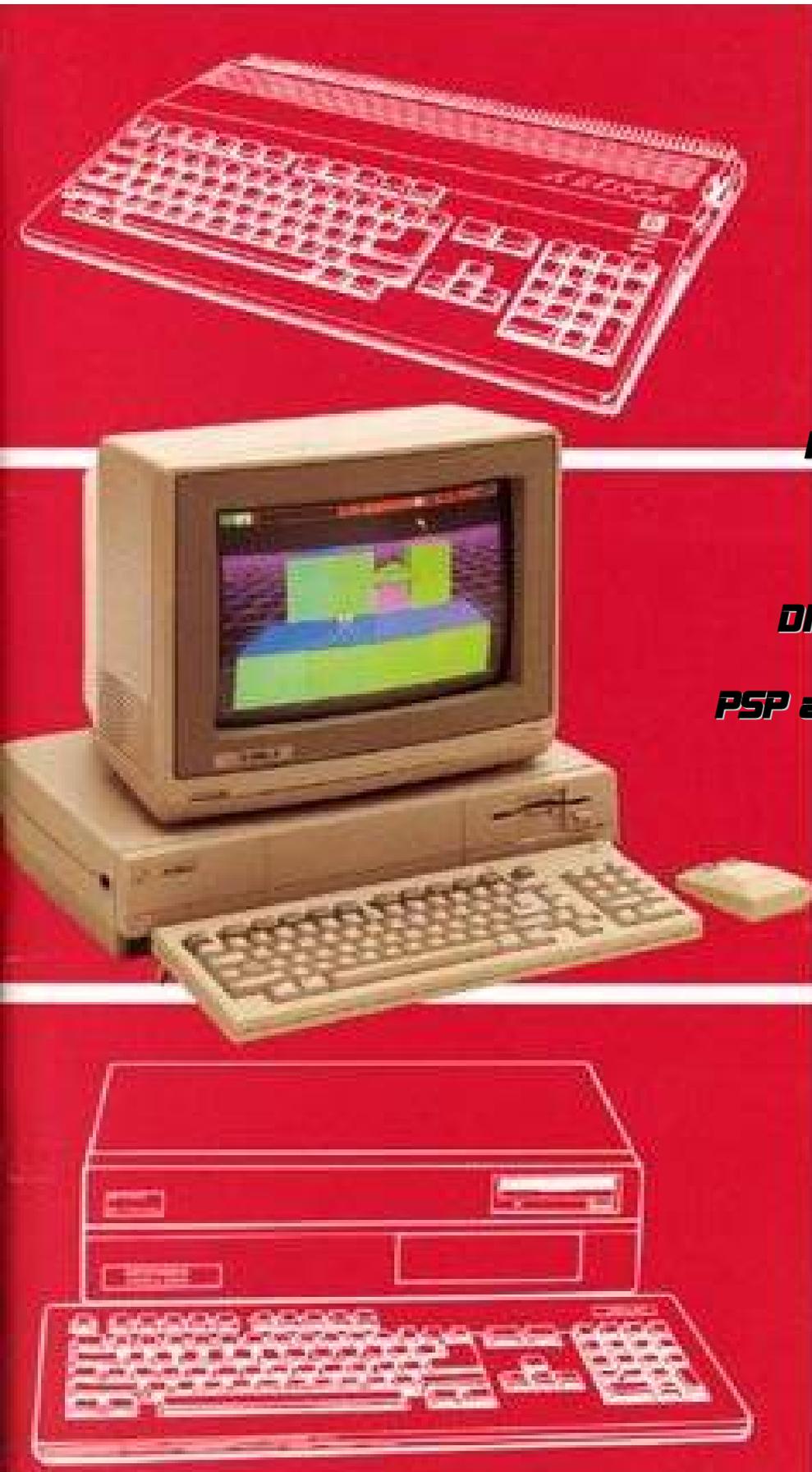


# SCACOM.aktuell

Ausgabe 10

www.scacom.de.vu

Februar 2009



500

**Interview mit GAMEPLAN**

**Commodore Im Detail**

**Die Verpackungskünstler**

**PSP als CDTV-Fernbedienung**

**Sim City**

1000

2000

**Mit GAMEPLAN-Leseproben und IR-Codecs zum Tutorial!**

# Vorwort

Das neue Jahr hat begonnen. Wir freuen uns, wenn Sie die Feiertage gut überstanden haben und Sie in diesem Heft wieder Begrüßen zu dürfen.

Konsequent werden wir in diesem Jahr weiter unser bestes geben, ein gutes Magazin zu erstellen. Das Feedback betraf größtenteils unsere Homepage. Ein paar Änderungen wurden vorgenommen. Ansonsten sollten wir seriöser werden und weniger Eigenwerbung in unserem Magazin bringen. Das Ergebnis ist Ausgabe 10 mit sehr interessanten Themen. Weiterhin bitten wir um Feedback oder um Teilnahme an unserer Leserumfrage (online).

Nun, da SCACOM das am meisten erscheinende Magazin sowie das einzige im Deutschsprachigen Raum ist, das Commodore und Amiga vereint, werden wir weiterhin versuchen, die Wünsche der Leser umzusetzen. SCACOM wird voraussichtlich weiterhin alle zwei Monate erscheinen, alle anderen bekannten Magazine erscheinen nun nicht mehr so oft. Wir hoffen, Sie weiterhin immer aktuell mit den neuesten News und interessanten Berichten versorgen zu können.

Nun bleibt noch mal zu sagen, dass es nur dank Eurer Hilfe noch interessanter werden kann. Schickt uns Eure Texte, Homepage-Vorstellungen oder Tutoriale zu.

Die Partnerschaft mit der „Digital Talk“ wollte diesmal noch nicht funktionieren. Wir bleiben dran und hoffen, dass es mit nächster Ausgabe besser klappen wird.

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. Nur so kann das Magazin ausgebaut und interessanter werden!

### KONTAKT

Stefan Egger  
Sonnleithnergasse 11/1/6/25  
1100 Wien

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

### REDAKTION

Stefan Egger  
Joel Reisinger  
Michael Konsteiner

### BESONDEREN DANK AN

C64 wiki Team  
Winnie Forster  
Helmut Streiff  
Testleser

# Inhalt

**Seite 4: Bild des Monats**  
*C65 – eine Legende*

**Seite 8: News**  
*Die besten News auf einen Blick!*

**Seite 17: Commodore im Detail**  
*Fakten über Commodore!*

**Seite 23: Amiga 4000 in Originalverpackung**  
*Packen Sie einen Amiga 4000 aus!*

**Seite 26: PSP als CDTV-Fernbedienung**  
*Unser Tutorial!*

**Seite 30: Deutsches Museum in München**  
*Bericht über das Museum*

**Seite 33: C64 Texte / Competition Pro**  
*Tutorial und die Technik des Joysticks*

**Seite 35: MMC und Retro Replay**  
*Review und Ausblick*

**Seite 37: Berichtigung / Interessante Dinge**  
*Commodore und Sport?*

**Seite 40: Disk-Cover für 5,25“ Disks**  
*Zum Ausschneiden*

**Seite 42: Tops und Flops / Bilder zum Schluss**  
*Letzte Seite*

**Seite 6: Comiga**  
*Das freundliche Forum!*

**Seite 13: Interview mit Winnie Forster**  
*Über das neue GAMEPLAN Buch – mit Leseprobe!*

**Seite 20: Die Verpackungskünstler**  
*Streiff & Helmold*

**Seite 24: Sim City**  
*Alles über das Kultspiel!*

**Seite 29: Sammlungsrückblick 2008**  
*Wie mein Jahr 2008 mit Commodore verlief*

**Seite 31: Joels Besuch**  
*SCACOM-Redakteur Joel in Wien*

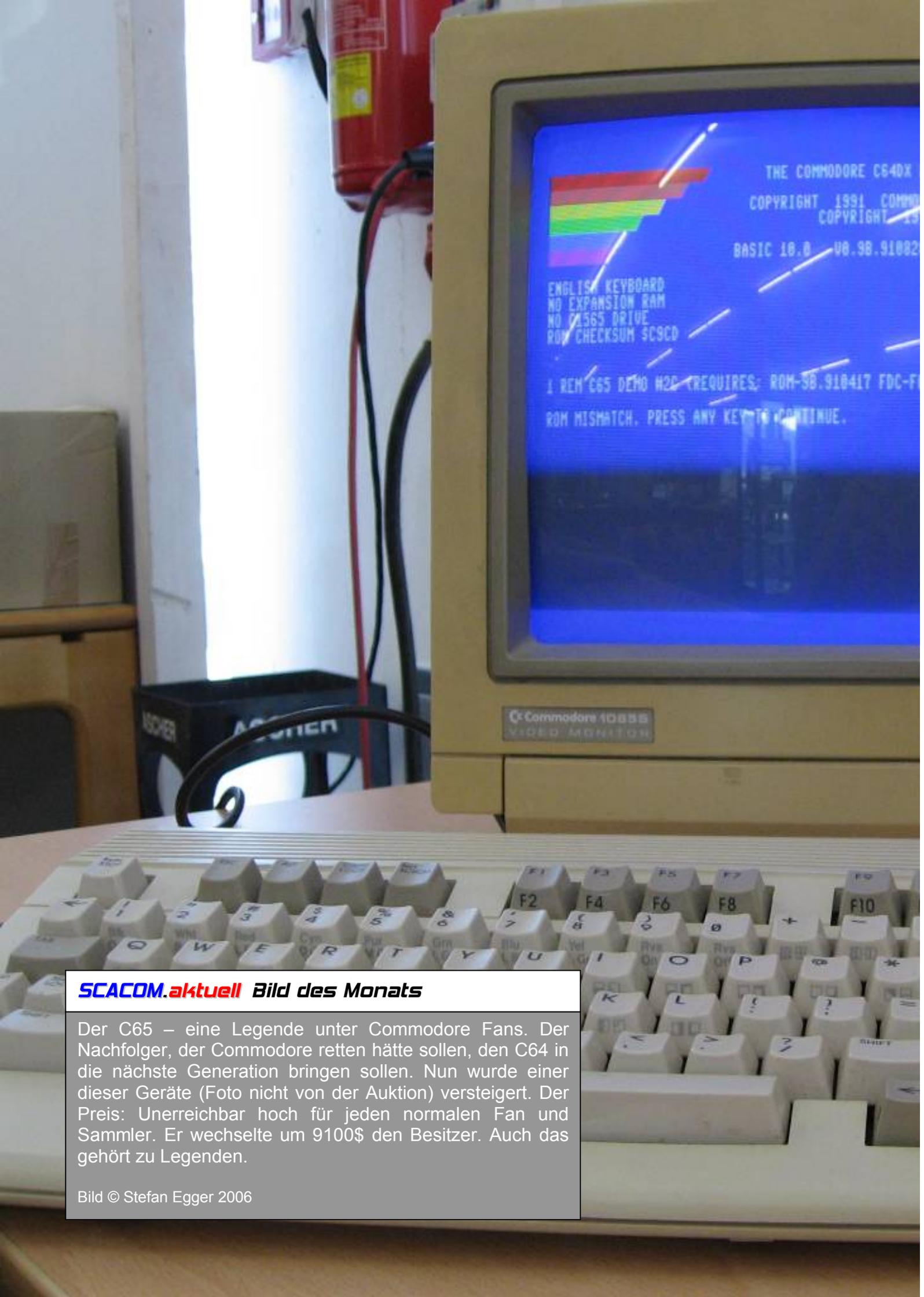
**Seite 34: Commodore Computer**  
*Eine Kaufberatung*

**Seite 36: Feedback / Hintergrundbild**  
*Gefällt Euch SCACOM?*

**Seite 38: Decathlon**  
*Artikel aus dem C64wiki*

**Seite 41: Bildersuche / Bilder-Rätsel / Game Show**  
*Unsere Rätselseite*





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

Der C65 – eine Legende unter Commodore Fans. Der Nachfolger, der Commodore retten hätte sollen, den C64 in die nächste Generation bringen sollen. Nun wurde einer dieser Geräte (Foto nicht von der Auktion) versteigert. Der Preis: Unerreichbar hoch für jeden normalen Fan und Sammler. Er wechselte um 9100\$ den Besitzer. Auch das gehört zu Legenden.

Bild © Stefan Egger 2006



**SCACOM.aktuell**

### **Auktion des Monats**

Weitere Schmuckstücke kamen unter den Hammer. So dieser C64 Gold. Er erreichte 3.343 Euro. Vor einigen Jahren wurden diese Computer um die 1200 Euro gehandelt.



Eine weitere sehr tolle Auktion eines Nachlasses habe ich gefunden. Der Vater des Verkäufers hat nach der Insolvenz von Commodore Restbestände aufgekauft und diese seit Jahrzehnten aufbewahrt. Insgesamt gibt es ca. 70 C16, etliche CBM 710/720, einige sehr seltene PET, ca. 40 Stück neue 5 1/4 Laufwerke SFD-1001, jede Menge Drucker (z.B. MPS-801 Grafikdrucker & 8028 Typenraddrucker), Speichererweiterungsmodule für VC20, Ersatzbildschirmröhren, Tastaturen, usw. Man muss dazusagen, dass das alles NEU ist!





# Comiga



*Das freundliche Forum.*

Commodore			
Forum	Themen	Beiträge	Neuste Beiträge
<a href="#">Commodore C64 Allgemein</a> Moderatoren: <a href="#">Joel</a> <a href="#">Moderatoren</a>	0	0	
<a href="#">Commodore C64 Hardware</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>	0	0	
<a href="#">Commodore C64 Software</a> <a href="#">Spiele</a> , <a href="#">Anwender</a> , <a href="#">Demos</a>			
<a href="#">Commodore C128</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Commodore VC20</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Commodore C264 (C16, C116, Plus/4)</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Commodore PET/CBM</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Commodore Reaktionen</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Datenübertragung</a>			
<a href="#">Neue Hardware</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			

Amiga			
Forum	Themen	Beiträge	Neuste Beiträge
<a href="#">Allgemein</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Hardware</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Software</a> <a href="#">Spiele</a> , <a href="#">Wordbench</a> , <a href="#">Anwender</a> , <a href="#">Demos</a>			
<a href="#">Datenübertragung</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Neue Hardware</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			

Allgemein			
Forum	Themen	Beiträge	Neuste Beiträge
<a href="#">Labern &amp; sonstiges</a> <a href="#">Andere Hobbies</a> , <a href="#">Musik</a>			
<a href="#">Tutoriale</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Links</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Veranstaltungen</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>			
<a href="#">Literatur</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>	1	1	<a href="#">Gameplan Schw...</a> 11.12.08 13:45 <a href="#">Comiga</a>
<a href="#">Disk- &amp; Papermags</a> Moderator: <a href="#">Joel</a>	1	1	<a href="#">SCACOM Aktuell A...</a> 07.12.08 15:08 <a href="#">Comiga</a>

Andere Computer			
Forum	Themen	Beiträge	Neuste Beiträge

**Comiga – was ist das???**

Comiga ist ein Kunstwort aus Teilen von „Commodore“ und „Amiga“. Es ist ein Forum für alle Commodore und Amiga Computer. Und natürlich viele andere auch!

**Ein Forum? Warum schon wieder eines?**

Comiga ist ein besonderes Forum ohne Offtopic oder nervende Antworten! Hier reden echte Commodore-Fans über das Hobby und wollen immer eine kompetente Hilfe zu jeder Frage bieten!

**Unterstützung und Hilfe für jeden!**

Jeder kann für seine Projekte ein Unterforum bekommen. Und jeder kann Fragen direkt an das SCACOM-Team stellen und wertvolle Infos vorab genießen.

