CloneA gibt es bislang keine, damit ist Minimig derzeit der einzige Amiga-Klon am Markt.

Extraleben (Taschenbuch)

Ein neues Buch ist von Constantin Gillies erschienen! Aus dem Inhalt:

Eigentlich wollen Nick und Kee nur ihren Commodore 64 abstauben. Noch einmal in die Welt von Space Invaders, Pac-Man und Donkey Kong zurückreisen. Doch der Nostalgetrip endet mit einer Überraschung: In einem Spiel aus den Achtzigern entdecken die alternden Joystickhelden eine geheime Botschaft: "WELCOME TO DATACORP". Plötzlich erwacht der alte Hackerinstinkt wieder. Die Freunde gehen im Dschungel der Bytes auf die Jagd - und entdecken eine weitere Spur: Sie führt nach Iowa, mitten in die amerikanische Provinz. Jetzt gibt es kein Zurück mehr. Von der digitalen Schnitzeljagd magisch angezogen, tritt das Duo die Reise in die USA an. Für die Hobby-Computer Archäologen beginnt eine Odyssee um die halbe Welt - und durch die Geschichte der Games. Doch am Ende wird das Spiel ernster, als die Freunde ahnen.



C64DTV

Am 9. Februar ließ www.c64dtv.co.uk verkünden, dass nur noch 30 neue DTVs zu haben sind und die Produktion eingestellt wurde. Das seien die letzten Stück, die es von dort zu beziehen gibt!

PSP-UAE 0.71 verfügbar

Der Sound sowie der Speed des Emulators für die PSP wurden verbessert! In späteren Versionen werden weitere Verbesserungen an der Geschwindigkeit und dem Sound vorgenommen und auch AGA Support wurde angekündigt. Wie immer muss die PSP gehackt sein, um den Emulator ausführen zu können.

www.pspuae.com/

C64 DTV Demo

Neue Demo für den C64-Joystick von TRSI mit dem Namen "2008 - a DTV Odyssey".

Video oder D64 Files:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=62935>

SEUCK News

Das "Shoot 'Em Up Construction Kit" wurde so abgeändert, dass es nun von links nach rechts scrollt. Eine Version die von rechts nach links scrollt, soll bald folgen.

www.seuckvault.co.uk

Commodore Free #16

Das Englische Magazin ist ab sofort zum Download erhältlich!

www.commodorefree.com

DirMaster v2.0

Mit dem Programm kann man folgende C64-Dateiformate am PC editieren: .d64, .d71, .d81, .d80, .d82, .d2m, .dhd, .dnp, .dfi, .g64, .t64, .prg, .p00, .seq, .s00, .usr, .u00, .rel, .r00, .arc, .sda, .lnx, .ark, .cvt, .sfx, .wr3 und zip/4.

<http://style64.org>

CD32: Flop?

Das Magazin „Stern“ zeigt auf der Homepage das CD32 als Flop einer Videokonsole.

www.stern.de/

neoRAM

Der GeoRAM Nachbau ist nun als Bausatz mit 512 KB oder 2 MB erhältlich. Dies kostet 16 bzw. 25 Euro, wer nur die Platine möchte kommt auf 6,60 €

www.x1541.de

1541 Ultimate

Die Steckkarte für C64 befindet sich in Produktion. Erhältlich ist eine normale Variante um 99 Euro sowie eine Plus-Variante (mit REU-Support und mehr RAM) um 119 Euro.

www.1541ultimate.net

HVSC Update 48

Nach diesem Update der "High Voltage SID Collection" sind 35,030 SID Dateien enthalten! Allein in diesem Update sind 918 neue und 42 verbesserte SIDs.

www.hvsc.c64.org

1541-III

Ein neues Firmware Update steht zum Download bereit"

<http://jderogee.tripod.com/project1541.htm>

Retro Kalender

„Alte Vintage-Computer mit charmanten Damen in Szene gesetzt“ – so die Produktbeschreibung des Herstellers. Um die Computer bei soviel weiblicher Haut nicht zu vergessen: Von unserer Lieblingsfirma sind u.a. C64, Plus/4, A500 und A600HD enthalten.



www.style-kurve.de/shop

SCACOM News

Die neue Seite www.scacom-online.de.vu vereint alle Seiten von SCACOM: Von dort aus ist www.scacom.de.vu sowie die neuen Seiten www.scacom-aktuell.de.vu und www.english-scacom.de.vu erreichbar.

AmiKit für Linux

AmiKit ist ein Software-Paket, das mithilfe des Emulators UAE einen Amiga emuliert. Dank E-UAE gibt es nun auch eine Linux-Version.

<http://amikit.amiga.sk/>

Tutorial: C65-Emulation

Stefan Egger

EINFÜHRUNG:

Der C65 war Commodores Hoffnung, nach den Missglücken C264ern und dem C128 mit wenig Software und Neuheiten, wieder am Erfolg des C64 anzuknüpfen und die 8 Bit Homecomputerära ein paar Jährchen weiterleben zu lassen.

Commodores „maximale Hardware zum kleinsten Preis“-Konzept etwas beitragen.

C65 im Überblick

- Prozessor: CSG 4510
- Taktfrequenz: 3,54 MHz
- 128 KB ROM
- 128 KB RAM



Der C65 war geplant als kostengünstiger Heim- und Spielecomputer. Auch sollte er die Leute ansprechen, die sich zum ersten Mal einen Computer kaufen und außerdem einen leichten Umstieg für die bestehenden C64-Benutzer darstellen.

Commodore hoffte, mit den neuen Funktionen und Möglichkeiten, viele Entwickler und Kunden gewinnen zu können. Dabei soll auch

- Videochip: VIC-III (265 Farben aus einer Palette von 4096, Blitter)
- Tastatur mit 77 Tasten und abgesetztem Cursorblock
- Stereo-SID mit 2 × 3 Stimmen

Einsschränkungen

Alle hergestellten C65 sind Prototypen und sind unterschiedlich weit entwickelt. So ist zum Beispiel das einge-

baute BASIC in der Version 10.0 noch sehr fehlerhaft und es gibt einige nicht implementierte Kommandos. Auch ist der C65 nur ca. 60% mit der C64-Software kompatibel.

Vorraussetzung:

- PC (muss Voraussetzungen von MESS erfüllen)
- 64Copy (<http://ist.uwaterloo.ca/~sc/hepers/personal.html>)
- MESS (www.mess.org)
- Software für C65 (www.zimmers.net/anonftp/pub/cbm/c65/index.html)
- System ROM von C65 (www.zimmers.net/anonftp/pub/cbm/firmware/computers/c65/index.html)

64 Copy Tutorial

64COPY ist ein All-in-one Datei Konverter für die verschiedenen Formate, die für C64-Emulator existieren.

Dabei kann man mit Formaten wie D64, D71, D81, D80, D82, T64, X64, LNX, ARK, ARC, SDA, LBR, SPY, CPK und alle ZipCodes zu dem gewünschten Format umgewandelt werden.

Nach dem entpacken führt man entweder "64COPY" oder "64MAIN" aus, um das Programm zu starten. Der Unterschied dieser zwei Versionen ist, dass 64COPY.EXE das C64MAIL.EXE lädt und nach Command-Line Operationen den Speicher wieder frei

macht. Bei C64MAIN.EXE bleibt immer alles im Speicher.

Also starten wir C64Main und ein Fenster erscheint. Wir drücken F12 für „Make Image“. Da der C65 1581 Disks im 3,5 Zoll Format nutzt, wählen wir in dem Menü „6 - D81 Image“ aus. Nun erscheint ein Fenster und man kann der Disk nun einen Namen geben (ich benutze NAME.D81 im Tutorial).

Wir kopieren die gezippte C65 Disk in das Verzeichnis von 64COPY und entpacken es in einem Neuen Ordner. Nun wählen wir die gerade erstellte NAME.D81 im linken Fenster von 64COPY und es sollte nun ein leeres Verzeichnis erscheinen.

Im rechten Fenster öffnen wir den Ordner mit der entzippten C65-Diskette. Nun wählen wir mit der rechten Maustaste alle Files darin aus und drücken anschließend auf F5 („Copy Files“).

Nun ist das D81 Image fertig und wir kommen nun zum nächsten Teil unseres Tutorials.

Leider unterstützt der C65-Emulator derzeit nur .d64. So sind die extra für den C65 gemachten 3,5“-Disks nicht nutzbar. Es gibt aber ein paar, wo alle Files auf eine .D64 Diskette passen. Dies funktioniert analog zu oben genanntem Beispiel! Alternativ zu dieser Variante kann man den etwas leichter zu bedienenden „D64 Editor“

(<http://almighty.c64.org/d64editor.html>) benutzen.

Achtung: Das Programm „64 COPY“ stürzt beim Beenden ab. Ich übernehme keine Haftung, wenn dabei Dateien kaputt oder verloren gehen!

M.E.S.S. Tutorial

M.E.S.S. steht für „Multiple Emulator Super System“. Dieser Emulator emuliert über 455 Systeme, darunter sehr viele Handhelds, Konsolen, Computer und sogar Taschenrechnern.

Ordner	Name ROM
MESS/bios/c65	911001.bin
MESS/bios/c65a	910111.bin
MESS/bios/c65c	910523.bin
MESS/bios/c65d	910626.bin
MESS/bios/c65e	910828.bin
MESS/bios/c65ger	910429.bin

Zuerst laden wir und das C65 ROM herunter (Link oben) und geben die extrahierte Datei die in der Tabelle angegebenen Pfade:

Danach starten wir MESSGUI und suchen den Eintrag C64/C64 DX. Nun können wir einen der Einträge mit einem Doppelklick. Nun beachten Sie die Befehle am Bildschirm und der C65 erwacht an ihrem PC mit einem freundlich-blauen Bildschirm mit einem READY.

Mit GO64 kann man in den C64-Modus wechseln und die Kompatibilität zum C64 prüfen.

Devices

Name	Dateityp
Floppydisk	.d64
Quickload	.p00, .prg

Status:

- Emulation: Wenig
- Farben: Gut
- Sound: Gut
- Grafik: Gut
- Save State: Nein

Trotzdem ist zu beachten, dass weder der C65 noch der Emulator sehr weit entwickelt oder vollständig oder gar ohne Probleme sind. MESS stürzt daher häufiger mal ab und es gibt evt. auch andere Probleme.

TIPP:

Ich hatte Probleme mit der neusten Version und habe daher die Version mess0105b verwendet. Einfach einmal ausprobieren, wie und wo es am Besten funktioniert! Die Beschreibung gilt für alle MESS-Emulatoren (und ist eigentlich auch für jedes andere System, das MESS emuliert, gleich).

Es wird für oben beschriebenes keine Haftung übernommen, falls etwas kaputt geht oder es nicht funktioniert. Aber für Fragen stehe ich immer gerne zur Verfügung (User-Forum oder E-Mail).

Micro64 - DER C64 Emulator

seVeneleVen

Der Nutzer „seVeneleVen“ hat im Forum64 einen neuen C64-Emulator angekündigt! Was der kann, erfahren Sie in diesem Artikel!

Der neue C64 Emulator heißt „Micro64“ – oder kurz einfach M64. Und dieser Emulator ist nicht irgendein Emulator: Es handelt sich hier um einen absolut Cycle-exakten Emulator, bei dem angeblich ALLES wie im echten C64 abläuft. So wird auch eine 1541 emuliert – so gut wie nie zuvor (und selbst das Rattern der 1541 soll zu hören sein). Sogar diverse "Fehler", die bei der Original-Hardware oft ausgenutzt wurden, um tolle Tricks zu zaubern, soll ebenfalls vorhanden sein. Abweichungen vom Original soll es wenig geben und Tricks wie bei andern Emulatoren gern verwendet, sollen im M64 fern bleiben.

Sogar der Sound, bei C64 durch den magischen Chip namens SID produziert, soll bei Klang und Genauigkeit alle anderen Emulationen übertreffen und einem echten SID schon jetzt sehr ähnlich sein! Diese SID-Emulation soll auch in einem SID-Player verwendet werden. Auch gibt es Support für HardSID, Catweasel und ParSID.

Derzeit wird noch an der VIC-II Emulation (Video) gearbeitet, da diese noch einige Fehler enthält. Wegen der Ge-

naugigkeit wird NUR PAL emuliert.

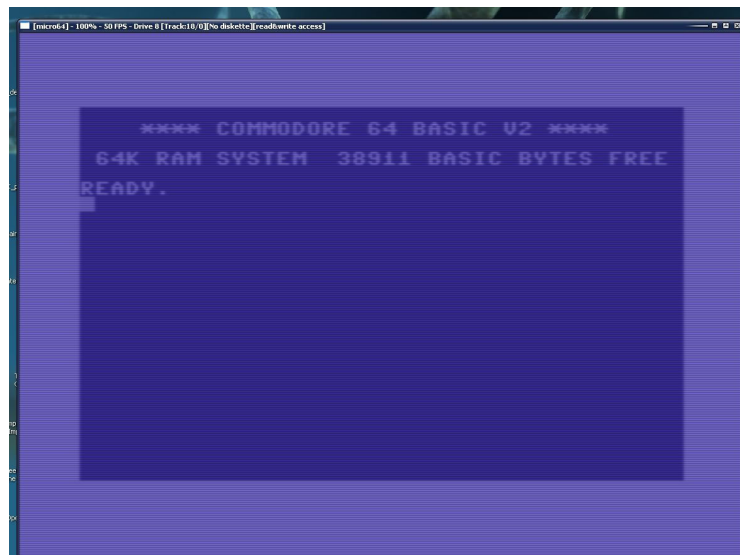
Der Emulator wird einen modernen PC sowie Windows XP oder Vista voraussetzen, auch wird es eine native Linux-Version. Es wird kein Releasedatum genannt.

Die Liste der Features ist ellenlang und reicht von der automatischen Joystick-Erkennung bis hin zum exakten Floppy-Sound.

Derzeitiger Stand: CPU Emulation, CIA Emulation, SID Emulation und es werden alle Cartridges unterstützt.

Genaue Infos zur 1541 Emulation: Original Takt (1 MHz). Absolut komplette Mechanik Emulation inkl. Spindleanlauf/Stopverhalten, Lesekopf, Trägheit der Bauteile, usw. Die 1541 Soundemulation arbeitet eng mit dieser 1541 Mechanikemulation zusammen.