**Melde dich gleich an!**

Gib dem neuen Forum eine Chance, melde dich an und belebe es! Wir freuen uns auf jedes Mitglied.

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

## Comiga – Das freundliche Forum

Stefan Egger

**Ein neues Forum für alle Commodore und Amiga Fans. Für alle, die Fragen zu unseren Tutroialen haben oder Infos vor allen anderen bekommen möchten. Ein Forum für alle.**

Ich kenne viele Leute, denen ein derzeit großes Amiga-Forum zu viel Blödsinn und zu wenig kompetente Hilfe bietet.

Hier kommt Comiga, das freundliche Forum, ins Spiel: Es soll kompetente Hilfe bieten, keine dämlichen Antworten.

Sie haben ein Problem bei eines unserer SCACOM-Tutoriale?

Wir, das SCACOM-Team, bieten kompetente Hilfe zu jedem Tutorial, falls es trotz sorgfältigster Ausarbeitung zu Problemen kommen sollte.

deln. Aber auch Atari oder andere Computer sind vertreten. Außerdem gibt's eine „Laberecke“, für alle, die sich mal über was anderes unterhalten möchten.

Was ist, wenn Sie ein Projekt starten möchten, aber der Thread immer unter anderen verschwindet???

Comiga bietet Hilfe, denn hier kann jeder ein Unterforum für eines seiner Projekte beantragen. So ist es immer aktuell und gut zu sehen. Denn wir unterstützen Projekte!

Bestehende Foren sind oft erst später um gewisse Punkte erweitert worden. Dies macht sie unübersichtlich.

Bei Comiga ist das alles schon eingeplant und so gut wie möglich umgesetzt. Es gibt viele Unterkategorien, aber es ist trotzdem so kompakt wie möglich gestaltet.

Sie meinen, in unserem neuen Forum ist nichts los, es gibt zu wenige Mitglieder?

Sie haben da vielleicht recht, aber der einzige Weg, dies zu verbessern, ist sich anzumelden. Mit jedem Mitglied wird das Forum interessanter. Und auch weniger Mitglieder werden versuchen, gute Hilfe zu bieten. Also: Melden Sie sich an und beobachten Sie nicht nur die Entwicklung, sondern gestalten Sie es selbst mit!

Wie auch bei SCACOM werden wir Feedback Ernst nehmen und die Wünsche so gut wie möglich umzusetzen.

**Oder Kurz:** Einfach über unser Hobby reden, eine kompetente Hilfe bieten und Projekte unterstützen



Sie haben Commodore und Amiga Computer??? Was nun? Ein Amiga-Forum ist für Amiga, in Foren mit 64er gibt's weniger Amiga.

Hier kommt auch Comiga in Frage, denn Comiga setzt auf das bewährte SCACOM-Konzept, Commodore und Amiga gleichzeitig zu behan-

Sie sehen, es gibt genug Gründe, unser neues Forum zu nutzen. Sie sind sich noch immer unsicher? Dann sehen Sie sich auf der Hauptseite mal unser kleines Video an, was Comiga alles ist.

**Links:**

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

<http://comiga.forumieren.com/>

**Wir freuen uns auf jedes Mitglied und hoffen, dass Euch unser neues Forum gefällt.**

## News

### PSP UAE

Released wurde eine FA-ME/C Version von PSP UAE. Dieser soll schneller sein, aber instabil (es könnten mehr Guru Meldungen kommen). Noch zu beachten ist, dass die Savestates mit denen älterer Versionen nicht kompatibel sind. Wie immer benötigt man eine gehackte PSP.

### Space Invaders

Ab sofort gibt es T-Shirts und Kopfhörer mit Space Invaders Motiv. Anlass ist der 30. Geburtstag des Spiels (SCACOM berichtete).



### Commodore Show

Am Samstag, den 20. Dezember fand die jährliche Commodore Show von „Commodore Gebruikers Groep“ (kurz: CGG) statt. Am in Holland veranstalteten Treffen gab es einen Commodore-Flohmarkt. Auch konnten Preise gewonnen werden.

### Innovationspreis CGG

Abgestimmt haben die Anwender, verliehen wurde der erste Innovationspreis von der „Commodore Gebruikers Groep“ (kurz: CGG) aus Holland.

### Software:

21.7%: VICE Emulator  
16.7%: Acid64  
11.7%: Webbrowser OWB und WinUAE (gleichplatziert).

### Hardware

34.2%: 1541-Ultimate  
32.5%: Minimig  
8.3%: HardSID4U



Wir gratulieren allen Gewinnern!

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

### C64-Mags.de eingestellt

Die Seite [www.c64-mags.de](http://www.c64-mags.de) wird demnächst aufgelassen. Ersatz dafür soll die im Aufbau befindliche Seite [www.c64.at](http://www.c64.at) sein. Alle Magazine sollen downloadbar bleiben. Zusätzlich gibt es schon einige Game On Ausgaben.

### Papiermodelle

Zwar nicht exakte Miniatur-Rechner, trotzdem hat es was mit Commodore und Atari zu tun. Viel Spaß beim basteln



<http://marshallalexander.net/>

### Minimig & Cone Forum

Ein neues Forum über FPGA, Minimig und Cone (inklusive der neuen Extender-Karte).

[www.minimig.net/index.php](http://www.minimig.net/index.php)

### Giana Sisters DS

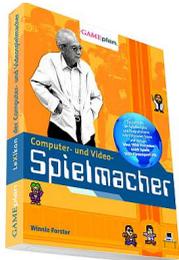
Giana Sisters ist Original ein sehr gesuchte Rarität. Das Jump n Run war laut Sicht von Nintendo zu Super Mario Bros. Zu ähnlich. Nintendo klagte, und gewann. Das Spiel war nur einige Wochen im Verkauf. Dann geisterte es als Crack zu ziemlich jedem Commodore-Nutzer. Nun möchte Giana Sisters-Autor Armin Gessert eine neue Version von Giana Sisters machen. Plattform soll ausge-rechnet Nintendos Handheld DS sein. Hoffen wir, dass es diesmal gut geht!

### Boing Ball Demo

Auch Atari hat das Boing Ball Demo nachprogrammiert um die Leistungsfähigkeit des Atari ST zu zeigen. Unterschied ist, dass der Amiga nur 7% seiner Ressourcen verbraucht und man nebenbei arbeiten kann.

## Gameplan

Das neue Buch „Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher“ ist ab sofort verfügbar. Genauere Infos gibt's in dieser Ausgabe.



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

## Museum Oldenburg

Seit November 2008 gibt es das Computermuseum Oldenburg. Die Sammlung besteht aus rund 100 funktionierenden Systemen nebst Peripherie und Software aus den Jahren 1977 bis 1990. Das besondere: Man darf als Besucher die Systeme benutzen, ausprobieren und bedienen

[www.computermuseum-oldenburg.de/](http://www.computermuseum-oldenburg.de/)

## Neue C64 Module

Die C64-Spiele "Kikstart C16" und "Invasive Action" sind nun als C64 Module produziert worden. Beim Kikstart C16 handelt es sich um einen Port vom C16 zum C64.



[www.rgcd.co.uk/shop/reviews/kikstart-invasive-cart-project/](http://www.rgcd.co.uk/shop/reviews/kikstart-invasive-cart-project/)

## Psytronik-Spiele als Disk

C64-Spiele von Psytronik waren nur auf Kassetten erhältlich. Ab 2009 sind alle Spiele auch auf Disketten erhältlich:

Shoot 'Em Up Destruction Set, Sceptre Of Baghdad, Archetype & Cops III, Psykzone, Escape From Arth sowie das neue Meisterwerk Sub Hunter von Richard Bayliss.

Zusätzlich ist eine Version von Mayhem in Monsterland aus Anlass des 15-jährigen Jubiläums geplant

[www.binaryzone.org/psytronik](http://www.binaryzone.org/psytronik)

## The New Dimension

Seit Dezember 2008 gibt es das Spiel Ciper Patrol. Das S.E.U.C.K Spiel lehnt sich an den Capcom Klassiker "Strider" an. Vier Level feinere Musik und weitere Verbesserungen sorgen für Spaß.

Auch im Dezember 2008 ist das Spiel „Sub Hunter“ als Freeware mit einigen Bonus-Dingen herausgekommen! Es gibt ein Zwei-Spieler Spiel namens „Sub Duel“, was für einen Haufen lustige Abende sorgen wird. Unbedingt probieren! Zusätzlich dazu gibt's noch Texte und natürlich das Hauptspiel Sub Hunter selbst.

<http://www.redizajn.sk/tnd64/>

## GUI für 64HDD

Alan Reed nennt seine Software 64NAV. Der Filemanager mit GUI-Oberfläche hat Maus- und Joysticksupport und stellt eine schnelle Kopierfunktion zu Verfügung.

## Dale Luck

Dale Luck, ein Amiga-Entwickler, ist nun in ein größeres Haus umgezogen. Nach seiner Heirat letzten Jahres - SCACOM berichtete - gibt's nun wieder neues zu berichten:

Er sammelt Arcade Automaten. „Du kaufst ein Spiel und dann siehst du ein anderes. Dann musst du deine Möbel umstellen“. Darauf meinte er noch, dass er bald anfing, die Spiele als Möbel selbst anzusehen. Space-Invaders ist z.B. sein Tisch.

Begonnen hat er 1996, doch derzeit hat er schon 200 Spiele und ein paar Prototypen, die nie verkauft wurden. Dale hat einen von zwei existierenden "Roadrunner" und "Coyote Pinball" Maschinen (der andere ist im Las Vegas Museum). Auch hat er einen komplett neuen "Superman Pinball" den er von Pong-Erfinder Al Alcorn bekommen hat. Auch die seltenen sollen zu der Show transportiert werden.

15 seiner Spiele nimmt er zu einer Ausstellung mit, wissend, dass Kratzer den Wert mindern könnten. Doch, so Luck, gerade das macht die Freude am sammeln, wenn man sieht, wie andere Spaß an den Maschinen haben. Sie nur zu sammeln wie einige das machen, aber es nie benutzen oder herzeigen, das macht keinen Sinn, so Luck weiter.

So geht es wohl vielen: "Man kann nicht zu viele Spielzeuge haben, aber leider habe ich meist zu wenig Platz dafür". Ein echter Sammler eben!

Derzeit arbeitet er an Anti-Spam Software. Und er besitzt einen Nintendo Wii.

<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2008/07/14/DDJM1101B8.DTL>

## Alte Computer im Einsatz

Nachdem wir schon in SCA-OCM in Ausgabe 1/Seite 7 im Artikel "Wo werden Commodore-Computer heute verwendet" dieses überaus interessante Thema behandelt haben, gibt es wieder einmal Neuigkeiten.

In Brownsburg (USA/Indiana) werden im Donut-Laden namens "Hilligoss Bakery", zwei C64 als Registrierkassen seit 10 Jahren verwendet.

Lustig: Dies hier ist kein „Überbleibsel“ aus vergangenen Tagen sondern die Betreiber setzen wirklich auf diesen Computer. Erst dieses Jahr, beim Umzug in ein größeres Lokal, wurde der zweite C64 eingesetzt und beide mit Flachbildschirmen versehen.

Eventuell ist es auch ein Werbegag, da die Computer ja „Brotkästen“ sind und sich in dieser Bäckerei besonders reinpassen.



Quelle: Usenet

Auch konnte ich herausfinden, dass die NASA nicht nur Amiga Computer verwendete sondern auch – Schock für alle Amiga Fans – Atari TT Computer. Auch der Burda Verlag setzt auf diese Computer:



Quelle: [www.atari-computermuseum.de/tt030.htm](http://www.atari-computermuseum.de/tt030.htm)

dem zweiseitigen PDF-ReadMe beschrieben.

<http://8bitcentral.com>.

### C64forever

Am Link unten sieht man ein erstes Video von Cloanto über das neue C64forever. Die von Amigaforever bekannte Firma möchte nun auch eine Softwaresammlung für C64 zusammenstellen. Beide Produkte sollen gut harmonisieren und noch leichter bedienbar werden. Der RP2-Manager (Bild) durchsucht Medien nach Spielen und listet sie übersichtlich auf.

 C64 Forever



[www.c64forever.com](http://www.c64forever.com)

### EvenMore 0.66

Die verbesserte Version des Textanzeigers für Amiga Computer verbessert unter anderem die Suchfunktion.

[www.evenmore.co.uk](http://www.evenmore.co.uk)

### Indivision AGA

Ein Update auf v1.3 ist nun verfügbar und auf der Herstellerwebseite downloadbar. Die Sync-Polarität kann nun für Standard- und HighGFX-Modi

getrennt eingestellt werden. Ein erneutes, manuelles einstellen entfällt.

Anwender berichten von Problemen in Verbindung mit Turbokarten von Blizzard (1230, 1260). Angeblich ist das Reset-Signal nicht kompatibel mit Indivision, sodass bei einem Neustart oder Guru der Bildschirm schwarz bleibt. Das Update behebt diesen Fehler nicht, dazu ist ein Tausch eines Chips notwendig. Sollten Sie Probleme haben, kontaktieren Sie den Hersteller direkt.

Indivision AGA wird in der Amiga 1200 Version in Kürze wieder lieferbar sein. Eine Amiga 4000 Version soll ab März 2009 verfügbar sein. Eine dritte Version soll auch geplant sein, sie soll auf Amiga 600 und CD32 passen (Angaben ohne Gewähr)

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

### Netzspannung

Seit 1987 ist in Deutschland die Netzspannung von 220 V auf 230 V erhöht worden. Da damals viele alte Geräte und noch in Produktion befindliche neue Geräte auf dem alten Standard produziert wurden, gab es eine Übergangsfrist. Diese ist nun vorbei, die zulässige Toleranz wurde auf +/- 10 Prozent umgestellt.

Trafo-Netzteile, wie sie auch bei Commodore Computern in Verwendung sind, sind nun einer höheren Wärmeentwicklung ausgesetzt. Gut kühlen und bei Nicht-Gebrauch abstecken.

### Verschollene Amiga Games

Amiga Spiele, die niemals veröffentlicht wurden gibt's bei Amiga Games That Werren't. Vier neue Spiele – teilweise mit Download – sind nun verfügbar:

Harold (The Hairy Hermit), One Step Beyond, Flower und Dragon.

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

### WBSudoku

Wie der Name erraten lässt, läuft diese Amiga-Umsetzung von Sudoku auf der Workbench. Neuste Version ist 1.5.1 in der es nun neben kleineren Änderungen Highcores und Statistik gibt.

<http://home.pages.at/a1260/EigenePa-ge/Download/Sudoku/Index.htm>

### X-Copy Christmas 93

Das Software-Haus Cachet gab allen Kunden des „Service Paketes“ eine weihnachtliche Version von X-Copy. Anlässlich des fünfzehnten Jubiläums wurde die Diskette (enthält neben X-Copy X-Mas 93 Edition noch Cyclone, CCIS und eine Demo) zum Download freigegeben.

[http://aminet.net/package/disk/bakup/xcopypro\\_xmas93\\_2008](http://aminet.net/package/disk/bakup/xcopypro_xmas93_2008)

### Minimig mit Festplatte

Derzeit wird an einer Emulation von Festplatten am Minimig gearbeitet. HDF-Files sind Abbilder von Amiga Festplatten wie ADFs für Disketten.

Dazu wird wahrscheinlich eine Minimig Erweiterung nötig sein, die Festplatten Betrieb und bis zu vier Laufwerke ermöglichen soll.

### VICE 2.1 für Amiga

Der VICE-Emulator ist ein Software-Paket, das alle möglichen Commodore 8-Bit-Computer emuliert. Die neueste Version ist für AmigaOS 3/4, AROS (x86, PPC, x86-64) und MorphOS verfügbar. Neu ist die hinzugekommene Emulation des C64 DTV.

<http://aminet.net/search.php?query=vice-%2a-2.1.tar.gz>

### Bomb Chase 2009 Special

Bomb Chase - 2009 Special Edition wurde von TND veröffentlicht. Das verbesserte C64 Spiel beinhaltet neue Features, Gegner, Sounds und mehr.



<http://noname.c64.org/csdb//release/?id=74482>

### Verschollene C64 Spiele

Auch gibt es C64 Spiele, die niemals veröffentlicht wurden: Es gibt das Spiel Slideways, zwei gefixte Titelscreens von Gamma Strike, einen Editor zu Lethal Xcess und zwei neue Einträge für Artic Moves sowie Blond Blubber.

[www.gtw64.co.uk](http://www.gtw64.co.uk)

### Alte SCACOM-Seite wird eingestellt

Es wurde mir soeben von E-Media, dem Host der alten SCACOM-Seite, mitgeteilt, dass diese nach über sechs Jahren Betrieb aus technischen Gründen eingestellt wird. Der Betrieb des Services „HomepageMachine“ wird mit 31. März 2009 eingestellt. Ab diesem Zeitpunkt wird die Homepage nicht mehr bearbeitbar und auch nicht mehr erreichbar sein.

Davon ist nur die alte Seite <http://members.e-media.at/stefanegger> betroffen.

Die neuere Seite [www.scacom-online.de.vu](http://www.scacom-online.de.vu) ist davon nur teilweise betroffen. Es könnte nach 31. März zu Problemen mit der Umfrage sowie dem Gästebuch kommen. Wir sind bemüht, dafür schnell Ersatz zu suchen.

Die alte SCACOM-Seite wurde am 30.5.2004 erstellt. Bis heute wurde sie von ca. 10.450 Leuten besucht. Ich danke für Euer Interesse. Die alte Seite wurde im Dezember 2007 zum letzten Mal aktualisiert und nahtlos von der neueren abgelöst.

Wer die alte Seite noch mal besuchen möchte, soll sich beeilen: <http://members.e-media.at/stefanegger>

Hier noch ein Bild:



**Trash Course: Auf Eis**

Trash Course, das SEUCK Spiel von Throsten Schreck und Richard Bayliss - wir berichteten – ist bis auf weiteres gestoppt. Gründe sind, dass beide wenig Zeit haben. Das Projekt soll später weitergeführt werden.

**Video: Gold Quest 4**

Ein Video über das Spiel Gold Quest 4 (wir unterstützten das Projekt und auf SCACOM-Disk erschien das Spiel in erweiterter Form) ist erschienen.

[www.youtube.com/watch?v=4a2CIBCIHZE](http://www.youtube.com/watch?v=4a2CIBCIHZE)

**Gideon Logic Architectures**

Gideon, der Mann hinter der 1541U, einer der derzeit gefragtesten Erweiterungen für den C64, hat die neue Firma „Gideon's Logic Architectures“ gegründet. Dies hat Auswirkungen auf Kunden außerhalb der EU.

Das Ethernet Problem wurde anscheinend geklärt und kann mittels eines kommenden Firmware-Updates behoben werden!

Wegen privaten Problemen wurde die vierte Auslieferungs-Charge der 1541U verspätet. Nun sind alle Teile vorhanden, Auslieferung beginnt Ende Februar. Als Entschuldigung für die lange Wartezeit liegt jeder 1541U eine 2 GB SD Karte gratis bei.

[www.1541ultimate.net](http://www.1541ultimate.net)

**Sounds of the Amiga**

Neuer SID-Sound für den C64. Diesmal interessant ist die Konvertierung von Amiga zum C64.

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=74655>

**Neue Amiga Spiele**

Das bekannte Spiel „Zoo Mania“ liegt nun in einem Preview 3 vor.

Pushover64 Preview V6, eine Konvertierung von einem Amiga Spiel für den C64, ist auch erschienen.

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=74653&show=notes>

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=74710>

**xum1541 USB adapter**

Dieser Adapter ermöglicht, eine Serielle Commodore-Floppy mit USB an moderne PCs anzuschließen und somit leicht Daten auszutauschen. Dies soll auch noch recht schnell geschehen. Die Firmware ist noch nicht ganz fertig, soll aber bald zu Verfügung stehen.

<http://rdist.root.org/2009/01/21/introducing-xum1541-the-fast-c64-floppy-usb-adapter/>

**DirMaster v2.1**

DirMaster ist eine Tool für Windows, das für Emulator verwendete Dateiformate wie D64 und andere anzeigen und auch verändern kann.

[www.style64.org/file/DirMaster\\_v2.1\\_Win32-STYLE.zip](http://www.style64.org/file/DirMaster_v2.1_Win32-STYLE.zip)

**Commodore Free 26**

Das Englischsprachige Magazin Commodore Free ist am 31.1. als Ausgabe 26 erschienen (html, PDF und TXT File). Nun stehet auch der 40-Zeichen Text sowie das SEQ File zu Verfügung.

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

**1541U: Open Source Code**

Am 4. Februar wurde bekanntgegeben, dass die Firmware der 1541U nun endlich Open Source ist. Sie unterliegt einer GPL Lizenz. Das bedeutet, dass, wenn man was erweitern möchte, der neu geschaffene Programmteil ebenso unter GPL stehen muss. Weiters ist eine Vermarktung ausgeschlossen. Wer die 1541U verbessern möchte, soll ich bei Gideon melden. Wir hoffen, dass es weitere interessante Entwicklungen bei der 1541U geben wird.

[www.1541ultimate.net](http://www.1541ultimate.net)

**WHDLoad Updates**

WHDload, das Programm, das Spiele von HD starten lässt und Kompatibilitätsprobleme anpassbar macht, ist nun in Version 16.9 erschienen. Außerdem stehen wieder neue und verbesserte Installs zu Verfügung:

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

**Indivision AGA 4000/CD32**

Die Version für CD32 und A4000D (A4000 T ist nicht kompatibel) ist nun erschienen. Sie kostet wie die 1200er Version ca. 130 Euro.

## Interview mit Winnie Forster

Interview: Stefan Egger

**Winnie Forster gab uns ein Interview über sich und sein neu erschienenes GAMEPLAN-Buch Computer- und Video-Spielmacher**

**Hallo Winnie Forster! Erzähle etwas über dich - mit wem haben wir es zu tun?**

Vermutlich mit einem typischen Vertreter der Atari- und Commodore-Generation: Geboren im Jahr der Mondlandung und zwischen „Pong“ und der ersten Atari-Konsole eingeschult, interessierten Klein-Winnie im Familienurlaub vor allem die Telespielautomaten, die damals in Frankreich, Italien & Co. zum Mobilar jeder Strandbar und Adria-Fähre gehörten. Meine Gymnasialzeit verbummelte ich an 8-Bit-Heimcomputern; als 1983 ein Sinclair Spectrum kam, trat ich noch in der gleichen Woche aus Basketball- und Leichtathletik-Verein aus.

Erst Ende der 80er-Jahre lies die Faszination am Computer nach; für mich war Amiga-Software eine Enttäuschung. Als ich 1990 in die Branche kam, war die Luft aus dem Hobby weitgehend 'raus. Zum Glück brachten japanische Hersteller die Freude an verspielter Software zurück, so dass ich als Redakteur und Verleger bis heute in der Branche blieb.

**Was sind deine Hobbies?**

Neben elektronischen Medien? Menschen, Bücher, Vinyl. Geschichte und Physik, Tischtennis, Offroad-Fahrradfahren und das Brettspiel Go. Ich liebe meine Heimat Bayern; wenn ich verreisen muss, versuche ich den Flieger nach Tokio, nicht in die USA, zu nehmen.

**Was war dein erster Computer und welche folgten nachher?**

Den ersten Computer, den ich für eigenes Geld (vermutlich von meinen Eltern gesponsert) erwarb, war der erwähnte Sinclair. Davor hatte ich ein bisschen Erfahrung mit PET und VC20, saß auch an TI99 und Atari 800.

Im Rückblick machte mir der Speccy mehr Spaß, als fünf Jahre später der Amiga. Einen C64 besaß ich damals, im Gegensatz zu den meisten Kumpels, nicht. Den musste ich mir für „Elite“, „Ultima III“ und „Bard's Tale“ leihen...

**Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?**

Zu viele, da fast alle.

Die meisten Konsolen wanderten während meiner Zeit als Man!ac-Chefredakteur in die Sammlung, die meisten Rechner während der Entstehung des „Spielkonsolen und Heimcomputer“-Buchs ab 2000.

**Was ist dein Lieblingssystem?**

Ein Lieblingssystem habe ich nicht, sondern richte mich nach der Software. Unerlässlich sind in meinen Augen Super Famicom (Super Nintendo, kurz SNES; Anm. d. Red.) und PlayStation, weil darauf die wichtigsten Spiele der 90er-Jahre laufen. Ein technischer Geniestreich war NECs PC-Engine von 1987. Auch viele japanische Computer wie den Fuji FM Towns oder Sharps X68000 halte ich für ziemlich genial.

Praktisch sind Systeme wie der SX64 oder ein Ur-Mac, weil die nur ein Stromkabel benötigen um auch 2009 noch hoch zu fahren. Die meisten anderen Oldies sind komplizierter, viele benötigen Spezialkabel für die optimale AV-Verbindung, Strom-Konverter (wenn es sich um NTSC-Geräte handelt), Spezial-Adapter (um internationale Software abzuspielen) etc.

**Was hältst du von Emulatoren?**

Emulatoren benütze ich nur selten, wenn kein Weg daran vorbeiführt. Besser sind die Originalsysteme.

Emus haben natürlich auch ihre guten Seiten, fördern in meinen Augen aber nicht unbedingt den Spaß am Hobby, sondern eher eine komische Angewohnheit vieler Computer- und Konsolen-Fans: Alles

an Software zu horten, ganz egal ob's was taugt oder nicht.

Eine gut sortierte, handverlesene und teuer bezahlte Sammlung macht mehr Spaß, als die Daten-Halden, die sich auf vielen Festplatten finden.

**Du bist vor allem wegen deinen Arbeiten an den „Gameplan“-Büchern bekannt. Wie bist du auf die Idee zu kommen, Bücher zu schreiben und wann und wie wurde Gameplan gegründet?**

Bücher zu machen lag nach 10 Zeitschriften-Jahren nahe, so dass ich meine Tätigkeit ab 2000 schrittweise von den Magazinen auf Bücher verlegte.

Die Zeit war reif für Fachinformation, die über die monatlichen Previews und Tests der Magazine hinausgeht (oder über das Non-Stop-Hintergrundrauschen des WWW). Privat war ich immer ein Bücher-Freak, und gute Fachliteratur zum Hobby und zur Industrie der Computer- und Videospiele fehlte mir einfach im eigenen Bücherregal.

Inspiziert haben mich sowohl japanische Bücher zum Thema, als auch gut gemachte deutsche oder anglo-amerikanische Fachbücher zu anderen Themen. Wenn Lexika und Bildbände zu Autos, Filmen und chinesischer Porzellanmalerei gibt ... dann braucht auch das progres-

sivste Medium der Gegenwart gute Fachbücher, imo.

**Dein neues Buch hat den Titel "Computer- und Videospielmacher". Was ist der Inhalt, wo sind die Schwerpunkte und wie ist das Buch aufgebaut?**

Das Buch ist ein Lexikon und wie die anderen Gameplan-Bücher Plattform-, Jahrzehnte- und Länder-übergreifend. Auf 400 Seiten, ächz, werden Spieldesigner und Programmierer, Teams und Firmen aller Nationalitäten vorgestellt. Viele Einträge sind historisch (betreffen also klassische Hersteller, die längst nicht mehr aktiv sind oder Menschen, die in andere Branchen abwanderten), rund die Hälfte der 1500 Firmenporträts und Biografien beschreibt dagegen aktuelle Macher.

Das Lexikon der „Spielmacher“ ist zum Teil in memoriam, zum Teil ein Rundumblick durch die Szene und Industrie 2009. Querverweise führen durch die Branche, von der Vergangenheit in die Gegenwart und wieder zurück, und verknüpfen individuelle Lebensläufe, Karrieren und Werke.

**War es schwer, Informationen über manche „Videospielemacher“ oder Firmen zu finden?**

Nachdem ich seit 18 Jahren in der Industrie und international gut vernetzt bin, gleichzeitig Datenbanken zum Thema und ein großes Archiv pflege, war die Recherche

weniger schwer, als z.B. Auswahl und Rahmen des Buchs. Welche Namen kommen 'rein ins Lexikon, wer erhält wie viele Zeilen? Welche Informationen sind zeitlos relevant, welche überflüssiges Blabla?

Kompliziert war das Lexikon auch im Layout und in der Korrektur, denn letztendlich musste jede Eintrag und jede Seite aufgehen, Querverweise und Indices mussten aufeinander abgestimmt werden etc.

Letztendlich bin ich mit dem Ergebnis sehr zufrieden. „Spielmacher“ ist bis auf den letzten cm mit Infos gefüllt, liegt gut in der Hand und verrät alles zum Thema, was man wissen muss, was interessant, relevant oder gar brisant ist. Es ist meines Wissens das erste Buch, das die Menschen und die Firmen hinter der Branche und dem Hobby und dabei auch die Verbindungen zwischen einzelnen Gruppen, Teams und Firmen zeigt. Mehrmals wurde ich von der Vielfalt der Lebensläufe überrascht; so finden sich im Stichwort-Index auf Seite 399 unter anderem Begriffe wie „Religion“, „NASA“ und „Südpol“ ;-)

**Wo gab's Probleme, was war schwer oder gar unmöglich herauszufinden?**

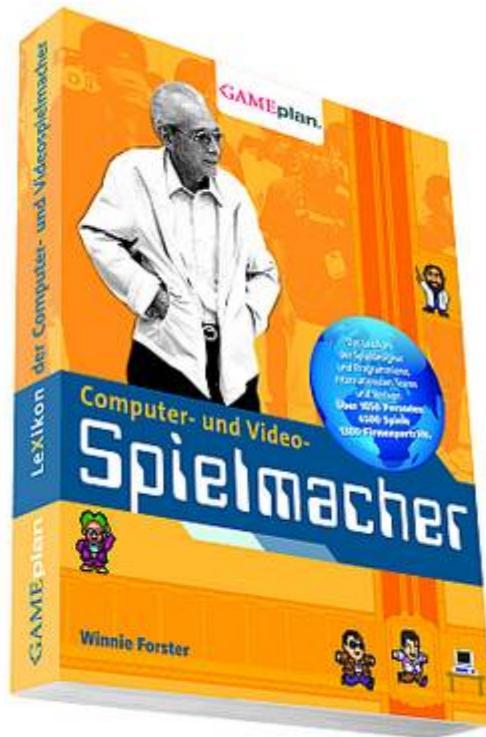
Nachdem 90% der IT- und Software-Protagonisten noch leben und oft noch in der Branche aktiv sind, gab's eigentlich nichts was ich fürs „Spielmacher“-Lexikon wissen

wollte, aber nicht herausfinden konnte. Viele der prominenten Macher hatte ich in den 90er-Jahren persönlich getroffen und ihre Firmen besucht, und musste alte Fäden und Verbindung nur wieder aufnehmen, um Biografien und Werke auszu-leuchten.