Die Emulation ist also dank der freundlichen Unterstützung von Jens Schönfeld und Peter Windrich im Form von Reverse Engineering Informationen nun so perfekt, so dass alles wirklich ganz akkurat ist. Alle Testsoftware für Hardware laufen völlig einwandfrei ohne etwas zu beanstanden (ausgenommen VIC).



Weitere Infos:

www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&hreadID=21608&pageNo=1

MINIMIG – der Mini-Amiga

Stefan Egger

Der neuste und kleinste Amiga ist der Minimig: Nur 12x12 cm Platz beansprucht er – das ist so groß wie eine CD-Hülle.

Minimig wurde seit Jänner 2005 entwickelt und seit Dezember von Acube produziert.

Der Minimig bildet einen Amiga 500 nach, der aber einige Verbesserungen und Veränderungen erfahren hat:

Er besitzt den Prozessor MC68SEC000 mit 16Mhz, 2 MB RAM. Dabei wird er von einem +5VDC-Netzteil versorgt und eine MMC-Karte ist das Wechsellaufwerk. Zwei LEDs zeigen den Status von POWER und DRIVE an, mit Hilfe von Knöpfen kann man das System resetten und das On-Screen-Display (OSD: Menü am Bildschirm) aufrufen.

Der Reset-Knopf ist wichtig, da das System oft nicht auf die Tastenkombination „CTRL-Amiga-Amiga“ anspricht. Der OSD-Knopf ist sinnlos, da er auch von der Tastatur mit F12 aufgerufen werden kann und ohne Pfeiltasten keine weitere Funktion hat.

Ein 14 Seiten dickes Handbuch erklärt die Bedienung des Gerätes in vier Sprachen. Zum Betrieb wird ein Abbild des Kickstart 1.3 benötigt. Das

KICK.ROM benannte File muss wie auch die minimig.bin in das Root-Verzeichnis der MMC-Karte.

Input/Output:

- Zwei PS/2 Anschlüsse für Maus und Tastatur
- Zwei 9-polige Joystick Anschlüsse
- VGA für Bildausgabe
- Audioanschlüsse
- RS-232 Schnittstelle

Kritik:

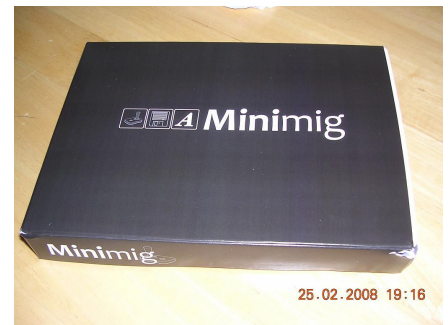
- Kein ON/OFF Schalter, man muss immer das Netzteil ein/ausstecken
- Minimig kann keine Dateien auf die MMC-Karte schreiben. Spielstände werden daher nicht gespeichert.
- Kein Gehäuse
- Hoher Preis
- Die Spiele im Menü werden nicht nach dem Alphabet geordnet

Gut dagegen:

- Sehr leise!
- Sehr klein!
- Moderne Anschlüsse
- Gute Verarbeitungsqualität
- exzellente Ton und Video Qualität!
- Schnelleres Laden der Spiele

Spiele-Kompatibilitätsliste:

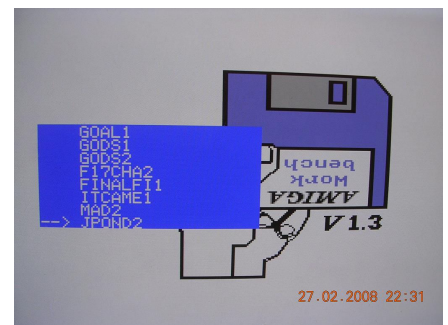
www.loriano.pwp.blueyonder.co.uk/what_works.htm



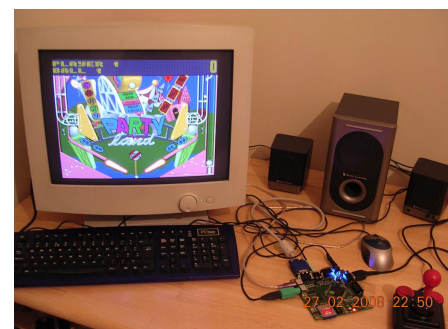
25.02.2008 19:16



25.02.2008 19:23



27.02.2008 22:31



27.02.2008 22:50

Subotron Shop

Stefan Egger

Der SUBOTRON SHOP im Wiener MuseumsQuartier arbeitet an den Schnittstellen von Elektronik, Spiel, Musik und Design. Zu sehen ist die historische Entwicklung von über 20 Jahren Computer-, Video-, bzw. Telespielen.

Als Basis dient die permanente Ausstellung der Sammlung Jogi Neufelds von Handhelds, Tabletops und Konsolen (ca. 1975 – 1995), die ständig verändert und erweitert wird.

In Rotation stehen einzelne Ausstellungsstücke zum Spiel zur Verfügung:

Atari VCS 2600, Phillips G-7000, Mattel Intellivision, CBS Colecovision, Nintendo NES, Vectrex, ...

Eine moderne Konsole mit ebenfalls freiem Spielzugang steht im Kontrast zu den klassischen Geräten ebenso zu Verfügung.

Dazu kommen noch T-Shirts, Actionfiguren, Literatur, Schmuck, Musik und Videos.

Außerdem gibt es im Subotron Shop auch Vorträge, Lesungen und Workshops mit internationalen Fachleuten, die die Geschichte (Technik, Design, Theorie) von Spielen und deren Umfeld verfolgt haben.

Auch gibt es öfter Konzerte des Gameboy Music Clubs.

Man sieht, dass das Thema Computer(-spiel) von sehr vielen Seiten beleuchtet wird.

Was ist das Besondere?

Sammler, die ihre Gaming-Schätze in den eigenen vier Wänden mit großer Sorgfalt hüten und pflegen, gibt es ja einige. Ein öffentliches zur Schau stellen alter Konsolen, Spiele und Gimmicks gab es bis jetzt höchstens auf vereinzelten Veranstaltungen. Besonders ist auch, dass man fast alle Geräte im Shop kaufen und sofort mitnehmen kann!

Warum?

Jogi Neufeld meint dazu: „Der Gedanke, dass Computer- und Videospiele ein Gegenstand historischen Interesses sein könnten, ist noch nicht sehr alt. Das hat sowohl mit der bekannten Verachtung der Hochkultur für Pop- und Massenphänomene, als auch mit der falschen Wahrnehmung zu tun, Computerspiele hätten noch gar keine Historie, seien sie doch gerade eben erst auf der Bildfläche erschienen.

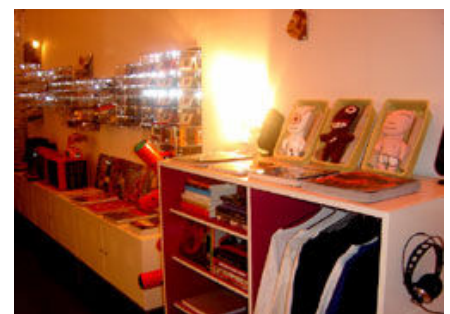
Computerspiele gibt es bereits seit über 40 Jahren. Zu einer Zeit, als Computer noch schrankgroß waren und Fernsehen nur als kommunikative Einbahnstraße gedacht wurde, gaben sie - als Kinderspielzeug verkannt - einen ersten Vorgeschmack auf das, was wir heute Informationsgesellschaft nennen. Sie haben entscheidend zur digitalen Revolution beigetragen. Dennoch führen sie bis heute eine Art Randgruppensein, sie werden von ihren Fans

vergöttert, von ihren Gegnern verdammt.

Wie groß Ihre Bedeutung ist, kann man vielleicht ermes- sen, wenn man sich vor Au- gen hält, dass Computerspiele der Initiator und eigentlicher Motor einer Entwicklung sind, die heute die ganze Welt in Atem hält. Das, was sich hinter den Schlagworten "Multimedia" oder "neue, in- teraktive Medien" verbirgt, ist ohne Computerspiele nicht denkbar. Sie sind der Kristal- lisationspunkt von techni- schen Möglichkeiten und menschlichen Bedürfnissen, aber auch wirtschaftlichen Notwendigkeiten in unserer heutigen Zeit.“

Fazit:

Endlich hat ein Shop eröffnet, der nostalgische Gefühle be- dient und sich mit großer Hin- gabe der "electronic game culture" widmet.



Links

<http://shop.subotron.com/>

shop@subotron.com



C64 Grafik Filter

Christophe Kohler

Das Ziel des Grafik-Filters ist es, die Farben in C64 Spielen zu erweitern. Dies funktioniert bei Spielen, die Muster nutzen. Der C64 hat 16 Farben. Da das für Grafiker zu wenig war, nutzte man Muster um dazwischenliegende Farben zu erzeugen.

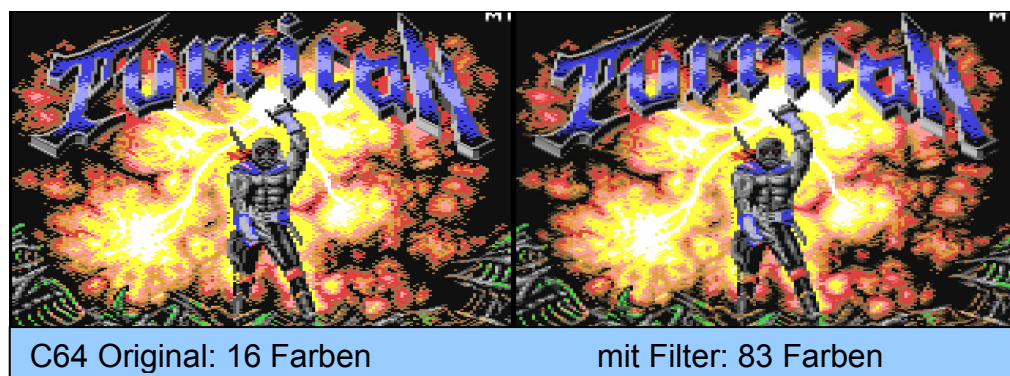
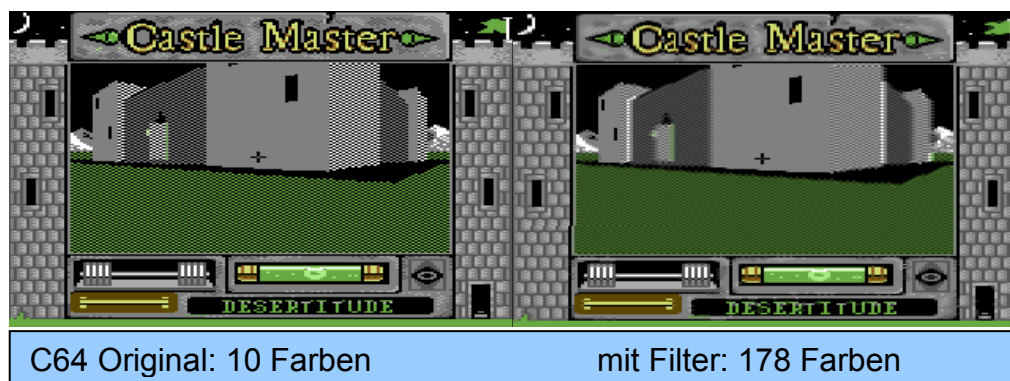
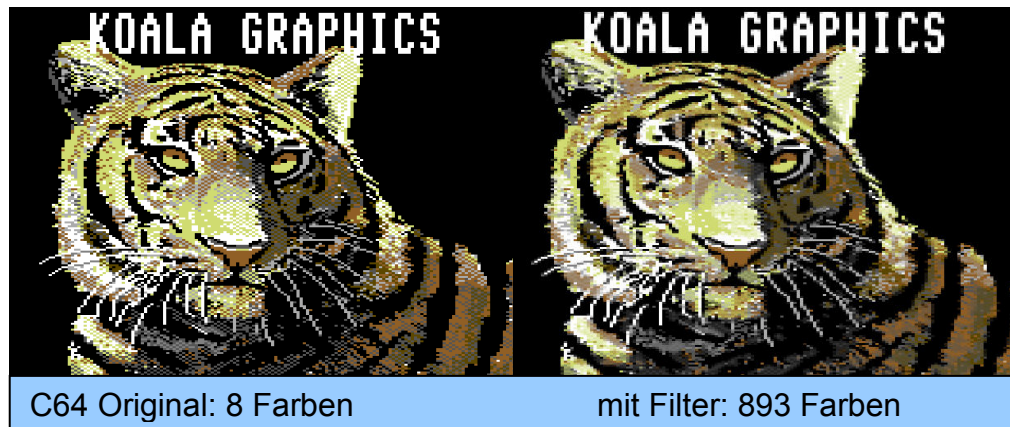
Der Filter sucht Muster und vermischt die Pixel um weichere Übergänge zwischen zwei Farben zu ermöglichen. Das ergibt eine höhere Anzahl an verwendeten Farben (bis zu 900 statt 16 Farben sind so möglich!).

Download

Man kann den Filter hier herunterladen (WinVice 1.16):
<http://perso.numericable.fr/~cckck/C64/filter/WinVice116FeatColorEnhancer.zip>

Dieser Filter ersetzt die "Scale x2"-Funktion. Um den Filter zu nutzen muss man "Double size" und "Scale x2" auswählen.

Dies funktioniert sehr schnell und fast alle Spiele laufen mit 100% Speed.



Spiele-Lösung: It came from the desert

Michael Krämer



Tagebucheintrag 1. Juni 1951

Heut Nacht ist nicht weit von Lizard Breath ein Meteor abgestürzt.

Es klopfte an der Tür - ich öffnete.

Geez hatte mir einige Gesteinsproben von der Absturzstelle besorgt.

Biff kam vorbei und ich betrachtete mit ihm zusammen die Proben. Dabei fiel uns ein rot glühender Stein auf.

Diesen untersuchte Biff auf Strahlung und schickten die Probe ans Labor. Nun machte ich mich auf den Weg zu J.D.s Farm. Ich erklärte ihm, dass ich Nachforschungen über den Meteoritenabsturz und eventuelle ungewöhnliche Ereignisse betreibe. J.D. erzählte mir von der kopflo- sen Kuh. Wie aus dem Nichts tauchte auf einmal eine überdimensionale Ameise auf. Ich zog meinen Revolver und schoss auf die Ameise - doch nur das Abtrennen der Antennen tötete sie. Plötzlich tauchten weitere Ameisen aus allen Richtungen auf. Ich

tötete so viele wie möglich bis sie in Richtung der Hügel flüchteten. Ich nahm ein Teil von einer der Ameisen mit, um

dies Dr. Wells zu zeigen.