### Was sind „Spielema-cher“ und wie hattest du mit ihnen Kontakt?

Mit der ersten Frage beschäftigt sich ein Einführungskapitel des Buchs, auf das hiermit verwiesen sei ;-)

Der Kontakt fand auch den üblichen Wegen statt: Persönliche Treffen, Telefonate, eMails. Wobei ich nicht alle der porträtierten Personen persönlich traf oder sprach: Richard Garriott, Peter Molyneux, David Braben, Shigeru Miyamoto, Jez San, Manfred Trenz, David Perry, Hideo Kojima, Jeff Minter, John Romero, Katsunori Yamauchi, Marc Rosocha, Frederic Raynal, Paul Reiche, Nobuo Uematsu, Chris Roberts, die Gollop-Brüder, Chris Hülsbeck, Erik Simon, Fumito Ueda, Will Wright, Carlo Perconti, Masaya Matsuura und ein paar Dutzend andere traf ich persönlich. Z.B. Michael Stackpole, Yutaka Saito, Ed Boon, Hironobu Sakaguchi, Charlie Kellner, Yuzo Koshiro, Martin Galway, David Jones, die Darling-Brüder, Steve Kitchen, Bruce Balfour, Dennis Koble, Roberta Williams oder Ed Rotberg jedoch nicht.



Einige der Protagonisten sind bereits verstorben (z.B. Dan Bunten und Silas Warner), mit anderen (z.B. Ed Rotberg oder Lawrence Holland) hatte ich nur Mail-Kontakt um Lebensdaten u.ä. sicher zu klären.

### Wie kommt man an Adresse oder E-Mails dieser Leute?

Durch persönlichen Kontakt (z.B. auf Fachveranstaltungen wie der amerikanischen GDC oder der japanischen TGS), seltener via Presseabteilungen der Computer- und Videospiele-Firmen.

### Warum heißt das Buch „GPX“ und nicht nach „Spielkonsolen & Heim-Computer“ (GP1) und „Joysticks“ (GP2) einfach GP3?

Weil sich hinter GP3 ein anderes Buch verbirgt, und „X“

fürs erste Lexikon von Gameplan steht :-)

**Alles klar! Wir haben lange auf GPX warten müssen, das letzte Buch erschien 2005. Dazwischen gab's noch die englische Übersetzung von GP1. Was ist demnächst geplant? Man hat gehört, dass „On the Edge“ ins Deutsche übersetzt werden soll, außerdem chronologisch geordnet und erweitert. Gibt's auch Inhalte von der zweiten Auflage von „On the Edge“? Erzähl was über dieses Projekt!**

Brian Bagnalls „On The Edge“ gefiel mir als akkurate Nach-erzählung einer wichtigen IT-Epoche und wegen der vielen Original-Zitate von Chip-, System- und Software-Entwicklern – so viel O-Ton von Computer-Pionieren gibt's in keinem anderen Fachbuch. Wobei es gerade dann spannend wird, wenn sich die Leute widersprechen...

In den 80er-Jahren war Commodore ein, wenn nicht das Zentrum der westlichen Computer-Industrie – Bagnalls Buch ist somit mehr als ein Firmenporträt.

Übersetzt wurde das Buch von Boris Kretzinger, der bereits ein deutsches Commodore-Buch schrieb, und mir, dabei textlich gestrafft und leicht korrigiert. Stolz bin ich auf den augenscheinlichsten Unterschied unserer deut-

schen Fassung „Volkscomputer“ zum US-Original: Die Farbfotos, die Christian Boehm anfertigte. Dank namhafter Sammler konnten wir Commodore-Geräte ausgraben, die selbst Insider wohl noch nicht kennen. Von mechanischen Schreibmaschinen über den KIM-1-Bausatz und LED-Uhren bis hin zu C 65, 64GS und die letzten Amiga-Varianten. Diese – weltweit wohl einmalige – Hardware-Galerie gibt Bagnalls Text den letzten Schliff imo. „Volkscomputer“ erscheint jedoch erst im Sommer, nach einem stark erweiterten 2009er-Update zu „Spielkonsolen und Heimcomputer“.

**Eine Frage, die uns Commodore Fans beschäftigt: Jack Tramiel, machte ja Interviews in „On the Edge Neuauflage“. Hattest du Kontakt mit ihm? Auch wenn er kein Spielemacher war, ist er im Lexikon doch enthalten, oder?**

Jack Tramiel ist in GPX enthalten (z.B. im Rahmen des Commodore-Firmenporträts), hat aber keinen eigenen biografischen Eintrag. Zur Definition, welche Menschen eine Biografie in GPX erhielten und welche nicht, siehe die Einführung auf Seite 4 und 5 – sie mussten zumindest zeitweise auch Spiele entwickelt (nicht nur verkauft) haben. Steve Wozniak ist somit ein „Spielemacher“ mit eigenem biografischen Eintrag, Electronic Arts' Trip Hawkins dagegen nicht. RJ Mical ist mit Biografie enthalten, der

reine Chip-Erfinder Chuck Peddle nur in anderen Einträgen erwähnt.

Auch der heutige Nintendo-Chef Satoru Iwata begann seine Karriere mit Commodore-Software, wie man in GPX nachlesen kann, und erhielt somit einen biografischen Eintrag.

**Danke für das Gespräch und deine Bücher. Ein Review von GPX wird bald in unserem Magazin erscheinen. GPX ist ab sofort erhältlich!**

#### INFOS VOM VERLAG:

Von Pong zu World of Warcraft: Hinter dem Siegeszug der elektronischen Spiele stehen begabte Techniker und Kreative, innovative Studios und visionäre Firmen. **Spielemacher** stellt die Menschen und Unternehmen vor, die das Hobby und die Industrie der Computer- und Videospiele prägten, geordnet und ausführlich auf 400 Seiten.

Das Lexikon porträtiert Techniker, Designer und Produzenten, die Genies und Wahnsinnigen, beschreibt Erfolge und Scheitern, den Aufstieg und Fall von aktuellen und legendären Firmen wie Atari, Sega und Nintendo, Activision, Microprose und Sierra. Dargelegt werden die Pioniertaten kleiner Teams, ebenso wie die Strategie der Elektronik- und IT-Konzerne beim Eintritt in die Branche. Der weltweite Führer durch Videospiele-Geschichte beantwortet Fragen wie:

- Wer waren die ersten 3D-Programmierer, die ersten CD-ROM-Entwickler, die ersten Online-Architekten – und was ist aus ihnen geworden?

- Wer prozessierte wann gegen wen in 35 Videospielejahren? Welchen Unternehmen brachen Copyright-Recht & Co. das Genick?

- Wer schluckte wen und was passierte mit den übernommenen Entwicklungsstudios und Firmen?

- Welche Spielfirmen stiegen ins Filmgeschäft ein, und mit welchem Ergebnis?

---

**Spielemacher:** Das Lexikon der Video- und Computer-spielprogrammierer, Designer und Produzenten, Teams und Firmen. Seit Anfang 2009 im Handel: 400 Seiten, 27.80 EURO, ISBN 978-3-00-021584-1

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

- 1500 lexikalische Einträge
- 220 Biografien klassischer und moderner Macher
- 1300 Porträts internationaler Firmen
- 4500 Computer-, Video- und Automaten-spiele, ihren Machern zugeordnet
- 650 aktuellen Links, für den Weg durch den Dschungel aktiver Entwickler.

**Leseprobe:  
Im SCACOM-zip-Archiv  
enthalten (5 PDF Dateien)**

## Commodore im Detail

Stefan Egger

Commodore machte 1993 einen Verlust von \$356 Millionen. Die Firma hatte ein Defizit von 53 Millionen Eigenkapital und 107 Millionen Dollar Arbeitskapital. Sie hatten einige Kredite und die gesamte Situation bedroht Commodore als Unternehmen massiv.

Verkäufe gingen 1993 um 35% zurück, auf \$591 Millionen Dollar. 1992 waren es noch \$911 Millionen und 1991, dem besten Jahr von Commodore, gar gleich \$1,047 Millionen Dollar.

Es wurde weniger verkauft und die Preise für Produkte wurden massiv gesenkt (Commodore Amiga A600, Ende der C64-Verkäufe, usw.).

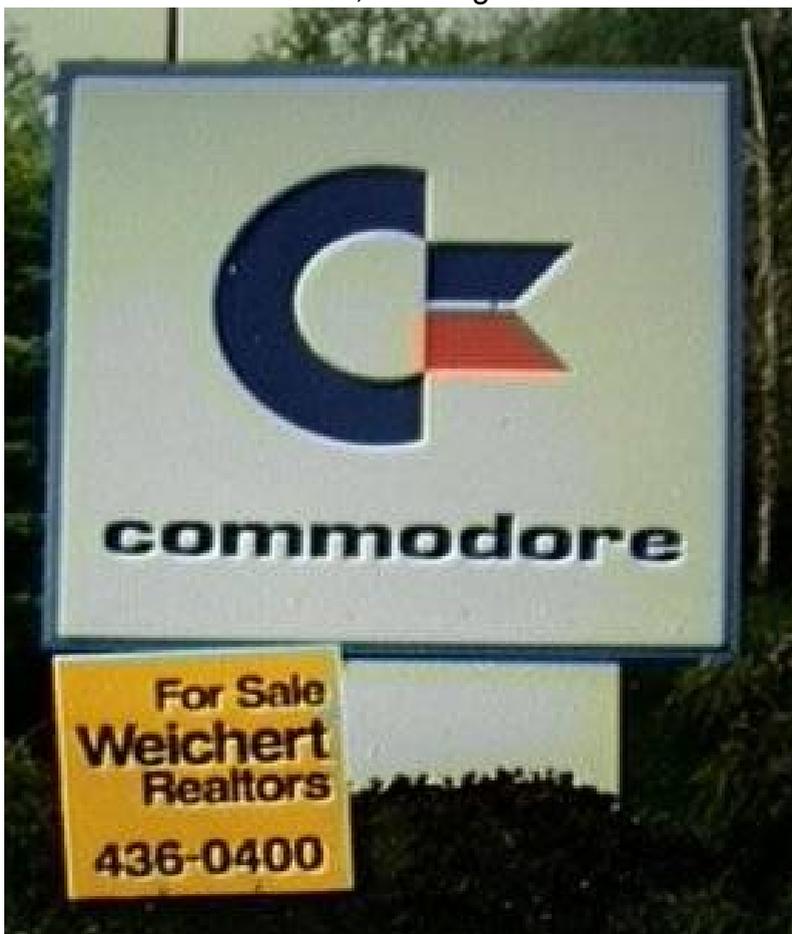
Die Produktlinie Amiga machte drei Viertel des gesamten Absatzes aus. 800.000 Stück Amigas wurden 1993 verkauft, 1992 waren es noch eine Million Stück.

20% weniger Umsatz an Amigas wurden im Geschäftsjahr 1993 eingefahren, gegenüber einem Anstieg von

17% in 1992 und 38% in 1991 eine sehr schlechte Bilanz.

Einnahmen der Amiga-Produktlinie gingen 1993 um 40% zurück, im Vergleich mit

Auf die Amiga-Produktlinie entfielen 59% vom Nettoumsatz im Geschäftsjahr 1993, verglichen mit 63% im Geschäftsjahr 1992 und 56% im Geschäftsjahr 1991.



einem Rückgang von 1% im Geschäftsjahr 1992 und einem Anstieg von 23% im Geschäftsjahr 1991.

Liest sich schlimm, doch warum kamen diese Fakten zustande?

Der Rückgang in 1992 entstand durch einen Verkaufsrückgang von Peripherie wie Monitoren und außerdem stark preisgesenkten Produkten.

Commodore verkaufte auch MS-DOS kompatible Computer. Diese PC-Linie ist sehr umstritten, hier die Fakten:

Auf MS-DOS-PC-kompatible Produkte entfielen 37% der Netto-Umsätze im Geschäftsjahr 1993, verglichen mit 24% im Geschäftsjahr 1992 und 28% im Geschäftsjahr 1991. Verkäufe stiegen 1993 um 17%, aber die Umsätze stiegen nur minimal wegen der Tatsache, dass die Produktlinie zu einem sehr konkurrenzfähigen Preis angeboten wurde.

Im Geschäftsjahr 1992 gingen Umsatz und Absatz dieser Geräte um 23% zurück, weil die Low-End-PCs aufgegeben wurden.

Im Geschäftsjahr 1991 ging der Verkauf um 3% zurück, aber die Umsätze stiegen um 14%, aufgrund einer Umstel-

lung auf High-End-Produkte. Aufgrund der niedrigen Rentabilität der PC-Linie hat Commodore beschlossen, den Verkauf von MS-DOS-PCs einzustellen und haben stattdessen den Produktnamen in Europa für andere Hersteller lizenziert.

Die Produktlinie C64 schaffte nur 4% Nettoumsatz 1993, verglichen mit 13% in 1992 und 16% in 1991. 1993 wurden weniger als 200.000 C64 verkauft, 1992 waren es immerhin noch 650.000 und 1991 über 800.000.

Die Einnahmen aus den C64 Produkten gingen um mehr als 80% zurück (in 1993) und 34% im Geschäftsjahr 1992. 1991 waren es nur 4%.

Geografisch gesehen, machte Europa für Commodore 84% der Verkäufe in 1993 aus. 88% waren es in 1992 und 84% in 1991. Dies ist auch der Grund, warum die meisten CD32 in Europa und England verkauft wurden, da Commodore hier beliebter war.

10% der Verkäufe in 1993 wurden in Nordamerika gemacht, 1992 waren es 8 und 1991 waren es 11%.

6% der Verkäufe in 1993 wurden in Australien/Asien gemacht, 1992 waren es 4 und 1991 waren es 5%.

Der US-Dollar schwankte in Bezug auf die europäischen Währungen im Geschäftsjahr 1993 mit verschiedenen Auswirkungen auf den Umsatz.

Die Auswirkungen von Wechselkursschwankungen erhöhten den Umsatz im ersten Quartal des Geschäftsjahres 1993, verringerte sich jedoch in den letzten drei Quartalen. Der Dollar-Wert des Umsatzes fürs Geschäftsjahr 1993 hätte etwa \$ 14 Millionen höher sein können, wenn die Wechselkurse des Jahres 1992 in Kraft gewesen wären.

Im Geschäftsjahr 1992 haben Währungsschwankungen negativen Effekt auf den Umsatz in den ersten beiden Quartalen, positiven auf den vierten Quartal und wenig Einfluss auf das dritte Quartal. Der Dollar-Umsatz für das Geschäftsjahr 1992 hätte etwa \$ 25 Millionen höher sein können, wenn die Wechselkurse des Vorjahres in Kraft gewesen wären.

Im Geschäftsjahr 1991 haben Währungsschwankungen positiven Effekt auf den Umsatz in den ersten, jedoch negativen Einfluss auf das dritte Quartal. Der Dollar-Umsatz für das Geschäftsjahr 1991 hätte etwa \$ 94 Millionen weniger sein können, wenn die Vorjahr-Wechselkurse in Wirkung gewesen wären.

Da ein wesentlicher Teil des Umsatzes in Europäischen Währungen erwirtschaftet wird, spielt die Stärke des Dollars gegenüber diesen Währungen eine wichtige Rolle. Der Umsatz im zweiten Quartal eines jeden Jahres reflektiert die saisonale Auswirkung von Weihnachten.

Rentabilität der Bruttomarge war ein Verlust von \$ 132 Mio. im Geschäftsjahr 1993, verglichen mit einem Gewinn von \$ 246 Mio. oder 27% des Netto-Umsatz in 1992 und \$ 333 Millionen oder 32% des Netto-Umsätze im Geschäftsjahr 1991.