Also machte ich mich auf zum Universitätslabor. Nachdem wir uns ein wenig unterhielten und ich ihm das Stück der Ameise überließ machte ich mich auf den Weg in den Pub, wo ich auf Geez traf. Ich fragte ihn, woher er die Proben hatte, die er mir brachte. Da er sich nicht mehr so genau erinnern konnte, spendierte ich ihm einen Drink. Er sagte mir, dass er sie ihn der Nähe des Steinbruchs fand, also machte ich mich sofort auf den Weg dorthin. Nach einem kurzen Gespräch mit den beiden Minenarbeitern ging ich wieder nach Hause, um erstmal etwas zu schlafen...

Tagebucheintrag 2. Juni 1951

Als ich aufstand, hörte ich ein schwaches Klopfen an meiner Tür. Ich öffnete und vor mir stand ein Mädchen, die mir erzählte, dass sie und ihre Freundin einen Autounfall hatten; jedoch sei ihre Freundin verschwunden.

Ich ließ erstmal herein und fragte sie, was genau passiert war.

Anschließend ging ich mit ihr zur Unfallstelle, um mich ein wenig umzuschauen. Als sie den Tennisschuh ihrer Freundin fand, entschloss ich mich die Sache genauer zu untersuchen. Ich bot ihr an, erstmal bei mir zu bleiben. Auf einmal hörte ich ein seltsames Geräusch und es tauchte wieder eine dieser Monster-Ameisen auf.

Zum Glück bin ich ein relativ guter Schütze und ohne lange zu Zögern schoss ich auf die Antennen der Ameise. Und wieder war ich plötzlich von Ameisen umzingelt. Wie schon auf der Farm gestern verteidigte ich mich so gut wie ich nur konnte, bis die Ameisen sich wieder zurückzogen. Nach dem Angriff machte ich mich auf den Weg zum Labor, wo Dr. Wells mit die Resultate des Tests mitteilte. Er riet mir, mich an den Mayor zu wenden.

Zuvor zeigte ich Dr. Wells noch die neuen Beweise, welche ich gesammelt hatte. Als ich beim Mayor ankam und ihn von meiner Entdeckung und den Testergebnis von Dr. Wells berichtete, sagte er es sei alles nur Schwachsinn und schickte mich fort.

Also ging ich zur Pressebüro "Lizard Breath Star", wo mir Berts Sekretärin mitteilte, dass Bert heut Morgen zum

Steinbruch gefahren ist. Also machte ich mich auf den Weg zum Steinbruch. Unterwegs traf ich auf Ice und seine Hellcats. Sie spielten mit mir "Chicken", welches ich jedoch gewann. Am Steinbruch angekommen, schickte ich Bert jedoch sofort wieder weg. Ich entschloss mich in die "Neptune Hall" zu gehen. Nach einem kurzen aber verwirrenden Gespräch schaute ich beim Autokino vorbei. Dort traf ich wieder auf Ice und seine Gang. Ice zog sein Messer und wir duellierten uns. Nach dem gewonnenen Messerkampf ging ich nach Haus und legte mich hin.

Tagebucheintrag 3. Juni 1951

Wieder klopfte es an meiner Tür als ich aufstand. Ich öffnete und bekam einen weiteren Beweis überreicht.

Anschließend ging ich wieder zum Labor um die Ergebnisse zu erfahren. Mit den Laborergebnissen begab ich mich wieder zum Mayor, jedoch war er ziemlich uneinsichtig und schickte mich - genau wie letztes Mal - weg.

Ich entschloss mich dazu mich ausführlich mit Bert zu unterhalten. Also ging ich zum Pressebüro. Im Anschluss stattete ich dem Erzwerk einen Besuch ab und fuhr zum Mineneingang 1, wo mir plötzlich eine Ameise begegnete. Also zog ich wieder meinen Revolver und erlegte sie. Als dann weitere von ihnen kamen, tat ich mein Bestes um einige von ihnen zu töten. Nach dieser Begegnung machte ich mich wieder

auf den Weg nach Hause um zu schlafen.

Tagebucheintrag 4. Juni 1951

Während ich meinen Morgenkaffee zu mir nahm brachte Biff mir die Laboranalyse der Proben vorbei, welche Geez mir vor einigen Tagen vorbeibrachte. Ich las den Bericht durch und machte mich auf den Weg zum Labor von Dr. Wells. Wenig später machte ich mich auf den Weg zum Büro des Mayors, welches ab 10:00 geöffnet ist und legte die neuen Ergebnisse vor - doch der Mayor wollte mir wieder einmal nicht zuhören. Ich ging zu Godfrey's Hot Spring; er und sein Boss standen hinter mir, weil sie die Beweise für echt hielten. Im Anschluss begab ich mich zu Cook's Stud Farm. Er erzählte mir von riesigen Abdrücken die sich auf seinem Grundstück befanden. Ich zögerte nicht lang und machte einen Gipsabdruck davon. Diesen überbrachte ich sofort Dr. Wells. Ich fuhr nach Hause und legte mich schlafen.

Tagebucheintrag 5. Juni 1951

Nach dem Aufstehen fuhr ich zu Godfrey's Hot Springs und zeigte ihm meine neuen Beweise die ich hatte. So gegen 10 Uhr ging ich zum Labor, um die neuesten Ergebnisse abzuholen. Und wieder einmal begab ich mich anschließend mit den neuen Ergebnissen zum Mayor. Jedoch schickte er mich wieder weg. Also fuhr ich zur Farm der McWilliams. Nach

einem kurzem Gespräch ging ich nach Hause in legte mich ins Bett.

Tagebucheintrag 6. Juni 1951

Ich ging zu Elmers Tankstelle, wo er mir aufgeregt erzählte, dass ihn die Hellcats westlich der Stadt fast von der Straße gedrängt hätten.

Anschließend ging ich zur Polizei, wo ich dann vom Sheriff erfuhr, wer die Leiche war, die sie gefunden hatten. Ich unterhielt mich noch etwas mit dem Sheriff und musste erfahren, dass die Stadt durch eine Störung im Moment von der Außenwelt angeschnitten ist. Ich ging nach Hause und legte mich schlafen.

Tagebucheintrag 7. Juni 1951

Gegen kurz nach 9 betrat ich das Labor. Dr. Wells teilte mir mit, was er über die Abdrücke die Geez gefunden hatte, herausgefunden hat. Wie bereits in den letzten Tagen machte ich mich sofort auf den Weg zum Mayor, jedoch blieb er weiterhin uneinsichtig. Also verließ ich sein Büro und ging zum Polizeirevier. Von dort aus ging es weiter zur Tankstelle. Dort erfuhr ich etwas über meinen Gast. Also machte ich mich auf den Weg zu Cook's Stud Farm. Dort machte ich nach einem kurzem Gespräch einen Gipsabguss von einer weiteren Ameisenspur.

Anschließend fuhr ich nach Hause. Nach einem längeren Gespräch legte ich mich schlafen.

Tagebucheintrag 8. Juni 1951

Ich irrte ziellos durch die Stadt und kehrte am frühen Nachmittag heim. Dort unterhielt ich mich ein wenig mit meinem Gast und akzeptierte ihren Vorschlag. Einige Stunden später kam Biff vorbei und wir redeten etwas miteinander. Danach ging ich ins Bett.

Tagebucheintrag 9. Juni 1951

Pünktlich um 9 Uhr ging ich zum Labor. Dort fand ich eine Notiz von Dr. Wells, dass er auf der Farm im Süden der Stadt sei.

Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg. Als ich dort ankam, rannte mir Dr. Wells

schreiend entgegen. Wieder tauchte einer dieser Ameisen auf - ich zog meinen Revolver und erledigte das Vieh. Natürlich war es nicht die einzige, die sich dort befand. Den anderen heizte ich auch wieder richtig ein. Ich begab mich zu Hilbers Flugplatz, jedoch ist erst morgen ein Flugzeug frei. Also ging ich zur Tankstelle. Dort war eine Notiz von Elmer, dass er sich am südwestlichen Vulkankrater befindet. Also machte ich mich auf die Suche nach ihm. Dort begegnete ich wieder den Ameisen. Nach dieser anstrengenden Aktion machte ich mich auf den Heimweg und ging schlafen.

Tagebucheintrag 10. Juni 1951

Ich machte mich auf zum Flugplatz. Dort erfuhr ich,

dass Ameisen in Richtung des Waffendepots unterwegs sind. Ich stieg sofort in die Maschine und flog in südwestlicher Richtung zur Mine. Dort sah ich einige Ameisen und attackierte sie aus der Luft. Als mir das Spray ausgegangen ist, machte ich mich auf den Weg zum Flugfeld. Sofort machte ich mich auf den Weg zu Dr. Wells und übergab ihm die Aufnahme der Ameisengeräusche.

Anschließend schaute ich bei der Tankstelle vorbei um zu sehen, wie es Elmer ging. Nun ging ich nach Hause, wo Biff auf mich wartete und mir mitteilte, dass Geez sich auf der Farm im Süden befindet. Also machte ich mich auf den Weg. Dort angekommen unterhielt ich mich kurz mit Geez und ging nach Hause um etwas Schlaf zu bekommen.

Tagebucheintrag 11. Juni 1951

Heute hatte der Mayor den Notstand ausgerufen. Ich machte mich auf den Weg zum Labor um die neuen Ergebnisse zu erfahren. Nachdem ich die neuesten Erkenntnisse entgegengenommen hatte, versuchte ich erneut mein Glück beim Mayor. Jedoch war er wie sonst auch vollkommen stur und uneinsichtig. Ich ging auf das Polizeirevier und schaute mir die Situation auf einer Karte an. Ich empfahl alle Militär zum Südwestkrater zu schicken.

Ich fuhr zum Vulkankrater im Südwesten. Dort angekommen, bekam ich eine Vision unserer Hellseherin.

Nun kam es zum offenen Kampf gegen Ameisen... Auf unserer Seite gab es zwar einige Verluste, jedoch konnten wir die Ameisen fürs Erste zurückdrängen.

Anschließend fuhr ich sofort zum Flugplatz und stieg in die Maschine und flog in Richtung Mine-1. Dort angekommen stieg ich aus und lief weiter in Richtung Süden. Plötzlich tat sich ein Loch auf --- der Nesteingang war gefunden.

Ich entschloss mich hinab zusteigen, um die Ameisen endgültig auszulöschen. Mit meinem Flammenwerfer bewaffnet machte ich mich auf die Suche nach der Königin. In den zahlreichen Gängen begegneten mir viele Ameisen, denen ich ziemlich einheizte. Als ich schließlich die Königin gefunden hatte platzierte ich eine Sprengstoffladung und begab so schnell ich konnte zurück zum Ausgang. In letzter Sekunde schaffte ich es und das Nest flog in die Luft.

Die Königin war tot...



My gun clicked on an empty chamber. If the ant came at me now, I was creature bait. I decided to re-load my pistol... just in case.

Amiga Computer - Infos und Beratung

Cassius

Amiga – welcher ist der Richtige? Hier eine Liste aller Amiga-Modelle mit den Vor- und Nachteilen!

Amiga 500

Wenn es Dir nur darauf ankommt reinzuschmecken und die Amiga-Klassiker zu zocken, ist der Amiga 500 mit 1MB RAM ideal - den gibts mit Zubehör bei eBay wie Sand am Meer. Wenn Du geschickt bist, gibts schon einen mit vielen Spielen für um die 30 Euro. Dann musst Du aber auch bedenken, dass eventuelles Aufrüsten schwer zu bewerkstelligen ist, dass dieses Zubehör begehrt, selten und dadurch teuer ist. Aufgrund der kompakten Bauweise benötigen externe Erweiterungen viel Platz. Turbokarten für den 500er sind kaum zu bekommen.

- ⊕ günstiger Preis, gut zum einsteigen
- ⊕ Alte Klassiker zocken
- ⊖ Begrenzte Aufrüst-Möglichkeiten
- ⊖ Aufrüsten zudem verhältnismäßig teuer
- ⊖ Vor Allem mit externen Erweiterungen sehr groß
- ⊖ Nur OCS-Grafik

Weitere Modelle: A500 Plus

Der „verbesserte“ 500er hat serienmäßig 1MB RAM und Kickstart 2.0. Dadurch entstehen dieselben Kompatibilitätsprobleme wie beim A600. Daher nicht zu empfehlen.

Amiga 600

Den kleinsten aller Amigas kann ich nur empfehlen, wenn du wenig Platz hast und einfach nur ein paar Amiga-Spiele zocken willst. Die wenigen Vorteile gegenüber eines A500 (doppelter Speicher von 1 MB serienmäßig, PCMCIA-Port (Datenaustausch mit CF-Karte), eine IDE-Schnittstelle (für Festplatte und CD-Rom) und die sehr kompakten Maße stehen eine Menge Nachteile gegenüber: Ein Aufrüsten ist fast unmöglich (und wenn dann sehr teuer) und dass er nur mit Kickstart 1.3 oder Umschaltplatine zum A500 Kompatibel ist...

- ⊕ günstiger Preis, gut zum einsteigen
- ⊕ Alte Klassiker zocken
- ⊕ sehr kompakt, benötigt nur wenig Platz
- ⊖ Kaum Aufrüst-Möglichkeiten
- ⊖ Aufrüsten auch sehr teuer
- ⊖ kein Ziffernblock
- ⊖ Nur ECS-Grafik

Empfehlung: Mit einer Festplatte und Kickstart Umschaltplatine zu 99% kompatibel zum A500 bei Kickstart 1.3 und mit Kickstart 2.0 die Vorteile des neueren Betriebssystems Workbench 2.1 (sogar in Deutsch) genießen!

(dies spiegelt nicht die Meinung des Autors wider und ist von Stefan Egger der Vollständigkeit halber eingefügt worden)

Amiga 1200

Eine andere gute Möglichkeit des Einstiegs wäre ein Amiga 1200 mit Festplatte und Blizzard 1230 und eventuell CD-Rom. Das ganze kostet zwar ein wenig mehr, aber du hast eine akzeptable Geschwindigkeit, mehr RAM, bessere Grafik und eine Festplatte. Aufrüsten lässt sich dieser Amiga leichter und meist auch recht billig. Durch den geänderten Chipsatz laufen darauf nicht alle Amiga-Klassiker - aber dafür gibt es WHDload (www.whdload.de). Mit diesem Programm kannst Du Spiele auf die Festplatte installieren und von dort aus starten.