Der Verlust im Geschäftsjahr 1993 war auf den Rückgang der Verkäufe, Werbeausgaben und erheblichen Preisnachlass wegen Druck von Konkurrenten zurückzuführen. Der Rückgang im Geschäftsjahr 1992 ist in erster Linie auf niedrigere Preise für MS-DOS-PC-kompatible und ungünstige Auswirkungen von Fremdwährungen (Wechselkursschwankungen) zurückzuführen. Auch im Geschäftsjahr 1991 gab es ungünstige Auswirkungen von Fremdwährungen (Wechselkursschwankungen).

Im Geschäftsjahr 1993 waren die Ausgaben \$ 50 Millionen von Umstrukturierungen und anderen ungewöhnlichen Dingen, einschließlich Kosten für die vorzeitige Kündigung von Mietverträgen. Wenn man diese Gebühren weglässt, hätte man 1993 einen Umsatz von \$ 152 Mio, verglichen mit \$ 215 Mio. im Geschäftsjahr 1992 und \$ 259 Millionen Geschäftsjahr 1991. Im Geschäftsjahr 1992 wurden die Betriebskosten wurden streng kontrolliert und sanken um 17%, verglichen mit einem Umsatz-Rückgang von 13%. Im Geschäftsjahr 1991 wurden die Kosten auch streng kontrolliert und stiegen nur

um nur 3%, verglichen mit einem Umsatzplus von 18%.

Werbekosten und Marketing-Aufwendungen – Ausgaben sanken um 39% bis auf \$ 84 Millionen im Jahr 1993, verglichen mit \$ 137 Millionen im Jahr 1992 und \$ 174 Millionen im Jahr 1991.

Im Geschäftsjahr 1993 waren die Netto-Verluste \$ 356 Millionen, oder \$ 10,78 pro Aktie, das inkludiert Kosten von \$ 237 Mio. für Restrukturierung und besondere Promotion sowie Rückzahlungen. Im Geschäftsjahr 1992 gab es einen Reingewinn von \$ 28 Millionen, \$ 0.82 je Aktie. Im Geschäftsjahr 1991 war das Ergebnis \$ 57 Millionen oder \$ 1,73 pro Aktie, und es wurden Kosten von \$ 9 Mio. oder \$ 0,28 pro Aktie, für die Beilegung von Rechtsstreitigkeiten verwendet.

Liquidität und Kapitalausstattung im Geschäftsjahr 1993: Die liquiden Mittel die Firma verringerten sich um \$ 56 Millionen auf 10 Millionen US-Dollar zum 30. Juni 1993, verglichen mit einem Anstieg von 1 Million US-Dollar im Geschäftsjahr 1992.

Die wichtigsten Ausgaben waren ein neues Gebäude in Deutschland, welches 1992 im Bau war sowie weitere Ausrüstung und Werkzeuge für neue Produkte.

Im Geschäftsjahr 1993 waren langfristige Zahlungen von \$ 32 Millionen, darunter 25 Millionen Dollar auf zwei institu-

tionelle Kreditgeber, fällig. Im Geschäftsjahr 1992 waren langfristige Zahlungen von \$ 93 Millionen fällig geworden. Im Geschäftsjahr 1993 gab es neue Finanzschulden von 20 Millionen Dollar (einschließlich 17 Millionen Dollar von einem Unternehmen, das von dem Vorsitzenden von Commodore kontrolliert wurde).

Zum 30. Juni 1993 waren kurzfristige Schulden, die 50 Millionen Dollar von verschiedenen Banken in 18 Ländern inkludieren, sowie \$ 7,5 Mio. von einem Unternehmen, das von dem Vorsitzenden von Commodore kontrolliert wurde, in Verwendung. Die Bankkredite sind nicht besichert und am 30. Juni 1993 waren keine ungenutzten kurzfristigen Kreditlinien zur Verfügung.

Zum 30. Juni 1993 hatte die Gesellschaft insgesamt Vermögenswerte von \$ 194 Millionen mit aktuellen Schulden in Höhe von insgesamt \$ 114 Millionen, und die Verbindlichkeiten und Rückstellungen in der Höhe von USD 187 Millionen, was zu einem Defizit im Betriebskapital von \$ 107 Millionen führte. Als Folge des Defizits hat die Firma es nötig gefunden Zahlungen an die Gläubiger zu verzögern. Eine erfolgreiche Umschuldung ist von entscheidender Bedeutung, ob das Unternehmen in der Lage ist, weiter ein laufender Betrieb zu bleiben.

Das Unternehmen versucht, Verhandlungen über geeignete Kredite mit Lieferanten zu

finden und erstellt einen Umstrukturierungsplan mit seinen Gläubigern, einschließlich derjenigen, die rechtliche Schritte gegen das Unternehmen machten, damit das Unternehmen weiterhin normal operieren kann.

---

### Meine Meinung:

Dieser Text liest sich ein wenig schwer und mag nicht in allen Details stimmen (Übersetzung war wegen vieler Eigenwörter auch schwer), reflektiert aber sehr gut wider, was mit Commodore geschah. Die Umsätze und Verkaufszahlen sind sehr interessant.

Nun, wir alle wissen, wie diese Geschichte ausging. Ich persönlich habe sehr interessant gefunden, dass der damalige Geschäftsführer Kapital von einer anderer seiner Firmen für Commodore verwendete.

Commodore muss ich zu Gute halten, dass sie bis zum Ende Weiterentwickelt und neue Produkte herausgebracht haben. Zu nennen sei hier das CD32, Kickstart 3.1, Amiga 4000T, usw.

War es richtig, die PC-Linie aufzugeben? Man hätte hier evt. weiter guten Umsatz fahren können, immerhin stellte sich der PC als die Zukunft am Computer-Markt heraus. Man hätte den Amiga weiterhin als Spielekonsole oder Multimedia-Maschine anbieten können.

## Die Verpackungskünstler

Stefan Egger

**Geschäftsführer Dipl.-Ing. Helmut Streiff von „Streiff & Helmold“ hat uns Bilder zugeschickt.**

Zum fiktivem, 25-jährigem Jubiläum von Commodore Deutschland (fand am 5.8.2005 statt) hat Helmut Streiff 120 ehemalige Commodore-Mitarbeiter (darunter Amiga-Technologies-Chef Petro Tyschtschenko, Deutschland-Chef Winfried Hoffmann, Commodore-Geschäftsführer Helmut Joswig) eingeladen. Sie trafen sich in der Carl-Giesecke-Strasse im ehemaligen Commodore-Werk Braunschweig.



„Stadt etwas tolles“, sagte er damals zur Braunschweiger Zeitung.

Die Idee zum Treffen hatte Joachim Knauth, heute Streiff-Werksleiter und von 1987 bis 1994 Commodore-Geschäftsführer in Braunschweig. So wurden alte Plakate gesucht, Fähnchen produziert und das Haus zu diesem Anlass dekoriert. Helmut Streiff sagte mir gegenüber, dass es eine kleine Ausstellung mit vielen Geräten gibt, die auch zu sehen waren.

Diese große Verbundenheit mit Commodore hat verschiedene Gründe:

Zum einen hat die Firma „Streiff & Helmold“ Verpackungen an Commodore geliefert und zweitens besitzt nun diese Firma die ehemalige Werkshalle von Commodore. Hinten befindet sich noch immer der Commodore Schriftzug.



„Commodore war für die

### **Bilderstrecke: Commodore Werk Braunschweig (Carl-Giesecke-Str.2)**

Das im Bau befindliche Gebäude:





Ehemalige Arbeiter kamen mit CDTV-Shirt, Werbe-Kappe oder Personalausweis.

Helmut Joswig erzählte gegenüber der Braunschweiger Zeitung stolz, dass seinerzeit sein Werk in Deutschland günstiger als das in Hong-Kong produzierte.

Und Helmut Streiff erzählte von seiner Autopanne mit Konzerchef Jack Tramiel auf Deutschlands Autobahnen.

Viele Geschichten, Erinnerungen und Freude am Wiedersehen von ehemaligen Arbeitskollegen waren die Folge des hohen Aufwandes. Und Streiff verspricht: „Das

Treffen wird in 25 Jahren wiederholt“. Das hoffen wir sehr!

Wir Danken:

Helmut Streiff für den netten Kontakt, die Bilder sowie Berichte!

Helmut Streiff und Joachim Knauth für die Idee und Umsetzung dieser tollen Veranstaltung

„Streiff & Helmold“ für die Verpackungen von den Commodore Computer, der Tatsache, dass sie Commodore in Ehren halten und sogar das Logo am Eingang zu sehen ist!



Präsentation mit Eindrücken von Produkten und dem Werk von Commodore



Joachim Knauth, Petro Tyschtschenko, Winfried Hoffmann, Helmut Streiff, Helmut Joswig und Hans-Joachim Wegner (v.l.n.r.)

Geplanter Neubau:



Fertiggestellt 1993:



Luftaufnahme 2004 (Zentrale & Logistik Streiff):



Acht Millionen C64 wurden in Braunschweig gebaut und von Streiff & Helmold verpackt (laut Angaben des Unternehmens). Das Unternehmen lieferte Verpackungen für folgende Computer: 8032, 8296, PET, VC 20; C 64, Amiga 500, Amiga 1000, Amiga 2000, Floppy 1541, PC 10, PC 20, PC 60 und alles was in Braunschweig gefertigt wurde.



„Für einen Kaufpreis von 20.000 Mark übernahm Streiff & Helmold die Werkstatt von Commodore“, so die Homepage des Unternehmens.

1996 konnte das Commodore-Werk in der Carl-Giesecke-Straße übernommen werden. Der erst 1993 fertig gestellte Neubau (siehe Fotostrecke oben) dient fortan der „Streiff Logistik“. Trotzdem kann man Commodore geschichtlich weder aus Braunschweig, noch aus der Firmengeschichte von Streiff & Helmold vergessen. Deswegen gibt es heute eine Ausstellung mit Commodore Computern, Verpackungen, Werbemittel und Plakate.

**STREIFF & HELMOLD**  
DIE VERPACKUNGSKÜNSTLER



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

Vielen Dank an Streiff&Helmold für die Unterstützung an diesem Artikel und die Hilfsbereitschaft!

## Amiga 4000 in Originalverpackung

Stefan Egger

Schon mal einen Commodore Amiga 4000 ausgepackt? Nein? Dann hier eine kleine Fotostrecke. Vielleicht wurde die Verpackung ja von „Streiff & Helmold“ geliefert:

Die Originale Verpackung des Amiga 4000:



Die Styropor-Teile sind wie neu:



Die Originale Commodore-Folie ist sicher selten.



Ein Aufdruck besagt, dass sie umgehend weggeschmissen werden sollen, da sich kleine Kinder ersticken könnten.



Der Amiga 4000, befreit von Schachtel und Styropor:



Amiga 4000 mit nachträglich eingebautem DVD-Laufwerk (war nie Auslieferungszustand):



Nun, auch die Tastatur war gut verpackt:



Auch sie ist in Styropor und Original Folie:



Sogar das Spiralkabel hat eine Plastik-Hülle:



Das komplette System:



Sein derzeitiges zu Hause mit C128-D und CDTV:



# Sim City

## Raid on Bungeling Bay

Mitte der 80er Jahre entwickelte Will Wright dieses Spiel für den C64. Aufgabe ist es, mit einem Helikopter feindliche Fabriken zu zerstören und diese zuvor auf verschiedenen Inseln zu finden.

Dies ist die Vorgeschichte von Sim City, denn Will Wright merkte schnell, dass es mehr Spaß macht, etwas aufzubauen als anschließend den Helikopter zu fliegen. Publisher war Brøderbund.

Wichtig war, dass man in einer Aufbau-Simulation kein Ziel vorschreibt, immer speichern und später weiterbauen kann. Auch gibt es keine Gewalt und keinen Punktestand, also keinen Gewinner bzw. Verlierer.



## Maxis

1987 gründen Will Wright und Jeff Braun die Spielefirma Maxis, um die Idee von „Sim City“ umsetzen zu können. Dies war der Beginn der erfolgreichsten Spiele-Serie, der Sim-Serie.

Maxis portierte dann das Spiel SimCity vom C64 auf weitere Heimcomputer der damaligen Zeit. Nach Sim City kam in der ersten Hälfte der 90er Jahre die Evolutionssimulation SimEarth (1990) und der Ameisensimulator SimAnt (1991) dazu. Auch das 1992 veröffentlichte A-Train, eine Eisenbahnsimulation, kam zwar von Maxis, gehört aber nicht zur Sim-Familie. Sim Farm (1993) erschien nicht mehr für Commodore Computer.

Heute gehört Maxis zu Electronic Arts („EA“).

## Sim City

1989 kam das erste SimCity. In der Städtesimulation spielt man den Bürgermeister, baut Fabriken, Kaufhäuser, Wohnhäuser sowie Kraftwerke, Stadien und Häfen. Polizei und Feuerwehr gabs auch schon. Man kümmert sich um Straßen und Eisenbahn-Verbindungen sowie das Wohlergehen der Bürger. Und wehe, die Steuern sind zu hoch!

Einfache Grafik aus der Vogelperspektive dargestellt lief auf Amiga, C64, Atari ST, PC und Mac. Es gab auch weniger erfolgreiche Konsolenumsetzungen.

Man beachte die grauen Symbole an der rechten Seite!



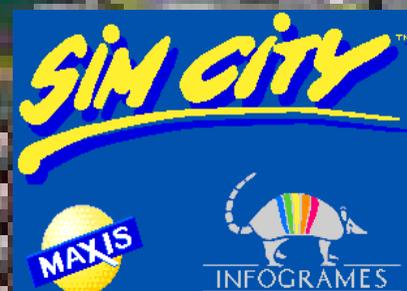
### Sim Earth

Nach der erfolgreichen Simulation einer Stadt ging man einen Schritt weiter und simulierte die Entwicklung der gesamten Erde. Dieser Schritt gelang 1990 und simuliert über zehn Milliarden Jahre eines Planeten. Statt Verkehrsprobleme zu beseitigen, gilt es, die Entwicklung vom Einzeller zu einer raumfahrenden Zivilisation zu überwachen und steuern.



### Sim City CDTV

Auch 1991 kam eines der wenigen guten CDTV Spiele, die das neue Medium CD wirklich gut einsetzen. Dank des kabellosen Controllers war es möglich, bequem am Fernseher seine Stadt zu erstellen. Dank der „Zoom“ Funktion konnte man genauer hinsehen, aber leider nicht bauen. Neue Menüs, bessere Grafik, guter Sound machen SimCity CDTV zu einem sehr guten Spiel, was sich ansonst wenig vom Original unterscheidet.



### Sim City 2

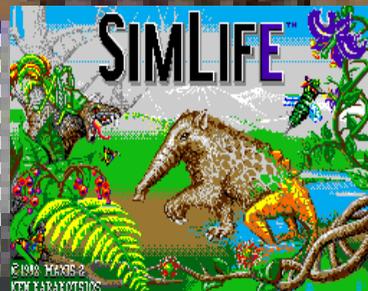
1991 kam eine grafisch aufbereitete und erweiterte SimCity Variante. Man kann aus verschiedenen Zeiten spielen. So sind in „Ancient Cities“ Pferde statt Autos. Future Cities ist das Gegenteil, es spielt in der Zukunft. Sonst gab es nicht viel Neues.