Weitere Modelle: Amiga Technologies.

Er ist wegen Problemen am Diskettenlaufwerk nicht ganz kompatibel zum von Commodore produzierten Gerät. Ich empfehle daher den A1200 von Commodore.

- ⊕ AGA Grafik
- ⊕ bester Kompromiss aus Aktualität, 256 Farben-Grafik und guten Preis
- ⊕ Aufrüsten einfacher
- ⊕ Bestes "All-in-One"-Konzept. Mit Whdload einfacher zu handhaben als A500
- ⊖ Per Diskette nicht alle Klassiker kompatibel
- ⊖ Begrenzter Platz für Erweiterungen

Amiga 1000

Ein 1000er verübt die Faszination der Pionierjahre aus und ist - für viele - äußerlich der schönste Amiga. Er erzielt bei eBay hohe Sammlerpreise, das auch vor allem für die dringend benötigten Erweiterungen gilt. Den würde ich Dir ans Herz legen, wenn Dich die Faszination Amiga voll gepackt hat.

- ⊕ Die Retro-Maschine schlechthin
- ⊕ Der kultigste aller Amigas
- ⊕ Schönes Design
- ⊖ Hoher Preis (Grundgerät und Erweiterungen)
- ⊖ mindestens ist eine Speichererweiterung von 2 MB nötig
- ⊖ Nur OCS-Grafik

Amiga 2000

Mit der gleichen Technik wie der A500, aber dafür mit vielen Steckplätzen zum aufrüsten. Ist auch günstig zu haben, aber kann bei Erweiterungen ziemlich inkompatibel werden. Ich möchte diesem Amiga wegen meinen teilweise schlechten Erfahrungen nur bedingt Empfehlen. Es gibt aber auch Leute, die schwören auf diesen Amiga.

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Besser aufzurüsten als ein 500er, viel Platz für Erweiterungen
- ⊕ günstig an PC-Monitore anschließbar
- ⊖ Aufgerüstet kann er sehr inkompatibel sein
- ⊖ nur Zorro 2-Steckplätze
- ⊖ Keine AGA-Grafik (nur OCS/ECS)

Amiga 3000

Ähnliche Technik wie der 2000er, aber wesentlich moderner. Allerdings relativ selten und teilweise schon Sammlerpreise. Er verübt eine gewisse Faszination aus, in seinem extravaganten Designs, was Anleihen am 1000er hat. An der sehr guten Ausstattung erkennt man, dass Commodore zu dieser Zeit den Amiga in professionellen Bereichen durchsetzen wollte. Für nicht wenige der beste Amiga aller Zeiten.

- ⊕ Extravagantes Design
- ⊕ sehr gute Aufrüstmöglichkeiten
- ⊕ Zorro 3-Steckplätze
- ⊕ SCSI onboard
- ⊕ Scandoubler onboard
- ⊖⊖ Hat keinen (!) 5,25 Steckplatz, für CD-ROM etc.(ausgenommen A3000 T).
- ⊖ mittlerweile absolute Sammlerpreise
- ⊖ Teure On-Board Speicheraufrüstung (Speicherbausteine kaum zu bekommen)
- ⊖ Nur ECS-Grafik

Weitere Modelle: A3000 T

Sehr beliebtes Sammlerstück, das einen verbesserten Amiga 3000 im Towergehäuse darstellt. Sehr teuer, aber viel Platz für Erweiterungen. Wegen des hohen Preises für den Einstieg viel zu teuer und daher nur etwas für Sammler.

Amiga 4000

Der beste, modernste Amiga – das Flaggschiff von Commodore. Beste Aufrüstmöglichkeiten, AGA-Grafik und Zorro 3-Steckplätze. Allerdings hat die Technik auch seinen Preis. Einen guten 4000/040 ist etwa ab 200€ zu haben. Nach oben hin preislich offen.

- ⊕ Beste Aufrüstmöglichkeiten
- ⊕ HD-Laufwerk für Datenaustausch mit PC-1,44 MB Disketten
- ⊕ AGA-Grafik
- ⊕ Zorro 3-Steckplätze
- ⊕ Optimal für Amiga OS 3.9
- ⊕ der modernste aller Amigas
- ⊕ IDE-Schnittstelle (für Festplatten usw.)
- ⊕ Schnelle CPU (und weiter aufrüstbar)
- ⊖ Hat seinen Preis, ist sehr begehrt.
- ⊖ Inkompatibel zu manchen älteren Spielen (auch hier mit WHDload lösbar!)
- ⊖ Kann manchmal ganz schön zickig sein!

Weitere Modelle: A4000 T

Auch sehr begehrt ist das Flaggschiff von Commodore bzw. Amiga Technologies (ESCOM). Beliebter und teurer ist der Commodore. Wie der A3000 T bietet der Tower des A4000 mehr Platz für Erweiterungen. Wegen des hohen Preises für den Einstieg viel zu teuer und daher nur etwas für Sammler.

Amiga CDTV

Das elegante und durchdachte CDTV ist ein spezieller Amiga. Er fällt zwischen DVD-Spieler oder Stereoanlage in der Wohnung kaum auf und ist ein vollständiger Amiga 500 mit 1 MB RAM. Leider ist kein Diskettenlaufwerk eingebaut, es muss extern angeschlossen werden, um Amiga 500 Spiele spielen zu können. Eine MIDI-Schnittstelle ist serienmäßig an Board – einmalig in der Amiga-Modellfamilie! Er war leider ein Flop, weshalb es nur wenige gute CDTV-Titel gibt

- + Alte Klassiker zocken
- + Cooles HIFI-Design, fällt kaum auf
- + eingebautes CD-Rom Laufwerk
- + kann auch Audio CDs sowie CD+G verarbeiten
- + Fernbedienung – gemütlich vom Sofa aus Zocken!
- + MIDI-Schnittstelle
- eher teuer (komplett)
- nur wenige spezielle Amiga CDTV-Titel (wie SimCity), daher CD-Rom kaum nutzbar
- Keine 9 poligen D-Sub-Anschlüsse - keine Standard-Amiga-Joysticks/Mäuse anschließbar.
- Nur spezielle Amiga-CDTV-Mäuse anschließbar
- Begrenzte und teure Aufrüst-Möglichkeiten
- Nur mit externen Diskettenlaufwerk A500-Disketten nutzbar
- Keine AGA-Grafik
- Fernbedienung oft ungenau

Amiga CD32

Das CD32 war Commodores letztes Gerät – eine Spielekonsole auf Basis des Amiga 1200. Gute Grafik gibt es auf einigen CD32-Titel und auch Audio-CDs sind kein Problem. Das kompakte Gerät hat aber Schwächen in der Verarbeitung und weniger geeignet, um Klassiker am Amiga zum Leben zu erwecken...

- + AGA Grafik
- + 256 Farben-Grafik und guter Preis
- + Zum Amiga 1200 erweiterbar
- + Eigene Spielesammlungen mit vielen Klassikern (leider eher langsam und illegal)
- + Speziell programmierte Spiele für CD32 erhältlich
- + Kompaktes Gerät
- + eingebautes CD-Rom Laufwerk
- + kann auch Audio CDs sowie CD+G verarbeiten
- Schlechte Verarbeitung, filigraner Toploader und CD-Mechanismus
- nur teure Erweiterungsmöglichkeiten
- Schlechtes Orig. Joypad

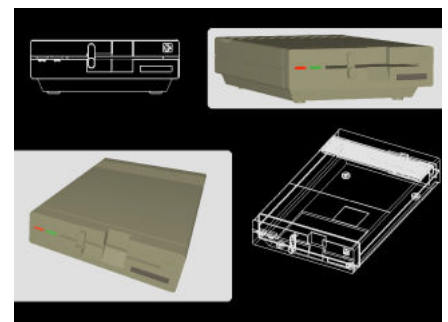
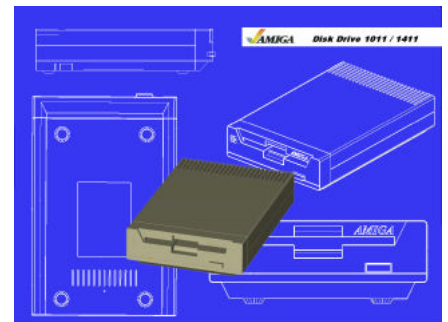


Eine schwere Entscheidung, all diese Amiga Modelle haben ihre Vor- und Nachteile sowie Entwicklungsstufen. Eines steht fest – für jeden ist ein Rechner da und am besten wäre es, alle zu besitzen.

Hintergrundbild

Stefan Egger

In dieser Ausgabe liegen zwei Hintergrundbilder (Commodore 1571 und Amiga 1011 Laufwerk) bei. Sie können dieses für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis nicht entfernt werden (wird von der Startleiste verdeckt). Auch das weitere verbreiten ohne Link zu www.scacom.de.vu sollte vermieden werden.



Weitere Hintergrundbilder werden den nächsten Ausgaben von SCACOM hinzugefügt – für Abwechslung am Desktop!

Gehen Sie auf die neue Homepage www.scacom-aktuell.de.vu und sichern Sie sich ein weiteres Commodore Logo als Hintergrundbild!

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

Kondensatoren im Amiga CD32

DJBase

Aus aktuellem Anlass ein Hinweis an alle Amiga CD32 Besitzer. Einige CD32 Modelle (vermutlich alle Rev. 3 Mainboards) haben anscheinend falsch eingelötete Kondensatoren, sprich die Polung wurde vertauscht, da die Beschriftung auf den Boards fehlerhaft ist.

Ich habe das mit einem Multimeter nachgemessen. Der Anschluss für den Pluspol liegt an Masse und ist somit falsch beschriftet. Die Elkos wurden aber nach der Beschriftung eingebaut, demnach verpolt.

Falschpolung zerstört das Dielektrikum (so wird das Volumen bezeichnet, in dem sich ein elektrisches Feld befindet, ohne dass signifikante elektrische Leitfähigkeit vorliegt) und damit den Kondensator. Die Zerstörung kann katastrophale Folgen wie z.B. Explosion oder Brand nach sich ziehen.

Deswegen sollten alle, die ein CD32 besitzen am Besten ihr CD32 öffnen und untersuchen, ob die Elkos richtig eingelötet sind und ob optisch OK sind. Ist dies nicht der Fall, so sollte man das Board ausbauen und die Stelle mit "KONTAKT LR" reinigen und anderen Elko - richtig rum - einlöten.

Was ist, wenn schon was passiert ist? Kann man denn

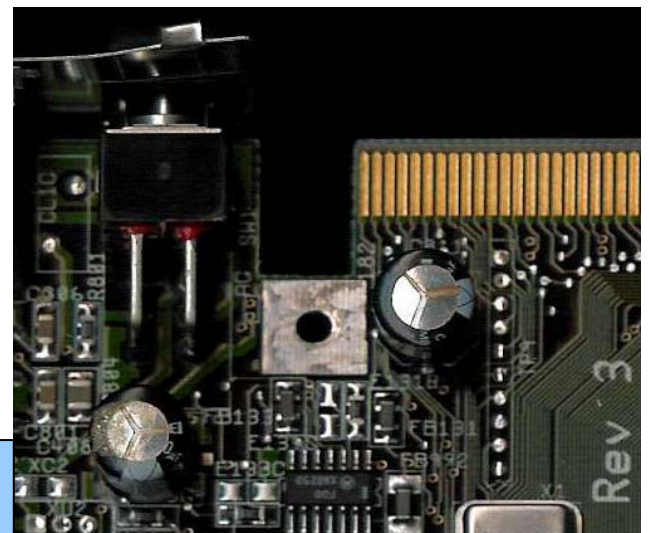
die verunfallten Boards dann noch retten?

Den Boards sollte nichts passieren, außer der Elko brennt ein Loch rein, aber das kommt eigentlich nicht so oft vor. Meist puffen die nur auf, dann sollten sie auch raus, weil dann die Elektrolytsäure mit austritt.

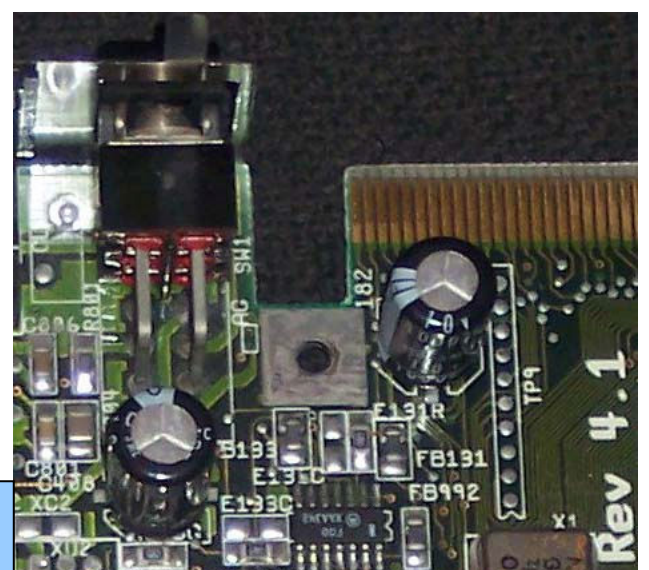
Kannst Du evtl. durch den Erweiterungsschacht sehen?

Nein, man sollte das CD32 wirklich öffnen, da durch das Abschirmblech alles verdeckt wird.

Falsche Position
am Rev 3 Board



Richtige Position
am Rev 4.1 Board



Beste Echte C64 Spiele Liste - Teil 2

Christophe Kohler

Hier ist der 2. Teil der "Bensten, echte C64 Spiele Liste" von Christophe Kohler! Den ersten Teil gab es im Dezember vergangenen Jahres in der Ausgabe 3!

Noch mal zur Erinnerung:

Nach einigem forschen und Hilfe von Leute von lemon64 ist die „Beste echte C64 Spiele Liste,“ fertig! Sie beinhaltet 37 Spiele (und ein paar Bonus Titel)! Diese Liste ist alphabetisch geordnet!