Links: Ancient Cities mit farblichen Symbolen



### Sim Ant

1991 folgt eine Ameisensimulation. Wie man auf so eine Idee kommt? Keine Ahnung. Aber Ameisen sind ja bekanntlich ein gut strukturiertes Netzwerk. Hier soll man Nahrung sammeln, den Stamm schützen und Angriffe abwehren, in Häusern von Menschen eindringen, usw. Es unterscheidet sich stark von den Vorgänger, ist vom Gameplay aber sehr ähnlich.



### Sim Life

1993 sollte man ein Ökosystem erstellen und mit den Genen spielen. So kann man Arten mischen und zusehen, wie sie sich entwickeln. Das kann man bei Pflanzen als auch bei Tieren versuchen.

### Sim City 2000

Der letzte für Commodore erhältliche SimCity Teil hat den Zusatz 2000 und erschien 1994 für AGA Rechner, isometrische Ansicht und neue Funktionen wie U-Bahn oder Wasserrohr-Verlegung zeichnen diesen Teil aus.



## Tutorial: PSP als CDTV-Fernbedienung

Stefan Egger

**Schon wieder? Das gab es doch schon mal in Ausgabe 7 auf Seite 32. Richtig, doch neue Möglichkeiten bedeuten ein neues Tutorial!**

Also wir benötigen eine PSP der Serie 1000, die Homebrew abspielen kann.

Auf den ältesten Versionen 1.0 und 1.5 kann man selbstgeschriebene Programme (Homebrew sind Emulatoren und Heimentwicklungen) ausführen, die nicht von Sony genehmigt wurde. Dies versuchte Sony mit neueren Versionen der Firmware zu unterbinden.

Dieses Problem umgehen sogenannte Custom Firmwares. Diese ist ein nicht von Sony erstelltes Systemupdate, das die neusten Funktionen mit der Möglichkeit Homebrew auszuführen, vereint. So ist die aktuelle 5.00 M33-4 ist eine Mischung aus 4.00 und 1.50. So kann man die aktuellsten PSP Spiele und neusten Funktionen nutzen, ohne auf Homebrew verzichten zu müssen. Der beste Mittelweg also!

**Was benötigen wir für unser Tutorial?**

- gehackte Sony PSP Modell 100x
- IR Shell (Programm)
- evt. CDTV IR-File aus dem SCACOM-Archiv

**Warum benötigen wir die alte PSP?**

Da die neuere PSP Slim&Lite (2000er Serie) keine IR (Infrarot) Schnittstelle besitzt. Sie wurde aus Kostengründen und der Tatsache, dass sie von Sony nie benutzt wurde, eingespart.

Man erkennt die Versionen an den Unterschieden oder am Aufkleber an der Unterseite:



**Woher bekomme ich „IR-Shell“?**

Das Programm IR-Shell ist Freeware und kann gratis und legal heruntergeladen werden. Seit Version 4.7 ist die für uns wichtige „IR Lern“-Methode eingebaut. Neuere Versionen sind natürlich auch kompatibel.

<http://dl.gj.net/iR-Shell-v4.7-PSP-Homebrew-Applications/pg/12/fid/24759/catid/151>

**Wo bekomme ich die Datei mit den CDTV Daten?**

Die Dateien liegen als SCACOM-All-Inclusive-Tutorial im zip-File dieser Ausgabe. Hier wird aber auch erklärt, wie Sie es selbst erstellen können oder weitere Fernbedienungen ihrer PSP erlernen können.

**Wie installiere ich IR-Shell?**

Das heruntergeladene Archiv wird entpackt. Darin befinden sich die Ordner IRShell, seplugins und PSP. Kopieren Sie diese drei Ordner wie sie sind in das Root-Verzeichnis ihres MemorySticks!

**Wie starte ich IR-Shell?**

Im GAME-Menü der PSP sollten nun zwei Symbole von IRShell zu sehen sein. Eines für Kernel 1.50 und eines für den neueren Kernel der Custom Firmware.

Wir starten das des neueren, zu erkennen an diesem Symbol:



**Wie installiere ich die beigefügten IR Codecs?**

Alle Codec Files kommen in folgenden Ordner am PSP: ms0:/IRSHELL/IRCODES

**Wie erlerne ich der PSP weitere Fernbedienungen?**

- 1.) Starte IR Shell (neue Firmware)
- 2.) Starte den "iR Remote View" (erste Zeile 5. Symbol in Menüansicht von IR-Shell)
- 3.) Nun erscheint das Remote Menü. Wenn Files vorhanden sind, werden Sie angezeigt mit deren Namen.

PlayStation®Portable

4.) Drücken Sie "START" um neue IR-Codes zu erlernen oder bestehende zu bearbeiten. Am Bildschirm erscheint das „IR learning remote“ Menü.

5.) Wählen Sie "EDIT" um einen bestehenden Code zu bearbeiten und "CREATE" um eine neue Datei anzulegen. (.rdf Datei).

6.) Wenn du "CREATE" gewählt hast, wirst du aufgefordert, einen Namen für die Datei über eine Bildschirmtastatur einzugeben. Man kann den Namen nachher auch am Computer ändern, indem man die Datei im IR

7.) Es erscheint der "LEARNING MODE" Bildschirm. Drücke einen Knopf, um das Erlernen eines Signals zu starten. Ziele mit der zu erlernenden Fernbedienung auf die IR-Schnittstelle der PSP und drücke einen Knopf, der erlernt werden soll. Man muss ihn nicht allzu lang drücken, es erscheint für gewöhnlich eine Meldung, dass es erlernt wurde. Nach 30 Sekunden ohne Signal wird automatisch abgebrochen.

Tipp: Die IR Schnittstelle der PSP sitzt (nur bei der 1000 Series) an der Oberseite neben dem USB Anschluss:



8.) Nach dem Erlernen kommt wieder die Bildschirmtastatur in der eingegeben werden soll, was der Knopf für eine Funktion oder Beschriftung auf der Original Fernbedienung hat.

Tipp: Wenn ein bestehender IR Code bearbeitet wird und eine neue Funktion an einem schon verwendeten Knopf der PSP erlernt werden soll, so geht die Funktion vorher verloren.

Tipp: Während man sich im "LEARNING MODE" befindet kann man mittels "START"-Taste in den "PLAYBACK MODE" kommen, um das erlernte Signal zu testen.

Tipp: Es ist möglich, die Wiederholungsrate zwischen „einmal pro Druck auf die Taste“ („Single Shot“, Signal wird einmal übertragen) und „Autofeuer“ („repeat“, Wiederholung des Signals solange der Knopf gedrückt wurde) einzustellen. Man kann die Einstellung via the Learning Remote Menü oder einem Druck auf "linke Schultertaste + START" ändern. Der aktuelle Modus ist neben dem "LEARNING MODE" sichtbar.

Tipp: Standardwert der Frequenz ist 40 kHz, welche alle Sony Geräte und ca. 80% der Geräte nutzen. Sollte es nicht funktionieren, so können Sie die Frequenz mit „rechte

Schultertaste + START" ändern.

9.) Falls Sie weitere Knöpfe hinzufügen wollen, wiederholen Sie Punkt 8 und 9. Falls Sie fertig sind, drücken Sie "SELECT", um die Einstellungen zu speichern oder um die Einstellungen zu verwerfen.

### Alle Kombinationen und Knöpfe vom LEARNING mode im Überblick:

START: Umschaltung zwischen learning & playback mode.

Right Trigger + START: Frequenz ändern

Left Trigger + START: Auswählen zwischen „einmal pro Druck auf die Taste“ und „Autofeuer“

SELECT: Learning Remote Menü

SQUARE: Umschaltung zwischen learning & playback mode.

SELECT: Alle Knöpfe in der aktuellen Datei werden zu Repeat codes.

START: Alle Knöpfe in der aktuellen Datei werden zu Single-Shot codes.

### Wie benutze ich die Codes?

1.) Starte IR Shell (neue Firmware)

2.) Starte den "iR Remote View" (erste Zeile 5. Symbol in Menüansicht von IR-Shell)

3.) Nun erscheint das Remote Menü. Wenn Files vorhanden sind, werden Sie angezeigt mit deren Namen.

4.) Wählen Sie das richtige File aus (wenn Sie das CDTV

bedienen wollen, wählen Sie CDTV)

5.) Es erscheint eine Liste mit den Knöpfen der PSP und welche Funktionen diese übernehmen

### Was tun, wenn ein Code nicht funktioniert?

Erlernen Sie ihm der PSP noch mal. Sollte er mit einer Fehlermeldung abbrechen, stellen Sie sicher, dass die Batterie in der Fernbedienung ok ist und der IR-Empfänger der PSP sowie der IR-Sender der Fernbedienung direkt aufeinander zeigen und keine Objekte dazwischen sind. Falls alles nicht hilft, können sie versuchen, die Frequenz zu verändern.

### Trotz Tutorial komme ich nicht zu Recht. Wo bekomme ich Hilfe?

Fragen Sie mich einfach und ich werde Ihnen bei allen Fragen zur PSP weiterhelfen

(Custom Firmware, Installation von IR-Shell, weiteren Fragen zum IR learning).



### Vorteile:

- Ersatz von Original Controllern
- Wiederaufladbarer Akku
- Variable Verteilung der Knöpfe. Bei Rennspielen ist es meist schwer, am Steuerkreuz rechts und rauf zu drücken. Am PSP kann man die Funktion rauf (Gas) auf die Taste X legen.

### Nachteile:

- PSP schwerer als Ori-

ginal Controller

- Nicht alle Knöpfe auf einer Belegung möglich (z.B. das Zifferntastenfeld).
- PSP IR Port auch ungenau

### Fazit:

Guter und lustiger CDTV-Ersatz-Controller, vor allem bei Rennspielen. Leider nicht alle Funktionen verfügbar und die PSP ist recht schwer. Trotzdem einen versuch wert!

Für Spiele recht

brauchbar, da die Tastenanordnung der PSP angepasst werden kann. Für Fernbedienungen empfehle ich weiterhin „PSP Universal Remote“ aus unserem ersten Tutorial, wo alle Befehle in einer Liste auswählbar sind. (siehe Ausgabe 7 auf Seite 32).

### Zum Schluss:

Viel Erfolg und viel Spaß bei diesem Tutorial!



## Sammlungsrückblick: 2008

Stefan Egger

**Commodore sammeln und benutzen war auch 2008 mein größtes Hobby. Gleichzeitig war 2008 das beste Jahr für meine Sammlung bisher!**

Ziel meiner Sammlung ist es, alle wichtigen Computer in sehr gutem Zustand und funktionierend zu besitzen. Da es sehr viel Platz verbraucht, werde ich nicht mehrere gleiche Computer kaufen. Dabei sollte aber doch immer mindestens 2 technisch gleiche sein (z.B. mehrere C64, dafür aber immer verschiedene, inklusive C128). Beim VC20 hab ich erst einen, einen mit Metallschild. Logisch wäre ein Ersatz-VC20 mit einem Papierschild. 2 C16 brauche ich nicht unbedingt, da es hier ja technisch verwandt den C116 und den plus4 gibt. Eine Abgrenzung ist soweit gegeben, dass ich nur Computer und Konsolen der Firmen Commodore, Amiga und Atari sammle.

Juni 2008 bekam ich ein CDTV von Alexander Zima geschenkt - das CDTV ist ein Traum, den ich schon lange habe und nun endlich in Erfüllung ging. Auch 2008 kaufte ich einen umgebauten C64 DTV, da ich Fan neuer Hardware bin und dieser evt. länger als Original-C64 halten wird. Im Oktober 2008 bin ich nach langer Suche und viel Glück zu einem perfekt erhaltenen Amiga 4000 gekom-

men!

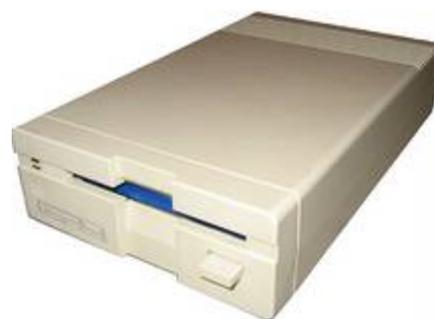
Durch einen Tausch habe ich noch Commodore C16 und einen VC20 in gutem Zustand bekommen. Ich kaufte noch das Gehäuseoberteil des schon lange gesuchten A500 im Tiger/Leoparden Design. Durch Zufall und Suche im Internet habe ich einen Atari STf geschenkt bekommen.

Noch 2008 bekam ich einen A500 mit Prägeschild, ein relativ seltenes, frühes Modell um nur 5 Euro. Um denselben Preis bekam ich einen perfekt erhaltenen C64c. Von der Sammlung Kraut habe ich noch günstig einen Ersatz-A600 und einen A500 im Tiger/Leoparden Design bekommen. Den oben erwähnten Gehäusedeckel tauschte ich gegen einen mit Ball-Motiv. Durch einen weiteren Besuch bei der Sammlung Kraut bekam ich einen passenden Amiga 500 für den Oberdeckel, nun besitze ich beide Designer-Amiga 500.

Auch 2009 geht es weiterhin gut voran! Zwei Atari 2600 und ein 800 XL sind in die Sammlung aufgenommen worden. Zie komplett neue Amiga CD32 sind auf dem Weg.

Von der Sammlung Kraut habe ich um 10 Euro noch ein Laufwerk 1581 bekommen. Außerdem noch ein 1050 Disk Drive von Atari für den

800 XL. Außerdem habe ich einen C128 gekauft und die zwei Amiga Laufwerke 1010 und 1011.



Aktuell gesucht werden folgende Systeme:

- Amiga 1000 (bin dran!)
- Amiga 2000 (bin dran!)
- Amiga 3000 (bin dran!)
- Atari 7800
- Commodore 116
- Commodore plus4 (bin dran)
- Ersatz Amiga 1200 (bin dran!)
- 1551 (bin dran!)

Wenn jemand Hinweise oder was meiner Sammlung zuführen möchte, kann er dies jederzeit tun!

Auf [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) gibt es die Geschichte meiner Sammlung, die aktuelle Liste meiner Sammlung sowie die Computer als PDF. Ich hoffe, dass 2009 ähnlich interessant wie 2008 wird.

Außerdem bin ich dran, meine gesamte Sammlung und Infos aufbereitet als neue Homepage zugänglich zu machen.

## Deutsches Museum in München

Joel Reisinger

### Joel Reisinger erzählt von seinem Ausflug nach Deutschland.

Ich habe im Frühling einen Kurztrip nach München unternommen. Grund: Die Zuse 3 zu besichtigen.

Frühling 2008: Ich fahre mit dem Zug Richtung München. Ich habe mir eigentlich noch gar keine Gedanken darüber gemacht, ob es im deutschen Museum auch Commodores gibt. In München angekommen gehe ich (nach den Check-in im Hotel) auch sogleich in das deutsche Museum. Wow! Da hatte es vielleicht interessante Dinge: Erste Elektromotoren, die Herstellung von Siliziumchips (die ich aus dem Commodore-Promotionsvideo schon kenne), Schiffart, usw. Ich wollte natürlich sofort die Zuse 3 besichtigen gehen. Mein erster Gedanke war dabei „Die würde fast in mein Computerzimmer passen“. Auf der hinteren Seite der Z3 (ja die stand mitten im Raum) waren diverse Computer ausgestellt (Cray, IBM-PC...). Unter anderem auch ein Blue PET. Doch einen Commodore 64 oder Amiga konnte ich nirgends finden. Aber das Museum ist so groß das man da schnell mal was übersieht. Nach dem Museum gab es eine Nacht im Hotel und dann eine Heimfahrt die länger dauerte (kam mir wenigstens so vor) als die Hinfahrt.