Maniac Mansion (1987 für C64, Apple II und PC. 1988 für Amiga und Atari ST, 1990 für NES)



Mayhem in Monsterland (exklusiver C64-Titel von 1993)



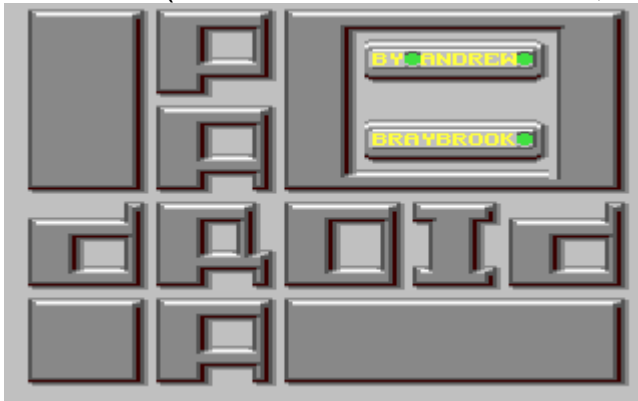
Microprose soccer (1988, Microprose). Portierung zu Zx Spectrum, Amiga und PC in 1989).



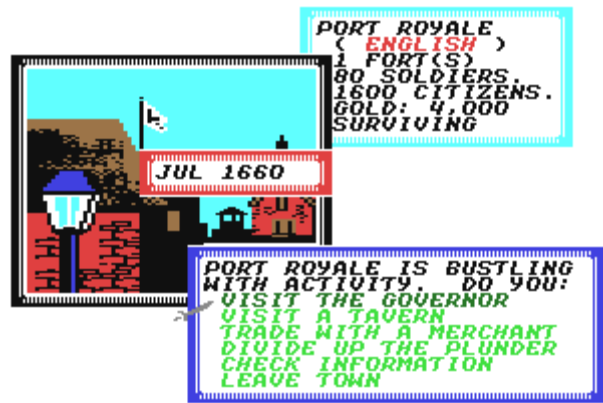
Nebulus (1987 für C64 und Zx Spectrum, später auch für Acorn Archimedes, Amiga, Amstrad CPC, Atari 7800/ST, Game Boy und NES)



Paradroid (exklusiver C64-Titel von 1985, Hewson/GraftGold)



Pirates (Microprose): C64 und Apple II im Jahre 1987



PitStop II (Epyx, 1984)



Raid over Moscow (Access Software 1984 für C64. 1985 auch für Zx Spectrum)



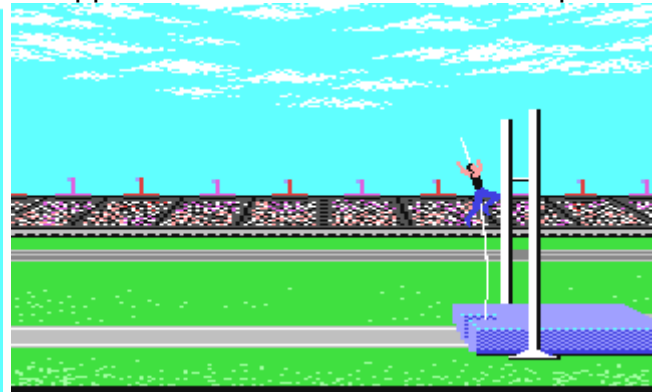
Sanxion (1986; remixed für Zx Spectrum in 1989)



Space Taxi (1984 für C64 und 1987 für CPC)



Summer Games (1984 für C64, PC, Amiga und Apple II. 1989 für Atari ST und Zx Spectrum)



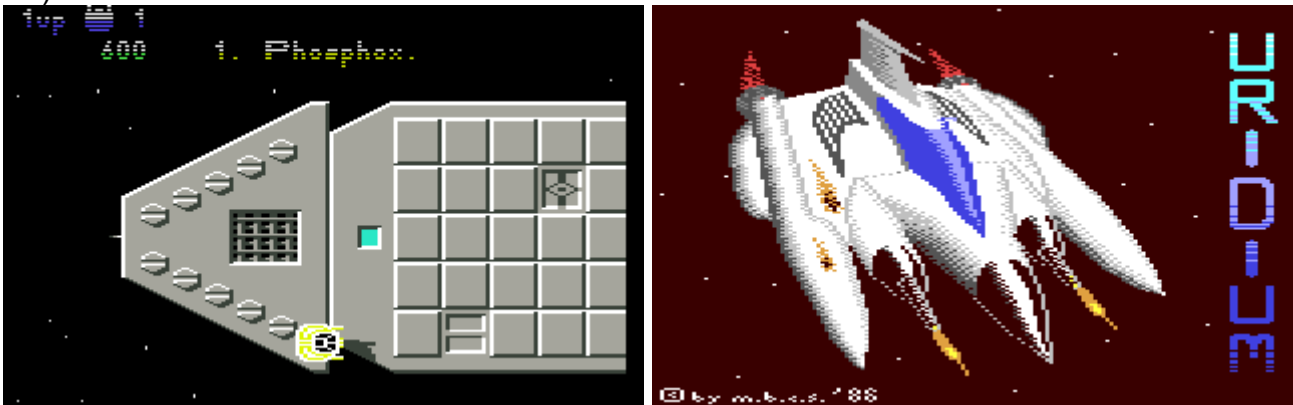
Turrican (1990 für C64, Atari ST, Amiga und Zx Spectrum. Andere Systeme 1991)



Ultima IV (1985 für C64 und Apple II, später für Atari 800 und ST, Amiga, PC, NES und Sega Master System)



Uridium (Hewson/GraftGold): 1986 für C64 und Zx Spectrum. Schlechter Atari ST Port später)



Way Of The Exploding Fist (1985 für C64 und Zx Spectrum)



Winter Games (1985 C64 und Apple II)



Wizball (1987 für alle Plattformen)



Zak McKracken (1988 für C64, Amiga, Apple II, Atari ST und PC)



In der nächsten Ausgabe folgt der erste Teil der Liste der guten Spiele, die aber ihren Ursprung nicht auf dem C64 hatten.

Super Pumpkin Bros.

Das „Super Pumpkin Bros“-Spiel liegt auf unserer ersten Heftdisk dabei! Es ist eine Vorschau auf einen klassischen Plattformer, der auf AGA-Amigas läuft (ab Standard Amiga 1200). Die sehr schönen Grafiken des Freeware-Spiels sind bereits fertig gestellt, derzeit wird am Programm-Code gearbeitet.



Nun eine kleine Einführung in das Spiel (aus dem ReadMe):

Das Ziel des Spiels ist es, alle Schalter, die zu anfangs rot sind, auf grün umzuschalten. Nebenbei soll man auch noch herunterfallende Herzen auf-sammeln!

Wenn ein Herz den Boden berührt, man einen Zombie berührt oder man eine Gewehr-kugel berührt, verliert man ein Leben...

In der fertigen Version des Spieles kommt man in den nächsten Level, wenn alle Schalter grün und man einen gewissen Anzahl von Herzen gesammelt hat.

Die Geschichte:

Du bist Pedro und Roberto, die beide angestellt in einem Theater sind

Die bösen Mächte sind in deinen Arbeitsplatz eingedrungen und deine Freundin gekidnappt.

Nun musst du alle Gegner besiegen indem man sie in Tomaten begräbst (ja, das ist machbar, glaubt mir)...

Anforderungen:

AGA-Chipsatz, mind. Standard A1200

SCACOM hat exklusiv mit dem Entwickler des Spiels gesprochen!

Hallo Nori! Erzähle den Lesern und mir ein wenig über dich!

Hallo! Mein Name ist Nori KHIAT und ich lebe in Frankreich. Ich arbeite in einer Pizzeria.

Für welche Systeme hast du schon etwas programmiert?

Eigentlich keine, da ich kein Professioneller Programmierer bin. Ich versuche nur zu lernen, wie ich auf Commodore-Computern meine kleinen Projekte umsetzen kann.

Dieses Konzept könnte dazu führen, eine nicht formale Idee von dem Fakt zu implentieren, dass das technische Wissen der Sklave der Kunst ist und nicht das Gegenteil.

Der Interview führte Stefan Egger

Welche Programme oder Spiele hast du denn schon gemacht?

Auf dem Amiga 1200 mache ich gerade das Spiel "Super Pumpkin Bros". Es ist ja eine frühe Version auf der SCACOM-Disk zu finden.

Am Commodore 64 habe ich ein paar Grafische Demos für die Demo-Gruppe CRYPT gemacht. Auch zwei Spiele namens "Galago" (ist noch in Entwicklung) und "Le Fantome Vert" („The Green Phantom“; das ist ein Pacman-Spiel und wird im Februar fertig sein).

Wir wollen über deine Commodore-Computer reden! Welche klassischen Computer besitzt du?

Einen Amiga 1200 mit 2 MB Fast RAM und einem externen Diskettenlaufwerk. Der ist an einem alten PAL Farbfern-seher angeschlossen.

Commodore 64 (den braunen), Datasette 1530, Floppy 1541 (auch die brauen). Der ist an einem alten Commodore Farbmonitor, den ich 2004 gekauft habe, angeschlossen.

Welcher ist dein Lieblings-computer?

Der Commodore 64! Warum? Nun Wenn du mich fragst, würde ich dasselbe antworten, was Montaigne über seine Freundschaft zwischen ihm und La Boetie gesagt hat.

Was war dein erster Computer?

Ein alter Apple Mac. Der steht bei meinen Eltern und funktioniert noch immer.

Welche Computer hattest du dann?

Als ich bei meinen Eltern ausgezogen bin, kaufte ich mir einen PC. Aber ich habe ihn nie wirklich benutzt, außer für Standardsachen wie Word Excel, Photoshop usw.

Erzähl uns etwas über dein Projekt Super Pumpkin Bros!

Die Idee war geboren, als einer meiner Freunde, der an einer Kunstschule in Frankreich ("Les Arts Deco" in Strasbourg) ist, meinen Commodore 64 gesehen hat. Er meinte, dass er einen Freund auf der Schule kennt, der alte Computer gern hat (sie arbeiten in einer deutschen Spieleentwicklungs-Firma).

Ich wollte ihn treffen. Sie machen Demos und Cracks für Amiga-Gruppen (Ackerlight usw...). Einer von ihnen, Ralph Le Gall, zeigte mir alte Grafiken für ein Plattform-Spiel 'Super Pumpkin Bros'.

Um was geht es? Was ist die Geschichte und was soll der Spieler machen?

So weit ich weiß wurde das Spiel stark von dem Arcade Spiel „Snow Bros“ beeinflusst. Da Ralph sehr beschäftigt mit der Spieleentwicklung sowie Video-Clips für Französische Sänger war (und noch immer ist), musste ich versuchen, das Spiel selbst zu machen.

Ich musste 680x0 Maschinsprache lernen, aber das ging recht schnell, da ich einiges schon vom C64 her kannte.

Die Idee hinter dem Spiel ist, dass man zwei Mexikanische Charaktere spielt, die in einem Theater arbeiten. Die Tochter des Theaterdirektors wurde gekidnappt und man muss sie befreien. Und lass die Herzen nicht auf dem Boden fallen!

Wie lang hast du an dem Spiel schon gearbeitet?

Ich weiß das nicht genau. Ich versuche mir ein wenig Zeit für das Programmieren freizuhalten, aber das ist nicht so leicht. Klar, dass meine Freunde in CRYPT schon gemerkt haben, dass ich sehr langsam bin... hehe. Aber ich bin eben nicht immer vor meinem Computer. Aber ich weiß, dass ich mit Super Pumpkin angefangen habe, als ich meinen Amiga gekauft habe – rechnet selbst...

Du sagtest öfter was von CRYPT. Was ist das genau?

Eine Demogruppe. Derzeit kenne ich nicht mal alle Mitglieder, da ich nicht in der Szene involviert bin. Außerdem bin ich kein Scener, das ist komisch. Alle Mitglieder von CRYPT sind aus Deutschland, ausgenommen mir und meinem Freund TWR aus Schweden. Der Mensch hinter der Gruppe ist Christian, er ist jemand, der Motivation und Organisation übernimmt.

Der Sinn eines Demos? Eigentlich gibt's keinen Das ist pure „Underground“ Kunst - nicht mehr und nicht weniger.

Wie hast du gelernt, Spiele auf dem Amiga zu erstellen?

Nirgendwo habe ich das gelernt. Ich habe nach technischen Dokumentationen "gegoogelt". Hilfe bekomme ich von einem alten Buchshop, der Boss ist ein sehr komischer Typ, aber er hat immer die Bücher aufgetrieben, die ich bei ihm bestellt habe. Ich mag es alleine zu arbeiten, auch wenn ich ein wenig bekannt dafür bin, alles langsamer zu verstehen und umzusetzen...

Wie ich schon sagte, interessieren mich die technischen Dinge nicht so sehr. Wenn ein Spiel oder eine Demo mich dazu bringt, abzuschalten und das zu genießen, hat der Macher Erfolg und eine gute Unterhaltung erschaffen. Und auch wenn er es schafft, eine gute Erklärung zu haben, ist es ein perfektes Kunstwerk für mich.

Wo hast du Probleme bei der Entwicklung von Spielen?

- Wenn das Laufwerk lese/Schreibfehler hat (Super Pumpkin Bros wurde an einem echten A1200 programmiert).
- 2 MB Fast RAM sind sehr wenig.
- Meine Amiga Maus ist ein wenig schwer zu benutzen ☹

Auch die C64 „cross development Tools“ am PC sind nicht so gut gemacht.

Was hast du gemacht und was andere Leute?

Ralph Le Gall hat die Idee zu dem Spiel. Er hat auch die Sprite-Animationen und die Titelgrafik erstellt.

Ich habe den ganzen Code gemacht, die Hintergrundgrafiken erstellt und ein paar andere kleine Dinge.

Was ist dein Lieblingsspiel am Amiga?

Die Ishar-Serie.

Was willst du in Zukunft noch machen?

Das C64 die Spiele „Le fantome vert“ (das Pacman Spiel) und „Galago“ (ein Space-Shooter, „Super Pumpkin Bros“ für Amiga und ein paar Demos für CRYPT fertig machen

Hast du eine Homepage im Internet?

Noch nicht. Manchmal helfe ich Freunden, Designs oder Farben auszuwählen für deren Seite/Blog. Aber das ist ja nicht der Rede wert.

Was willst du unseren Lesern noch sagen?

Im Film „2001 Space Odyssey“ von Stanley Kubrick wird der Supercomputer HAL verrückt und versucht die Crew zu eliminieren. Ich wundere mich noch immer, was die Crew gemacht oder gesagt hat, dass HAL so durchdreht!

Danke für deine Zeit!

Nicht der Rede wert!

Lotus96k

Der Interview führte Stefan Egger

Auch „Lotus96k“ liegt auf unserer Amiga-Disk dabei! Das Spiel ist eine Umsetzung des Klassikers „Lotus Esprit Turbo Challenge“ in nur 96KB! Dieses Spiel war am Breakpoint 2005 am ersten Platz!