Nachbau des Rechners Zuse Z3 (oben)

Vorne ist die Ein- und Ausgabeeinheit, daneben der Lochstreifenleser. Zahlen wurden im Dezimalsystem eingegeben und wurden in eine binäre Gleitkommazahlen umgewandelt. Bei der Ausgabe umgekehrt. Im Rechen-schrank sind die Relais zu sehen. Der Speicher: 64 Worte zu 22 Bits



Redakteur Joel Reisinger mit einem Commodore PET der ersten Generation (kleine Tastatur, eingebaute Datasette). Es fehlt aber das Logo.

## Joels Besuch

Joel Reisinger/Stefan Egger

**Joel Reisinger, Mitglied in der SCACOM-Redaktion und mit 12 Jahren wohl einer der jüngsten Commodore-Fans, besuchte mich in Wien.**

Joel Reisinger fuhr mit seinen Eltern aus der Schweiz Abend vom Donnerstag, dem 29.1.09, aus der Schweiz mit dem Nachtzug nach Wien. Am Freitag im Hotel angekommen, haben wir über ICQ diskutiert.

Im Hotel hatte er seinen Laptop (dort gabs Internet) angeschlossen. Auch einen Metallkoffer voller Commodore-Zeug hat er mitgebracht! Den neu erworbenen A600 schloss er an die TV Karte des PCs an. Den ganzen Tag starrte er auf den lila Kickstart-Bildschirm und sah die Aufforderung, eine Diskette einzulegen. Genau da war das Problem: Er hatte keine!

Also haben wir in ICQ geredet und er wollte unbedingt seinen Amiga testen. Also bin ich – und das war nicht geplant – mit meiner Diskbox noch am Freitag-Abend zu ihm ins Hotel gekommen. Da startete er sein erstes Amiga Spiel: Pinball Dreams.

Voller Freude, verliert man leider schnell die Zeit aus den Augen. Ca. drei Stunden später fuhr ich wieder nach Hause.

Wir haben uns noch was für Samstag ausgemacht, er soll um 14:00 Uhr zu mir kommen. Und tatsächlich: Seine Eltern lieferten ihn fast pünktlich bei mir ab. Nun begann das große Disk-Testen und kopieren. Damit er auch ein wenig Software für den Amiga hat.

In seinem A600 war noch ein HD-Halter, der immer Scheperte, also entfernte ich ihn für Joel:



Leider dauerte das alles ganz schön lange, so war der erste Tag schnell vergangen, denn um 18:00 Uhr holten ihn seine Eltern wieder ab.

Aber am Sonntag stand er wieder pünktlich um 14:00 Uhr vor meiner Türe. Doch Sonntag war totales Chaos. Eigentlich wollten wir mit einem weiteren SCACOM-Mitglied zu einem Funker-Treffen gehen. Michael Kronsteiner war aber nicht zu erreichen, hat alles verschlafen.

Wir hatten aber unsere Zeit genutzt. Am Vormittag kopierte ich noch ein paar Disks für Joel. Dann haben wir mehr Zeit am Nachmittag. Ich musste ihm meine gesamte Sammlung zeigen, alles he-



rausnehmen und herzeigen. Das war auch anstrengend... Gemeinsam haben wir Fotos von unserer Hardware gemacht.



Dann hat er mir noch seine Kenntnisse in BASIC gezeigt. Dann spielten wir noch ein wenig, wir hatten da eine Menge Spaß. Doch nicht auf die Uhr sehen: Es wird bald 18:00. Tatsächlich, so schnell

vergeht die Zeit. Die Eltern standen vor der Türe, ich gab ihm noch schnell ein paar Disketten. Dann musste er wieder gehen. War schon irgendwie traurig. Am Abend haben wir noch bis in die Nacht in ICQ geredet, als er nebenbei meine Disks getestet hat. Dann hieß es schlafen und Zug fahren.

#### Den Amiga im Zug?

Wenn man sehr lange (mit einem Amiga und einem Laptop im Gepäck) im Zug sitzt kommt man auf kuriose Ideen. Den Amiga im Zug zu betreiben zum Beispiel. Das habe ich (Joel Reisinger) auf der Fahrt von Wien zurück in

die Schweiz getestet. Das System: ein Amiga 600, Netzteile, ein paar Disketten und ein Laptop mit Fernsehkarte.

Der erste Eindruck ist positiv. Der Amiga funktioniert wie zuhause. Allerdings benötigt das System viel Platz und es hat auch nicht in jedem Zug eine Steckdose. Aber nachdem ich einige komische Blicke geerntet habe (so nach ca. 3 Stunden) verstaute ich das System wieder in meinem Koffer.

Er ist wieder heil in der Schweiz angekommen und der Besuch war für beide sehr interessant!



## C64 Texte

Joel Reisinger

Wie kann man das auf einem C64 geschriebene am PC weiterverwenden? Hier eine von Möglichkeiten:

Eine Information schon mal vorweg: nicht mit X-Kabel oder andren modernen Zubehör oder Kartenlesern.

### Schritt 1:

Vizawrite (oder ein anderes Textverarbeitungsprogramm) laden.

### Schritt 2:

Das Dokument verfassen oder eines laden.

### Schritt 3:

Das fertige Dokument (noch ohne Layout) mit NLQ oder besser ausdrucken.

### Schritt 4:

Das Dokument mit einer OCR-Software (Software die gescannten Text in digitalen Text umwandelt. Z.B. Schreibmaschinendokument zu Microsoft Word Dokument) scannen.

### Schritt 5:

Fehler die beim Scannen aufgetreten sind korrigieren.

### Schritt 6:

Layout erstellen und Bilder einfügen

Fertig!



## Competition Pro

Stefan Egger

Ich hatte schon mal einen sehr interessanten Artikel über die verschiedenen Farben des Competition Pro geschrieben. Hier ein kleiner Text über die verwendete Technik.

Hier die erste Version des Competition Pro. Statt der bekannten und haltbaren Mikroschalter wurden hier noch in allen Richtungen und den Feuerknöpfen Metallzungen verwendet.



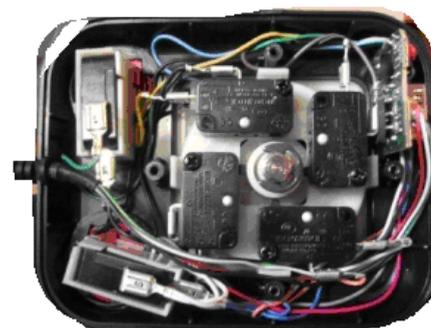
Von außen kann man diese Version auch erkennen, da sie einen schwarzen Knüppel hat (statt rot).



Spätere Modelle hatten dann vier Mikroschalter an den Richtungen und weiterhin Metallzungen Kontakte für die Feuerknöpfe. Ab dann gab es auch das bekannte rot/schwarze Design!



Im nächsten Bild sieht man die letzte Version des Competition Pro. Auch die zwei Feuerknöpfe haben nun Mikroschalter.



Sonst gab es keine Technischen Änderungen. Das einzige was es noch gibt sind Varianten mit Autofeuer und Slow-Motion. Und die USB Version von Speed Link.

# Kaufberatung: Commodore Computer

Stefan Egger

## Kleiner Einblick in die Vor- und Nachteile der Commodore 8 Bit Linie.

### VC20

Der VC20 ist Vorgänger des C64 und Commodores erster Versuch, in den Heimcomputermarkt einzusteigen.

- Spielecomputer kompatibel mit Datasette und 1541 Laufwerken
- ➖ Nur 1 Joystickanschluss
- ➖ Wenig neue Hardware speziell für VC20.
- ➖ Externes Netzteil, wird schon alt und könnte den Computer beschädigen
- ➖ Keine Module vom C64 nutzbar – 1541U
- ➖ Verschiedene RAM-Ausbaustufen – nicht kompatibel zu allen Spielen.

### C64

DER Commodore schlechthin. Meistverkaufter Computer aller Zeiten!

- größtes Software- und Hardwareangebot
- 2 Joystickports für ne Menge Spielspaß
- Viel neue Hard und Software
- Sehr robust – billige Ersatzteile
- Module wie MMC, RR, MMCR, 1541U, usw.
- ➖ Externes Netzteil, wird schon alt und könnte

den Computer beschädigen

### C264er (C16, C116, Plus/4)

Die Nachfolger vom C64 sind nicht so gelungen. Ausgabe 4 der SCACOM widmet dich nur diesen Computern.

- Viel Software
- Modernes BASIC
- Cooles Design
- ➖ Geänderte Joystick-Anschlüsse – Adapter oder spezieller Joystick nötig
- ➖ Bei C16 und C116 ist das Netzteil qualitativ sehr schlecht – kann den Rechner zerstören.
- ➖ Verschiedene RAM-Ausbaustufen – nicht kompatibel zu allen Spielen.
- ➖ Keine Module vom C64 nutzbar – 1541U
- ➖ Wenig neue Hardware speziell für VC20
- ➖ Schlechter Soundchip
- ➖ Chips (TED, CPU) werden oft defekt. Wenig Ersatzteile und daher teurer

### C128

Der Nachfolger vom C64 ist zu ihm kompatibel.

- Kompatibel zum C64 (Hard- und Software). Siehe Vorteile zum C64

- Auch Desktop-Variante verfügbar – gutes Netzteil, Floppy integriert, kein Kabelsalat)
- 3 Betriebsarten
- Modernstes Commodore BASIC
- ➖ C128 Modus und CP/M Modus nur eingeschränkt nutzbar.
- ➖ Größer als C64 (Tastaturcomputer)

### SX64

Portabler C64-Computer

- Kompakt und portabel
- Kompatibel zum C64 (Hard- und Software). Siehe Vorteile zum C64
- Auch Desktop-Variante verfügbar – gutes Netzteil, Floppy integriert, kein Kabelsalat)
- ➖ Sehr teuer, da Rarität

### CBM/PET/PCs

Diese sind nur für echte Fans und für Neueinsteiger weniger zu empfehlen

### Fazit:

Für Neueinsteiger ist der C64 am besten geeignet. Billig im preis und viel neue Hardware verfügbar.

Zubehör, das ich empfehle:: Diskettenlaufwerk, Joystick(s), moderner Kartenleser (MMC, MMCR oder 1541U)

## Review: MMC und Retro Replay

Stefan Egger

**Damals war das MMC64 sowie die RetroReplay Erweiterung die ersten neuen Module für den C64. Später erschien dann das MMC Replay, das die Eigenschaften der zuerst genannten Module vereinigte**

### MMC64:

Das MMC64 verwendet MMC- (Multimedia-) und SD (SecureDigital-) Karten. Nach dem Einschalten kommt man ins Menü der MMC64 und der C64 kann sofort auf eine FAT16 formatierte Karte von bis zu 4GB Kapazität zugreifen. Man kann jetzt in den BASIC-Modus oder das am MMC64 angeschlossene Modul wechseln (der Expansion Port ist durchgeschliffen!). Oder man startet den integrierten Dateibrowser: Damit kann man .PRG-Files direkt starten oder SIDs abspielen. Allerdings können nur Dateien, die nicht nachladen abgespielt werden. Diese .PRG-Files sind blitzschnell geladen. Im C128 (D) wird die Ladezeit durch Unterstützung des 2-Mhz-Modus noch verkürzt; auch die Super-CPU ist kompatibel! Dateien des Typs .D64 kann man auf ein angeschlossenes Diskettenlaufwerk zurückschreiben. Da der Dateibrowser Unterverzeichnisse und lange Dateinamen unterstützt kann man alles übersichtlich organisieren und schnell finden. Es wird aber vom Entwickler Oliver Achten sehr intensiv

am BIOS gearbeitet und immer wieder Updates oder Plugins herausgebracht! Bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Entwickler, der im forum-64.de am besten weiterhelfen kann.

### Fazit:

Im Nachhinein betrachtet, war das MMC sehr wichtig für den C64. Endlich modern, leichter Datenaustausch und dank Plugin-System auch ausbaubar. Vorläufer des MMCR sowie auch des „Chameleon“. Die 1541U kann auch daher hervor – was das MMC64 nicht konnte, war eine 1541 zu ersetzen.

### RetroReplay:

Dieser Klon des legendären "Action Replay"-Moduls wurde in Zusammenarbeit mit Mitgliedern der aktiven C64-Szene entwickelt. Die technischen Daten im Einzelnen: Die neue Freeze-Logik wurde neu entwickelt und ist viel sicherer als jedes andere Freezer-Modul.

Das Flash-ROM ist vom C64 aus programmierbar. Zwei verschiedene ROMs können über einen hot-pluggable Jumper ausgewählt werden (z.B. ein Final Replay-Rom (ähnlich wie Final Cartridge 3, Erleichterung der Bedienung und zusätzliche Befehle) und ein Action Replay-ROM).

32K RAM und 128K für ROM erlauben weitreichende Verbesserungen der Software

Erweiterungsport zur Aufnahme der RS232-Schnittstelle "Silversurfer" (theoretisch bis 460800 Baud, 16 Byte Fifo) Sprite & Char Editor im Freeze-Modus (in Arbeit) Grafik-Ripper für Koala, Bitmap, (I)FLI und mehr Steckkontakte sind vergoldet, Platine in leuchtendem Rot! Zeitgleich geht auch die Netzwerkkarte RR-Net in den Verkauf. Die Karte wird an den Erweiterungsport des Retro Replay angesteckt, und ermöglicht den Anschluss des C64 an ein Intranet über die beiliegende Software Contiki. Contiki ist ein Betriebssystem, das auf kleinstem Raum einen TCP/IP-Stack, einen Web-Browser, einen Webserver, einen VNC-Client und natürlich eine grafische Benutzeroberfläche bietet.

### Fazit:

Auch ein gutes Modul. Doch beide zusammen – MMC64 und RetroReplay – ergeben einen guten Mix und machen den Kontaktproblemen endlich ein Ende. Außerdem kommt ein MMCR billiger als die zwei einzelnen Vorgänger-Module.

### Fazit gesamt:

Gute Entwicklung in die richtige Richtung. MP3 und LAN-Erweiterungen vorhanden. Doch erst 1541U machte das, was viele wollten. Die Zukunft wird zeigen, was „Chameleon“ kann...

## Hintergrund

Stefan Egger

Dieser Ausgabe liegen zwei exklusive Hintergrundbilder bei. Das erste Bild zeigt eine 1571 hinter dem Schaltplan. Das zweite Bild ist ein SCACOM Logo mit Werbespruch! Sie können diese für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis nicht entfernt werden. Weitere Verbreitung bitte nur mit Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu).



Alle Hintergrundbilder auf [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu).  
Informationen auf [www.ultimatedesign.de.vu](http://www.ultimatedesign.de.vu).

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

## Feedback

Stefan Egger

### Baracuda

So ich habe auch mal einen schnellen Blick (übrigens mit Foxit 3.0 Build 1120) in das neue SCACOM File geworfen.

Ich stelle fest, dass es von Heft zu Heft immer besser wird und die jetzige Form (Arial, 12pt) sollte beibehalten werden.

### Epo

Nette Ausgabe... liest sich gut....

### Bender

Die Interviews viel zu langatmig, zu wenig optische Ablenkung und Auflockerung, es ließt sich stellenweise wie ein Telefonbuch. Die Tops und Flops kann ich nur unterstützen, sollte sich der Herausgeber des Mags aber auch mal zu Herzen nehmen.

Das übliche ist wie immer in guter Qualität, daher gehe ich da nicht weiter drauf ein.

Ansonsten gut, aber haut mich auch nu nicht um wie die letzten beiden Hefte. Vielleicht mehr Pause machen...