Nun eine kleine Einführung in das Spiel (aus dem ReadMe):
Im Spiel sind die Originalen Grafiken und die Original Musik, die Originalen Strecken und – um das richtige Feeling aufkommen zu lassen – ein kleines Cracktro, wenn man da Spiel startet. Und das alles in 96K.

Über das Spiel:

Lotus ist ja ein sehr bekanntes Rennspiel, das hier nicht näher erklärt werden soll. Im Lotus in 96 KB sind alle 33 Strecken enthalten Also eigentlich hat das hier vorliegende Spiel alles, was ein perfektes Spiel ausmacht – viel Spaß!

Anforderungen:

ECS-Chipsatz, 2 MB RAM und einen 68020 Prozessor.

Auch mit diesem Entwickler haben wir kurz gesprochen!

Wer hat das Spiel gemacht?
da ich Lotus im Alleingang "gebastelt" hab, bin ich wohl der beste Ansprechpartner dafür

Ist das Spiel nicht größer als 96k?

Wenn da 96k steht, dann sind das auch nur 96k (ich wäre sonst ja auch disqualifiziert worden). 98304 Bytes = 96k, da 1k = 1024 Bytes sind. Ich hoffe, nun ist das klar!

Gibt's ein deutsches Readme zu Lotus96k?

Ein deutsches ReadMe von Lotus gibts nicht. Du kannst es gerne übersetzen, aber ich denke dass das Spiel jeder kennt und versteht...

Ich habe gelesen, dass es eine Fortsetzung geben soll- was ist mit dieser?

Angefangen, aufgrund Zeitmangels aber nicht fertig. Auch noch eine Menge zu tun, mal gucken, ob ich irgendwann mal dazu kommen, das weiter zu machen.

Vielen Dank für deine Zeit und die Erlaubnis das Spiel auf Disk beizulegen!

Kein Problem! Viel Spaß damit!

C64 Wiki

Aztec Challenge

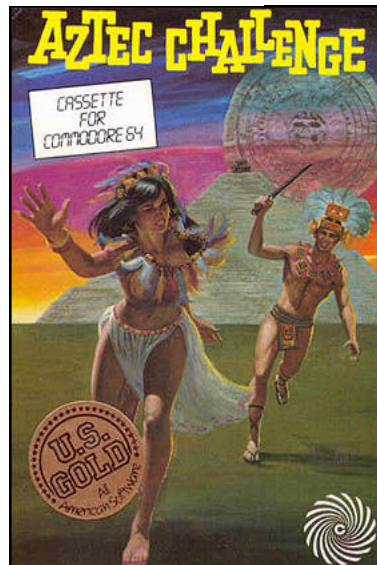
Quelle: www.c64-wiki.de

Beschreibung

Du musst deinen Charakter durch sieben absolut unterschiedliche Levels steuern. In jedem Level lauern neue tödliche Gefahren auf den Helden. Das erste ist wohl das berühmteste. Links und rechts stehen einige, dir nicht gerade freundlich gesinnte Azteken, die dich mit Speeren begrüßen. Du musst dich entweder unter dem Speer wegducken oder darüber springen (Je nachdem aus welcher Höhe der Speer kommt). Steckst Du einen Treffer ein, musst Du noch mal von vorne anfangen. In den späteren Level musst Du Felsen ausweichen, giftigen Skorpionen und Schlangen ausweichen und über eine brüchige Brücke gelangen.

Gestaltung

Die Gestaltung ist in jedem Level unterschiedlich. Mal sieht ihr euren Charakter von hinten, mal von der Seite oder auch aus der Vogelperspektive. Grafisch gibt es direkt im ersten Level den sich nähernden Tempel. In den anderen Level ist die Grafik eher schwächer. Dennoch kann man sich über nette flüssige Animationen mit reichlich Abwechslung freuen. Die Levels werden von einer mystisch klingenden Musik begleitet, deren Rhythmus zunimmt, je weiter man vorangeschritten ist.



Hinweise

Die Steuerung mit dem Joystick ist bei jedem Level unterschiedlich und wird vor jedem Level erklärt. Man sollte sich diese Erklärung gut durchlesen, um nicht plötzlich unvorbereitet von Felsbrocken zerquetscht zu werden.

F1 - Ein Spieler

F3 - Zwei Spieler

Mit der **RUN/STOP** - Taste wird das Spiel ganz von vorne gestartet.

Das Spiel ist in 4 Phasen mit jeweils 7 Level aufgeteilt. In der Version von Jack Alien / Remember gibt es einen Trainer-Modus, in dem Du direkt in das gewünschte Level und die Phase springen kannst. Außerdem besteht die Möglichkeit, durch Drücken

cken der Commodore-Taste (beim Emulator die Taste STRG-links) ins nächste Level zu springen.

Interessantes

Paul Norman wollte das Spiel damals noch für den Atari 2600 umsetzen hielt dies aber, aufgrund der technischen Beschränkungen, für unmöglich.



Übersicht

Entwickler:	Paul Norman
Firma:	Cosmi
Publisher:	Cosmi, Load 'n' Run
Musiker:	Paul Norman
HVSC-Datei:	/MUSICIANS/N/ Norman_Paul/ Aztec_Challenge.sid
Release:	1984
Plattformen:	Amiga, Atari 800/2600, C64, VC 20
Genre:	Arcade, Miscellaneous
Spielmodi:	1 - 2 Multispieler
Steuerung:	
Medien:	Diskette, Kassette
Sprachen:	Englisch, Spanisch

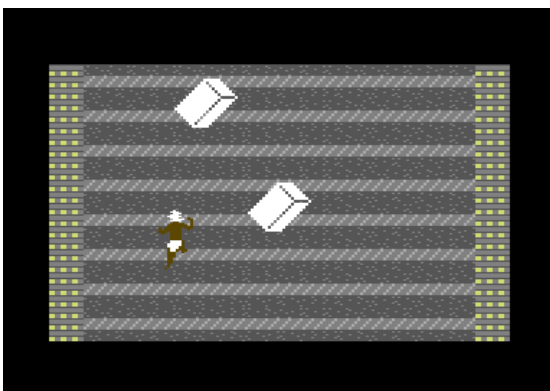
Bilder



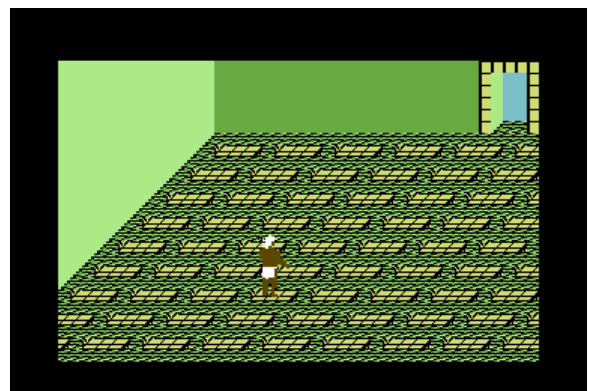
Level 1: Ausweichen der Speere durch wegducken oder springen



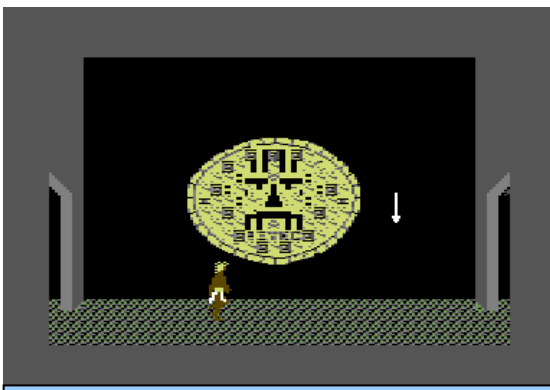
Level 4: Vor dem Tempelausgang gibt es viele Gefahren wie Schlangen



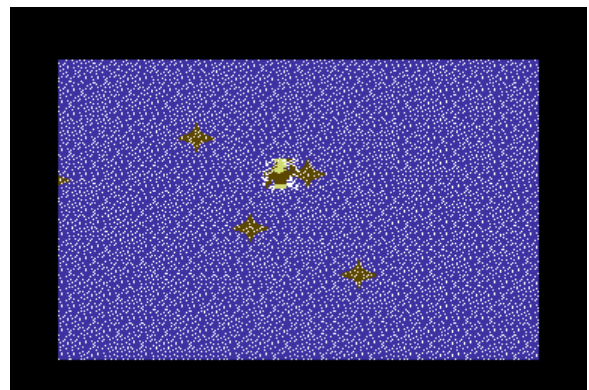
Level 2: Herunterfallenden Steinen ausweichen



Level 5: Finde einen sicheren Ausgang aus dem Tempel



Level 3: Im Tempel gibt es Speere oder Fallen am Boden



Level 6: Schwimme durch einen See voll von Piranhas

Websites

- www.c64games.de/phpseiten/spieledetail.php?filnummer=308
- www.lemon64.com/games/details.php?ID=185
- www.gamebase64.com/game.php?id=518
- www.gamebase64.com/game.php?id=14127
- www.kultboy.com/testbericht-uebersicht/1338/

Videos

www.archive.org/details/c64gamevideoarchive26_aztecchallenge

Quelle und weitere Infos/Bilder:

http://www.c64-wiki.de/index.php/Aztec_Challenge



Level 7: Eine sehr kaputte Brücke...

Interview mit *Stainless Steel*

Der Interview führte Stefan Egger

Hallo Stainless Steel! Stell dich vor!



Mein Name ist Joseph Barwick. Ich bin jetzt 34 Jahre alt und Systeminformatiker in einer Bank.

In der "C64 Szene" bin ich mehr oder weniger als "Stainless Steel" bekannt. Der Name stammt noch aus meiner Jugendzeit in der Szene als ich mit der Gruppe "Paramount" auf dem C64 unterwegs war.

Warum magst du den C64 - war es vielleicht dein erster Computer?

Mein erster Computer war ein C16. Ich hatte bei meinem Cousin den C64 (genauer gesagt war es ein SX-64) zum ersten mal gesehen und war fast jedes Wochenende bei ihm und wir haben „gi joe“ und andere Sachen gespielt (das muss so 1985 gewesen sein)

Leider hatte ich nicht genug Geld für einen C-64, deswegen habe ich zuerst einen C16 bekommen. Etwas später konnte ich dann aber doch einen richtigen C64 für etwa 400 DM mit Datasette kaufen. Danach kam noch eine Floppy dazu. Irgendwann nachher wurde noch ein „Expert Cart-ridge“ von Trilogic und das DolphinDOS gakaufft.

Ich weiß noch wie ich, bevor ich einen eigenen C64 hatte, jeden Tag nach der Schule in der Computerabteilung im Wertkauf (wurde später von Wal-Mart aufgekauft) stundenlang herumstand und Spiele am C64 gespielt habe oder meine Lieblingsdemos auf alle Maschinen geladen habe.

Ich erinnere mich noch an das Spiel „One man and his Droid“. Ich hasste diese und die Musik war so schrill, aber genial!

Mit anderen Worten: Ich habe den Großteil meiner Jugend dann vor dem C64 verbracht. Während die anderen gleichaltrigen anfangen in die Disco zu gehen und sonstige Aktivitäten zu unternehmen, saß ich Zuhause vor dem C-64. Der C64 war sozusagen mein Einstieg in die Computerwelt.

Der C-64 ist Heute ein Stück schöner Jugenderinnerung für mich. Ich habe leider selbst keinen mehr und benutze einen Emulator (VICE).

Warum findest du den SID gut und machst Musik auf ihm, wie kam es dazu?

SID Musik hat mich von beginn an sehr interessiert. Wie es dazu kam kann ich nicht mehr genau sagen. Eines meiner frühen SID-Erlebnisse muss wohl der "Kawasaki Rythm Rocker" gewesen sein.

Meine Freunde haben mich damals schon für verrückt

erklärt, weil ich die SID Musik aufgenommen und am Walkman gehört habe :-D

Ich wollte immer schon Musik auf dem SID machen, allerdings gab es damals nur sehr wenige Programme.

Ich hatte natürlich die "üblichen verdächtigen" die es zu der Zeit gab alle ausprobiert (Soundmonitor, Rockmonitor, später Futurecomposer etc.). Allerdings habe ich das Konzept der SID "Programmierung" nie ganz verstanden.

Es gab auch keinen der einem was dazu sagen konnte, diejenigen die SID's gemacht haben waren meist sehr weit entfernt und die "guten" Programme waren nur einem engen Kreis von Leuten zugänglich.

Erst sehr viele Jahre später (2003) habe ich zuerst mit dem Music Assemblber und dann in 2005 mit sehr viel Hilfe von Glenn Rune Gallefoss (GRG/SHAPE) und seinem Musikprogramm "SDI (Sid Duzz It)" gelernt SID Musik selber zu machen.

Ich hatte zuvor schon seit Anfang der 90'er Jahre auf dem Amiga mit Protracker/Startracker und später dann auf dem PC mit FastTracker 2 viel Musik im MOD/FT2 Format gemacht.

Welche Computer besitzt du heute?

Einen stinknormalen PC von der Stange mit Windows XP.

Was sind deine Projekte und was machst du in Zukunft noch?

Viel SID Musik. Momentan arbeite ich an meiner dritten Musik-Demo für den C64.

Wie schätzt du den SID ein? Gibt es Geheimnisse, oder interessante Dinge zu berichten?

Der SID für mich der beste Soundchip den es gibt :-)

Ich würde sagen, technisch gesehen ist der SID schon sehr ausgereizt. Im Multispeed Bereich gibt es wahrscheinlich noch ein paar tiefen auszuloten.

Wie machst du die Musik am C64?

Wie gesagt nutze ich seit 2-3 Jahren den SDI von Geijr Tjelta und Glenn Rune Gallefoss.

Da ich leider keinen funktionsfähigen C64 mehr besitze, mache ich alle meine Sachen auf dem VICE Emulator.

Es gibt eine heftige Diskussion über Emulation. Was denkst du darüber?

Tja, da ich selber zu den "Emulamern" gehöre bin ich natürlich etwas befangen.

Mit dem Emulator zu arbeiten ist natürlich immens komfortabel, jedoch ist es eben nur eine Emulation.

Grade bei der SID Emulation gibt es immer noch deutliche Unterschiede zwischen der Emulation und dem Original.

Das habe ich grade erst bei meinem Beitrag zu dem SID Wettbewerb auf www.c64.sk gemerkt, als ich eine meiner Musik aufgenommen von einem C64 gehört habe.

Auf der anderen Seite finde ich die Emulation hat ihre Vorteile. Grade was die Unterschiede im Klang zwischen den SID Chips angeht, sei es zwischen dem 6581 und dem 8580 oder sogar zwischen zwei 6581 der gleichen Revision, da hat die Emulation einen definitiven Vorteil!

Auf der Emulation (VICE oder Sidplay etc) ist der Sound immer gleich.

Ich muss mich nicht fragen ob der filter cutoff auf einem anderem c-64 sich noch gut anhört und was sonst noch.

Was ist dein Lieblingsmusiker und Lieblings SID Sound?

Oh, das ist eine schwere frage. Es gibt nicht "DEN" Lieblingsmusiker, eher eine lange Liste von Lieblingsmusikern

Laxity dürfte aber an ziemlich vorderster Stelle sein.

Welche Musiker magst du noch?

Den Größten Teil des HVSC Verzeichnisses.

Abseits des SID mag ich noch Pink Floyd, Jean Michael Jarre, RUN DMC, Public Enemy, The Doors, Beastie Boys, Jamiroquai etc etc.

Was machst du noch mit dem C64? Was spielst du so am 64er?

Ich programmiere noch ein bisschen in Assembler.

Hauptsächlich um meiner Musik ein Rahmenprogramm zu geben das ein bisschen unterhaltsamer ist als ein einfaches INC \$d020 / DEC \$d020.

Ich bin allerdings nur ein eher Mittelmäßiger Programmierer.

Ich spiele eigentlich so gut wie gar nicht, da mich am C64 hauptsächlich die SID Musik und Demoprogrammierung interessiert.

Welche Soundchips findest/fandest du noch gut?

Die Paula vom Amiga fand ich noch ganz toll, darauf habe ich auch lange Musik gemacht.

Link:

<http://noname.c64.org/csdb/cener/?id=7167>

Kurzüberblick:

Name:	Joseph Barwick
Land:	Deutschland
Geburts-Datum:	16.5.1973
Nickname:	Stainless Steal
Alte Nicknamen:	Twin Cobra und Joe

Buchkritik: Amiga - Quo vadis?

Stefan Egger

Das mit "Der Werdegang eines Kultcomputers" untertitelte Buch hat 120 Seiten und erschien im Skriptorium-Verlag - „Edition Retrobooks“. Das seit November 2007 erhältliche Buch kostet ca. 20€.

Das Buch macht einen guten ersten Eindruck. Teilweise farbige Bilder aller verschiedenen Amiga-Modelle sowie eine gute Erklärung dieser machen das Buch zu einer netten Lektüre. Leider sieht das Titelblatt schon nach dem Kauf „dreckig“ aus – beim Boing-Ball sind blaue Farbfehler in den weißen Bereichen zu erkennen (nicht am Bild rechts, ob es nur mein Buch betrifft, ist nicht klar).

Trotzdem, der Autor Michael Kukafka hört nach dem Ende von Commodore nicht zu schreiben auf. Auf 30 Seiten wird der Amiga „im 21. Jahrhundert“ beschrieben. Und selbst nach diesem Kapitel ist das Buch nicht zu Ende. Auf die Leser warten die Kapitel über Amiga-Emulation, WHDload und Datentransfer zwischen Amiga und PC.

Es ist wirklich gut, dass der Autor versucht, die Leser dem Amiga mit Tutorials näher bringen möchte – bei Amiga-Büchern der letzten Jahre einzigartig! Trotzdem gibt es nicht nur Lob:

Auf sechs Seiten wird der Amiga Emulator WinUAE vorgestellt. Wie man ein Kick-

start mittels „Transrom“ ausliest wird nicht genau beschrieben. Zwar wird Cloanto's „Amiga Forever“ angesprochen, doch dass andere, leichter erhältliche Amiga-Emulations-CDs auch Kickstart-Abbilder enthalten, wird dem Leser verschwiegen. Wenn es zu den Einstellungen geht, ist zwar alles gut beschrieben. Trotzdem denke ich, dass ein Leser, der den Amiga nicht kennt oder Emulatoren fremd sind, dies alles ein wenig zu schnell geht.

Dass bei WHDload nur steht, dass man im Internet die Re-loziierungsdateien herunterladen kann, ist auch zu wenig. Im gesamten Buch wurde – warum auch immer – das Aminet.net nicht erwähnt. Auch wie man die Kickstarts benennen muss, steht nicht im Buch.

Der Datentransfer mittels Nullmodemkabel wird dafür genau beschrieben. Andere Übertragungsmöglichkeiten wie CF-Karte werden nur erwähnt. CrossDOS wird statt in diesem Kapitel bei der WinUAE-Emulation kurz erwähnt. Dass Amiga DD-Disks nutzt und wie man diese formatieren muss, erfährt man nicht.



Da wurde in den kostenlos erhältlichen SCACOM-Ausgaben besser gearbeitet. Sowohl das WHDload Tutorial als auch die CrossDOS und CF-Datenübertragung werden in unserer Zeitschrift besser behandelt.

Noch ein kleiner Schönheitsfehler: Die Bilder von OS3.5 und OS3.9 sind dieselben.

Fazit:

Ein solides Amiga Buch mit ein paar Schnitzern. Die Anleitungen und Übersichten über WHDload, Datenübertragung und WinUAE sind eine gute Idee. Leider werden Anfänger mit der Beschreibung nicht ganz zu Recht kommen.

Bewertung:



Speedloader - Vergleich

Sönke Raufeisen

Alle Messungen wurden mit dem Spiel „International Karate + Gold“ (gibt es auf der Webseite von Protovision).
 Das Programm ist 202 Blocks groß (\$0801-\$cffd).
 Alle Tests wurden mit einem C64 durchgeführt. Rechts steht die Tabelle zum Vergleichen der Ergebnisse!
 Alle Ergebnisse wurden von Sönke Raufeisen erstellt. Trotz sorgfältigen Recherchen gibt es keine Garantie auf Richtigkeit.

TIPP: Im „Acrobat Reader“ von Adobe kann man im Menü „Anzeige -> Anzeige drehen -> Gegen den UZS“ die Tabelle drehen!



	FD 2000 (FD Dos V1.40)	CMD HDD (4 GB HDD)	1541-II	1581	Ramlink 16MB			
org. Kernal	HD Format (6336 Blocks)	FD Format (3008 Blocks)	Normal	Parallel Ramlink	Original ROM	Jiffy Dos 5.0	Original ROM	Ramlink 16MB
Siffy Dos	127	127	128	-	128	106	61	1
Jiffy Dos 6.01	8	8	6	-	128	23	-	-
SCPU Jiffy on*	8	8	6	3	128	23	-	1
SCPU Jiffy off*	123	123	120	2	128	23	-	<1
SCPU Jiffy on**	8	8	6	3	128	23	-	<1
SCPU Jiffy off**	127	127	126	-	128	23	-	-
Retro Replay 3.8	-	-	-	-	9	9	-	-
Final Replay 0.8	-	-	-	-	13	13	-	-

* = 20Mhz Mode on alle Zeiten in Sekunden
 ** = 20Mhz Mode off

HDD64 Pro (XE-Mode, +P 233, -fastest):

JiffyDos	aus einem D64 Image	aus RAM des PC's
Original Kernal	81	81
	81	81

Disk schreiben mit MMC64
 altes D64 Kernal Plugin v0.92 626 Sekunden
 D64 Plugin v0.92 90 Sekunden
 Laden von MMC (TNT Browser): 3 Sekunden

Bilder von damals

Michael Surran



Commodore Computer waren schon immer was Besonderes. So auch bei diesen besonderen Computergeschichten. Diesmal auch mit sehr interessanten Bildern.

Das bin ich im Jahre 1984 mit meinem VC20! Dass war mein erster Computer, der für immer mein Leben geändert hat und auch meine Berufliche Laufbahn verändert hat!

Nach dem VC20 kam der C64 und dann – mein Favorit – der C128. Als ich zur Navy ging, musste ich meine Computer

verkaufen. Aber nachher habe ich einen Amiga 500 bekommen!

Wie auch immer ich habe noch heute schöne Erinnerungen an diese Zeit, als ich mich hingesezt habe und stundenlang Listings von Commodore-Magazinen abgetippt habe, nur um ein Spiel oder irgendwas cooles zu programmieren! Da war was Magisches in diesen Tagen und so war ich ergriffen, als ich das Foto mit meinem VC20 aus diesen schönen Tagen gefunden habe!

Um noch mal darauf zurückzukommen, wie der VC20 meine Berufliche Karriere verändert hat:

Ich bin Leiter der Informatikabteilung der Greater Houlton Christian Academy. Ich mache Hauptschul-EDV Unterricht, und bin auch für die technische Einrichtung der

Klassenräume und das Netzwerk usw. verantwortlich. Ich liebe meinen Job - mit Technologien und mit Kindern zu arbeiten, ob-

wohl ich manchmal von beidem eine Pause benötige!

Meine Frau und ich leben im Bundesstaat Maine, welchen wir auch sehr lieben. Ich bin halt lieber in den stillen Wäldern als in der lauten Stadt.



Bild und Text:
(cc) Michael Surran

Bilder von damals



Dieses Bild ist aus einer Commodore Werbung

Hier sieht man sehr gut die Entwicklung der Computer: Dieses Bild mit schlechter Qualität hat 34.81 KB (35.641 Bytes). Der VC20 Computer, der am Bild zu sehen ist, hat einen Hauptspeicher von 5 KB, wovon ca. 3,5 KB (3584 Byte) unter Basic nutzbar bleiben.

Feedback Ausgabe 4

Draco

Interessant. Ich hab' mir alle Seiten angeguckt - und das will was heißen bei einem notorischen Querleser wie mir!
Prima, danke und weiter so!

Bender

Schönes Heft... Es wurde mehrmals Korrektur gelesen.

AmpZilla

...gut gemacht (auch wenn in meinem Brotkasten echtes Brot liegt...);)

kudlaty

Sehr gute Ausgabe, auch wenn mir der Schwerpunkt 264 eigentlich nicht so liegt. Es wird wirklich immer besser, also schön dranbleiben!

Amiga4ever

Sehr schöne Ausgabe. Ich lese gerne was über andere Commodore-Rechner!

toschwil

Großes Lob, war wirklich nett zu lesen, weiter so!!!

Lichking

Tolle Ausgabe! Obwohl ich mich weigerte mir so einen 264er zu holen hat mir diese Ausgabe diese Linie schmackhaft gemacht. Nur bin ich momentan auf Sparkurs bei Commodore...

ACE

So, ich habe mir die Ausgabe auch angeschaut. Kritik: die zweite Seite ist leer - beabsichtigt? An einigen Stellen

hast du die Bilder wieder sehr stark komprimiert, was zur Folge hat, dass die Bilder unscharf sind und Artefakte entstehen. Ansonsten ist dir die Ausgabe gut gelungen. Ich sehe das und kenn die Spielchen mit der Komprimierung.

Was mir gut gefällt sind deine gerenderten Bilder! Die haben echt was. Die Datasette z.B. sieht echt duftig aus.

Bemerkung:

Die zweite Seite ist absichtlich leer. Das ist die Rückseite der Titelseite und ist speziell beim Ausdrucken schöner. Wir werden an der Komprimierung der PDF-Datei arbeiten.

c64camper

Bis auf die leere zweite Seite ist das Heft meiner Meinung nach sehr gelungen. Die Möglichkeit den Plus4 auf dem GP32 zu emulieren kannte ich bisher nicht-GEIL! Weiter so!

Kleine Anmerkung noch: Ein paar Rechtschreibfehler sind noch drin, aber sie werden spürbar weniger.

Hartmut

Hi Stefan, ich bin grade dabei, mir die neue SCACOM herunter zu laden, die ist immer ganz nett zu lesen! Ich wollte nur ein ganz kleines Feedback zur Website geben: Bitte einen Platzhalter für die Downloadlink-Grafik einbauen. Manche Leute surfen immer noch ohne Grafik, und

dann sieht man natürlich nicht, wo man klicken muss. Ansonsten: weiter so! :-)

Bemerkung:

Das "Jetzt downloaden"-Icon ist auf der c64mags-Seite. Darauf habe ich keinerlei Einfluss, aber ich leite das Feedback an Ferdinand Gansberger von c64-mags weiter!

finchy

Sehr schönes Heft - und vielen Dank für die Datasetten-Bilder, vor allem das zweite! Das wird jetzt meinen Desktop zieren!!! Weiter so!

Kris

Ich habe das Magazin gezogen und durchgeblättert. Richtig zum Lesen bin ich noch nicht gekommen. Aber die Zeitung ist wirklich von Ausgabe zu Ausgabe besser. Sind zwar noch einige grammatikalische bzw. Rechtschreibfehler in meinen Beiträgen zu finden, stören mich aber nicht so sehr.

C16chris

Sehr gelungene Ausgabe! Hut ab, Klasse gemacht. Ich konnte ja auch eine vorläufige Probe der 264er Sonderausgabe durchlesen und schon damals war ich bin beeindruckt.