Das im A1K 80 % der Themen nix mehr mit Amiga zu tun haben ist doch so und immer die gleichen Themen runtergespult werden ist ebenfalls korrekt. Daher stimmt seine Äußerung. Ich bin dort nicht gesperrt, aber lese dort nur noch ab und an weil es dort einfach unerträg-

lich geworden ist. Vernünftige Themen werden erstmal mit dummen Kommentaren abgewürgt und Diskussionen verlaufen hinterher im Sande. Das er das so offen ankreidet ist nicht in Ordnung, aber stimmt leider.

### ACE/T.a.c.

Habe dir ja mit einigen Infos unter die Arme gegriffen und dir paar Tipps zur Gestaltung gegeben. Schade, dass du da nichts umgesetzt hast. Die Seiten lesen sich wirklich nicht sonderlich gut.

### Retrofan

Was mir grundsätzlich gut gefällt, ist der große Umfang des Magazins, die Mühe und der Ehrgeiz, die da hineinsteckt werden. In der Mac-Vorschau wird das PDF sauber angezeigt.

### Theotheoderich

Lasst ihn einfach sein Magazin machen, schlecht ist es m. E. ja nicht, etwas anstrengend zu lesen, aber gut.....

### Ich

C65-Nachbau! Das ist ja mal wieder ein schönes Schmankekl für die Hobby-Bastler.

### HINWEIS:

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



## Berichtigung

Stefan Egger

### Berichtigungen zur vorherigen Ausgabe

#### Seite 8:

Im Newsbeitrag zu Individual Computers war ein kleiner Fehler: Ein aufmerksamer Leser hat uns darauf aufmerksam gemacht, dass die Newsmeldung ein Zitat von Individual Computer ist.

Es geht um folgenden Satz: "Der Maus-Adapter Micromys V3, den wir bereits im Dezember 2007 abgekündigt haben, wird im November 2008 endlich lieferbar sein." Wir ist in diesem Fall nicht die SCACOM-Aktuell Redaktion sondern Individual Computer selbst. Wir bitten, diesen Fehler zu verzeihen.

#### Seite 11:

Der Newsbeitrag „A1k: Probleme mit Umgang“ hat einige Diskussionen ausgelöst (kleiner Ausschnitt auf vorheriger Seite, „Feedback“).

Diese Information als unkorrekt zu bezeichnen, ist falsch. Die Informationen stammen von einem Thread direkt aus a1k indem sich einige User beschwerten.

Trotzdem möchte ich mich entschuldigen, da es nicht richtig war, so was in dem Newsbeitrag zu bringen und dies unnötig Diskussionen ausgelöst hat.

Commodore hat viel Werbung bei „schnellen Sportarten“ investiert. Dies sollte evt. die Geschwindigkeit der Commodore Computer zeigen. So unterstützte Commodore z.B. den Deutschen Fußballverein Bayern München von 1984 bis 1989.

Durch die Berichterstattungen und die Präsenz des Commodore Logos konnten viele verschiedene potentielle Kunden erreicht werden. Seit Beginn dieser Kooperation konnte in Deutschland der Bekanntheitsgrad von Commodore von 30 auf 92 Prozent erhöht werden.

Im Geschäftsjahr 1990/91 entfielen 55% der Verkäufe auf professionelle PCs und die Amiga-Linie.

Weitere Werbungen gab es beim Eishockey, das Commodore Logo war sogar auf den Eismaschinen.

Auch beim Rennsport gab es Werbung: Bei Formel und der DTM.



## Interessante Dinge

Stefan Egger

Auch wenn der Opel nicht immer Erfolgreich war, hier ein paar Eindrücke von Commodore in der DTM. Die Bilder sind meist von Modellen.



Hier noch Werbung an Mercedes Benz-DTM-Autos:



## Beschreibung

Decathlon ist ein Klassiker des Sport Genres. Es handelt sich dabei um eine Zehnkampfsimulation. Die Ähnlichkeit zu Summer Games ist vorhanden, wobei Summer Games die Olympischen Spiele als Vorlage besitzt und dementsprechend Sportarten bietet, die man bei Decathlon natürlich vergeblich sucht. Dafür bietet Decathlon ein ausgewogenes Spektrum an Sportarten, eben die Zehnkampfsportarten. Alle Sportarten von Decathlon finden sich in Summer Games und Summer Games 2.

Dieses Spiel gilt wohl auch als die Killer Applikation in jeglicher Hinsicht. Nicht wenige Spieler haben bei diesem Spiel ihre Joysticks durch technisches KO verloren.

## Gestaltung

Das Spiel ist für seine Zeit äußerst toll gestaltet. Sehr viele tolle Animationen erwarten den Spieler - keine Selbstverständlichkeit für 1984. Dafür mangelt es an Abwechslung. Alle Sportarten sehen in etwa gleich aus. Man sieht immer eine Bahn auf der man Anlauf nehmen muss. Nur die einzelnen Disziplinen, am Ende der Bahn, unterscheiden sich. Trotzdem ist die Grafik vergleichsweise einfach gehalten. Die Atari Versionen sind zwar, systembedingt, blockiger aber sie

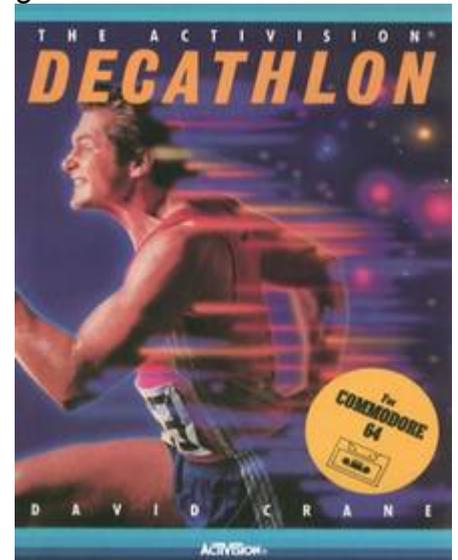
bieten weit detailliertere Szenen als die C64 Version. Die Animationen des Spiels sind allesamt flüssig. Sie wirken zwar nicht so akkurat wie bei Summer Games aber das fällt nicht ins Gewicht. Die Umrandungen der Spielfiguren sind darüber hinaus auch noch etwas dick geraten, während Details innerhalb des Randes sehr fein gezeichnet sind. Ein paar kleinere grafische Gimmicks sind dennoch enthalten. Spielt man das Spiel ohne menschliche Mitspieler wird anstatt Spieler 2 der Spieler C= angezeigt.

## Hinweise

Decathlon bietet insgesamt 10 Sportarten. Der Ablauf der Disziplinen ist immer derselbe. Zuerst wird durch eine möglichst schnelle, am besten gleichmäßige, Bewegung des Joysticks links/rechts, eine Geschwindigkeit aufgebaut und im richtigen Moment der Joystick gedrückt.

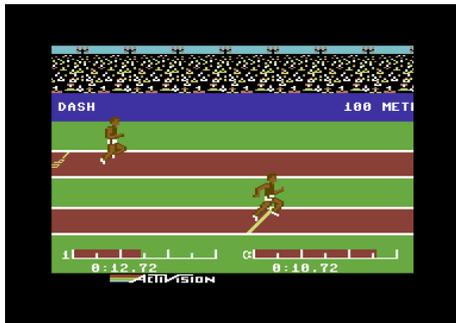
Bei Laufdisziplinen haben die Programmierer sogar an den Endsprint gedacht. Die Spielfigur wird am En-

de einer solchen Disziplin langsamer und es ist schnelleres Gerüttel erforderlich um ihn wieder auf Touren zu bringen.



<b>Name</b>	Decathlon
<b>Entwickler</b>	David Crane
<b>Firma</b>	Action Graphics
<b>Publisher</b>	Activision, Firebird (Europa)
<b>Musiker</b>	Russell Lieblich
<b>HVSC</b>	Lieblich_Russell/ Decathlon.sid
<b>Release</b>	1984
<b>Plattform(en)</b>	Atari 800/2600/5200/7800/XE/XL, C64, Collecovision, MSX
<b>Konzept</b>	Arcade
<b>Genre</b>	Sport
<b>Spielmodi</b>	1-4 Mehrfachspieler
<b>Steuerung</b>	
<b>Medien</b>	Diskette, Kassette, Cartridge
<b>Sprache</b>	

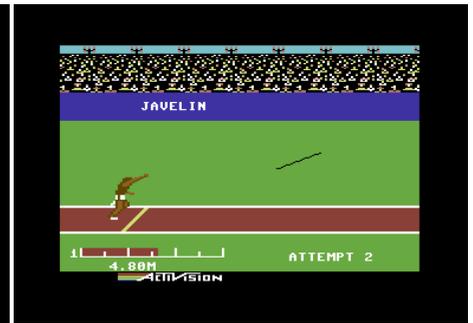
100 Meter Dash  
(100 Meter Sprint)



400 Meter Race  
400 Meter Lauf



Javelin  
Speerwurf



Long Jump  
Weitsprung



110 Meter Hurdles  
110 Meter Hindernislauf



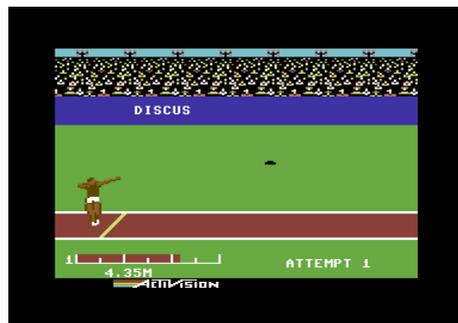
1500 Meter  
1500 Meter Lauf



Shot Put  
Kugelstossen



Discus  
Diskus Wurf



**Links:**

<http://www.lemon64.com/games/details.php?ID=653>

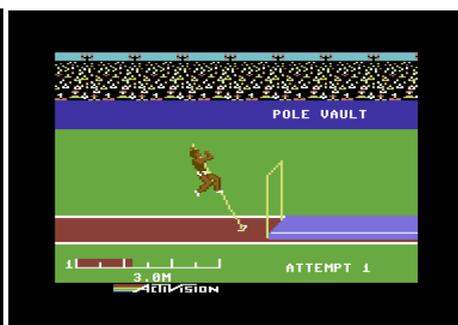
<http://www.gamebase64.com/game.php?id=2057>

<http://www.c64games.de/php/sei-ten/spieledetail.php?filnummer=503>

High Jump  
Hochsprung



Pole Vault  
Stabhochsprung



**Testbericht** 

<http://www.zzap64.co.uk/cgi-bin/displaypage.pl?issue=26&page=93>

## Disk-Cover für 5.25" Disks

Stefan Egger

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



Das Logo und die Marke ist das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber

# Bildersuche-Auflösung

Stefan Egger / Joel Reisinger

Auflösung der Ausgabe: Welche 4 Commodore-Objekte sind in diesem Bild versteckt?



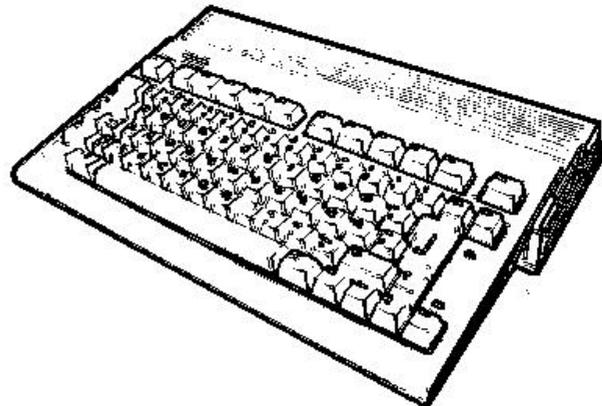
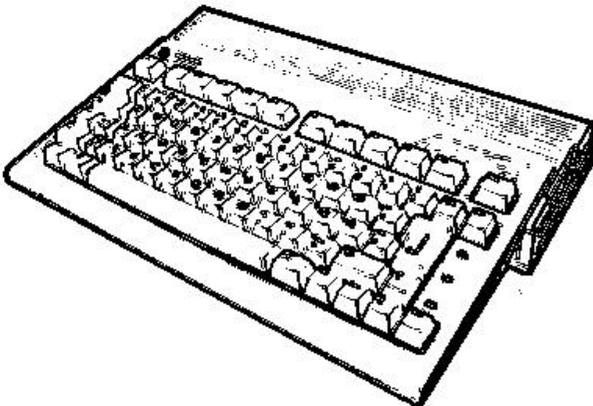
- C64c
- Competition Pro Joystick
- C64 braun
- Kassette

Die Kassette war zugegebener Weise sehr schwer, aber erkennbar. Wenn jemand 3 oder gar alle 4 gefunden hat, Gratulation. Wer nicht alle Objekte gefunden hat, sollte beim nächsten Mal noch genauer hinsehen!

## Fehlersuche

Stefan Egger

Das rechte Bild unterscheidet sich vom linken durch 5 Fehler.

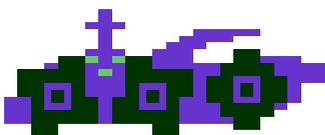


## Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung von Heft 8:  
C64: Rock n' Wrestle, Amiga: Banshee



## Tops und Flops

### Tops

Alte Computer zu reparieren oder gut drauf aufpassen. Sie werden ja nun nicht mehr produziert.

Eine Homepage machen, damit alle sehen, dass die alten Computer am Dachboden oder im Keller doch noch zu gebrauchen sind.

Mal einen Gästebuch-Eintrag oder eine E-Mail schreiben. Man freut sich immer über Feedback oder neue Kontakte!

Sich mal Zeit für seine klassischen Computer nehmen.

Die alten Computer gut lagern und nicht immer die Tasten abrechen...

### Flops

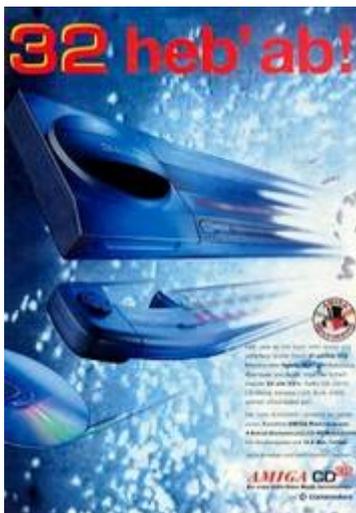
Neue Hardware produzieren – aber vorher sollte man es auch testen. Indivision AGA hatte Reset-Probleme und auch Probleme mit dem Sockel. Hoffentlich ist das bei der neuen Version behoben!

Alte oder defekte Computer oder Teile davon wegschmeißen. Irgendwer könnte es ja noch mal brauchen oder reparieren.

Dinge versprechen, aber nie bekanntgeben. Was CloneA werden soll, ist noch immer nicht bekannt, obwohl Infos für Dezember/Jänner angekündigt wurden.

An Hardware rumbasteln wenn man keine Ahnung hat oder schlechte Anleitungen mitliefern.

## Bilder zum Schluss



Das CD32, eines der letzten Commodore Produkte. Basierend auf dem alten A1200. Aber endlich gab es Werbung, vor allem die TV-Werbung ist sehr gelungen. Manche Verpackungen waren auch sehr farbenfroh, manche waren nur ein A1200 Karton mit CD32 Aufkleber. Sparen war angesagt.



Das Commodore Erfolgsprogramm: Mit VC20 und C64 hatten Sie vollkommen recht. Bei den neuen CBMs 610 usw. leider weniger. Hier war das Ende der CBM Computer abzusehen. Commodores Erfolg im Bürocomputer-Markt war vorbei.