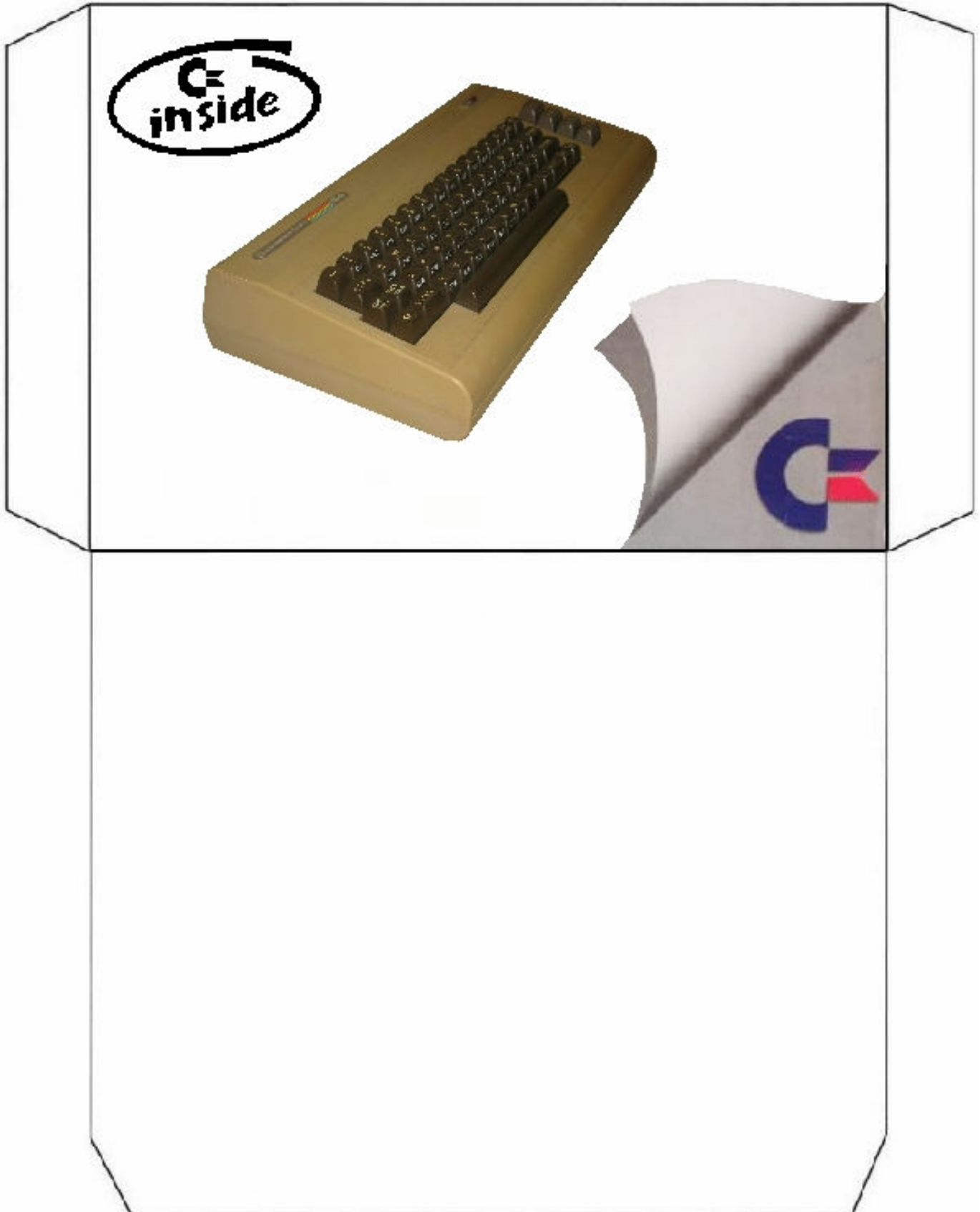
HINWEIS:

Der Herausgeber behält sich vor, Meinungen zu kürzen oder anders sinngemäß wiederzugeben



Disk-cover für 5.25" Disks

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





Stefan Egger

Wussten Sie . . .

... dass auf der Games Convention 2007 Leipzig in der Ausstellung „Telespiele 1972-2007“ neben einem der ersten Pong-Automaten natürlich auch ein C64 gab?

...dass „Casual Games“ (Spiele, die man zwischendurch ohne viel Aufwand und Eintauchen in die Materie gespielt werden können) immer beliebter werden? Ein Beispiel hierfür sind Spiele wie Moorhuhn oder die „EyeToy“- und „SingStar“-Serie sowie immer mehr Titel für die Nintendo-Konsolen Wii und DS (wegen der innovativen Steuerung).

Die Idee dieser Spiele reicht bis an den Beginn der Spieleentwicklung zurück. So machen Titel wie Pacman, Pong und Co heute noch immer Spaß. Auch gibt es in letzter Zeit immer mehr Klassische Spiele für PC oder modernen Konsolen zum Kauf oder Download.

... dass das holländische Unternehmen Commodore International Corporation die Rechte am Namen Commodore 2005 für 32,7 Millionen Euro erworben hat?

... dass die Zeitschrift „Computer Bild“ den a. 4000 Euro teuren Commodore XX mit „sehr gut“ benotet hat?

... dass Jack Tramiel heute noch einen C64 besitzt und ab und zu Pacman spielt?

... dass Commodores PC-Serie damals in Deutschland innerhalb kürzester Zeit Rang zwei bei den Anbietern „kompatibler Systeme“ war?

...dass Commodore seine PCs fast immer um die Hälfte billiger als IBM anbieten konnte und dabei meist die gleiche oder bessere Ausstattung hatte?

... dass Commodore damals mit einem Marktanteil von über 70 Prozent bei den Homecomputern und mehr als 30 Prozent bei den professionellen Systemen der Weltweite Marktführer war?

.. dass diese Firma ca. 1986 2,5 Millionen Computer in Deutschland verkauft hatte – mehr als alle anderen Firmen zusammen?

... dass Commodore die CD32-Spielekonsole mit einem Gutschein und alten CDTV Titel, aber ohne spezielle CD32-Spiele verkaufen wollte?

... dass die damals bei Bürocomputern übliche 80-Zeichen Darstellung eines Bildschirms auf der historischen Tatsache beruht, dass Lochkarten damals 80 Spalten hatten?

... dass das von Atari ST bekannte GEM Betriebssystem von Digital Research – der

Firma die auch CP/M machte – war?

... dass Commodore nach der Werbeaktion mit Bayern-München 90 Prozent Bekanntheit in Deutschland hatte (vorher waren es deutlich weniger!)?

... dass es im Technischen Museum Wien einen VC20, Commodore PET, Atari, verschiedene Apple und viele andere Computer gibt – nur keinen C64?

... dass ein jetziger Universitäts-Professor der TU Wien 1977 auf einem Commodore PET, der „aussieht wie Dath Vader“, folgendes Programm schrieb? Bei dem Programm handelt es sich um ein Tool zur automatischen Einteilung von Lehrern, wenn ein anderer krank war oder fehlte. Dies hat natürlich recht gut funktioniert mit dem 8k PET der 2001 Serie!

... dass es mit der Commodore Floppy namens A1020 auch ein original 5.25“ Laufwerk für den Amiga gab? Es ähnelt bis auf die Anschlüsse und geänderten Typenschilder der Commodore-Floppy 1571, die für den C128 gedacht war.

Der Sinn in diesem Modell war die vor dem SideCar softwaremäßig gelöste MS-DOS Emulation mittels der Software „Transformer“.

SCACOM im Internet

SCACOM hat endlich eine ansprechende, übersichtliche und gut ausgebaute Präsenz im Internet:

www.scacom.de.vu bleibt unverändert die Hauptseite von SCACOM

www.scacom-online.de.vu ist eine Seite, die alle Homepages von SCACOM vereint.

www.scacom-aktuell.de.vu ist die neue, ausgebaute SCACOM-Homepage.

www.english-scacom.de.vu ist die Englischsprachige Seite für English-SCACOM.

Auf der neuen SCACOM-Aktuell Page findet ihr viele Infos, wie Ihr SCACOM unterstützen könnt, wer SCACOM derzeit schon unterstützt und wer eigentlich dahinter steckt. Auch gibt es übersichtlich alle Ausgaben zum Download sortiert.

Auch gibt es nun alle Ausgaben in JPG-Form online. Damit sind Probleme, die bei PDF-Files entstehen können, Vergangenheit. Man kann virtuell durch alle Ausgaben blättern – von jedem System und an jedem Ort. Mit Hilfe des neuen interaktive Inhaltsverzeichnis kann man direkt mit einem Klick zu dem gewünschten Artikel springen. Oder man schaut, in welcher Ausgabe was zu lesen war!

Ich hoffe, Ihnen gefällt das Angebot von SCACOM-Online!



Erleben Sie SCACOM Live!

Wir sind am Commodore Meeting in Wien vertreten (für weitere Informationen schaut die News dieser Ausgabe)! Besuchen Sie uns in Wien und sichern Sie sich eine der dort aufliegenden Gratis-Testausgaben von SCACOM. Treffen Sie die Leute, die dahinter stecken und „erleben Sie SCACOM“.

Es ist für genug Lesestoff gesorgt und außerdem weitere Dinge wie Quartett zum ansehen bereit (möchte Sie ein Quartett haben, so bitte melden Sie sich bei mir). Auch für spannende Spiele auf den Commodore-Computern ist gesorgt (alle Spiele am Amiga sowie einige C64 Spiele). Oder wir zeigen eine Demo!

Haben Sie Fragen oder Probleme mit eines unserer Tutoriale? Fast alle Probleme lassen sich Vorort besser beschreiben und beheben! Die Disk zur CF Karte mit allen nötigen Treibern gibt's natürlich auch!

Ich freue mich auf Sie!

Wir unterstützen...

Wir unterstützen Projekte wie 1541 Ultimate. Warum? Weil es ein super Projekt ist und wir finden, dass soviel Fleiß belohnt werden muss. Eine 1541 in neuer Hardware nachzubilden, galt lange als unmöglich. Doch die 1541 Ultimate scheint das zu sein, worauf ich – und sicher viele andere mit mir – gewartet haben! Gut, dass daraus ein fertiges Produkt entsteht – und sicher der Entwickler getraut hat, das Risiko einzugehen, was bei so einem Projekt vorhanden ist!

Mehr über das Projekt sowie einen ausführlichen Test gibt's im nächsten Heft da die ersten Exemplare im April geliefert werden!

...unterstützen Sie uns!

Haben Sie ein Projekt, ein Spiel oder ein Programm? Sie wollen es bekanntmachen? Dann kontaktieren Sie uns! Wir bringen jedes C64/Amiga Programm auf die Diskette und in SCACOM.

Es gibt zwei Arten, wie Sie Ihre Texte in SCACOM einbringen können:

- 1.) Schicken Sie uns einen Text, so wird der bei der nächsten Gelegenheit in SCACOM eingebracht (alle zugesandten Texte werden verwendet)!
- 2.) Schreiben Sie öfter Texte oder wollen uns ständig helfen und einen Einblick hinter die Kulissen? Dann treten Sie der Redaktion bei. Nur so kann SCACOM weitergeführt werden!
- 3.) Melden Sie sich als Testleser und lesen Sie alle Ausgaben vor dem Erscheinen!

Wir suchen...

- Leute, die Texte schreiben (in Redaktion oder einfach so)
- Interessante Bilder, News und Kuriositäten!
- Helfer wie Rene, der uns bei den JPG-Onlineausgaben geholfen hat!
- Leute, die uns bei einer C64 oder Amiga Heftdisk unterstützen können

Und:

- Übersetzer von Deutsch nach Englisch und umgekehrt!

Bannertausch – eine andere Art von Hilfe!

Inkludieren Sie unser Banner/Logo auf Ihre Homepage, melden Sie sich bei uns und Sie werden auf der SCACOM-Homepage erwähnt. Weitere Infos auf www.scacom-aktuell.de.vu bei „Links und Partner“

MELDEN SIE SICH UND UNTERSTÜTZEN SIE UNS!

Wörtersuche

In dem Rätsel sind 14 Begriffe über das Thema „Commodore“ versteckt

G W H C U B D N A H N D O Q Z
 P O W E R L E D L S L B F Q X
 Y X C X L H R Z R A C E D I S
 D Q C A R T R I D G E R O V Q
 Y H E N G L I S H S C A C O M
 C B W I D N W S V C P O B P A
 O R V V X I P N A A W R B R M
 M U S E J I L W A C B H Q W I
 M C T C H S O W H O Z V B F G
 O J I C D G Q L F M Q Q K A A
 D D A T A S E T T E J U V P W
 O T U P O B R O T K A S T E N
 R J P I T T F L O P P Y B J P
 E T X F L I E T Z T E N C D K
 K L Y N G N G V X I T T G G P

Amiga	Englishscacom
Brotkasten	Floppy
Cartridge	Handbuch
Cevi	Netzteil
Chips	PowerLED
Commodore	SCACOM
Datasette	Sidecar

Bei diesem Spiel ist ein Blick für Wörter gefragt. Man muss die links stehenden Wörter in der Buchstabensuppe oben suchen. Dabei können die gesuchten Wörter in allen Richtungen stehen (vertikal, horizontal und diagonal sowie in beiden möglichen Leserichtungen). Es wird empfohlen, das Rätsel auszudrucken! Die Auflösung gibt's in der nächsten Ausgabe!

10 Gründe warum man . . .

... einen Amiga besitzen sollte:

- 1.) Man kann auch das vollständige Betriebssystem von einer Diskette starten.
- 2.) Weil es nicht alle 2 Tage neue Updates gibt
- 3.) Weil es (fast) immer alles im Aminet gibt.
- 4.) Weil man einen Rechner von 1994 eine Optik von 2006 verpassen kann.
- 5.) Weil jeder dumm schaut, wenn man von Agnus, Denise, Paula und Gary redet und dann eröffnet, dass es NICHT die Mitglieder der neuesten "Popstars"-Sendung sind...
- 6.) Weil er mich mit dem Zockervirus angesteckt hat - ich habe viele Abende mit ihm verbracht!
- 7.) Man kann so viele Titel ganz einfach zu zweit gleichzeitig an einem Rechner spielen!
- 8.) Weil es keine Bluescreens gibt und man mit einem Guru meditieren lernen kann
- 9.) Weil beim PC bzw. der Konsole die Diskettenlaufwerke nicht so schön klackern.
- 10.) Weil der Amiga Diskettenwechsel automatisch erkennt

... einen C64 besitzen sollte:

- 1.) Wem das Warten auf die Datasette zu Langweilig ist: Die Floppy ist der Anfang vom Ende des Bandsalates
- 2.) Weil darauf der beste Joystick anschließbar ist: der Competition Pro!
- 3.) Weil man nicht dauernd versucht ist, nebenbei ins Internet zu gehen, und sich auf eine Sache konzentrieren kann
- 4.) Weil er einfach ohne wenn und aber funktioniert!
- 5.) Die hellblaue Schrift auf dunkelblauem Grund wirkt beruhigend
- 6.) Das Handbuch ist super und extrem gut Dokumentiert
- 7.) Weil es für jeden Menschen Software gibt, die ihm gefällt!
- 8.) Er hat einen User Port
- 9.) Es gibt eine starke und hilfsbereite Community
- 10.) 8 Bit reichen aus, denn 64 Bit sind um 56 zuviel!

Bilder zum Schluss



Kein anderer Computer hat es getan, kann es tun und wird es in der nahen Zukunft können. Kein Wunder, verwendet der Amiga 1000 doch die Chips, die rechts abgebildet sind!



Die tollen Chips des Amiga 500. Diese 3 Chips erzeugen unter anderem 4096 Farben, Stereo Ton, 3D Animation und den ersten Computer, der beliebige Texte sprechen kann!

Quelle (beide Bilder): www.commodorebillboard.de