

SCACOM.aktuell

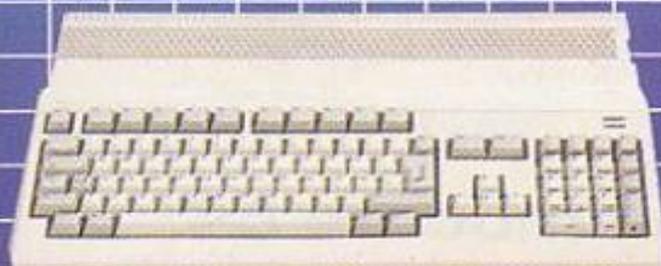
Ausgabe 12

www.scacom.de.vu

Juni 2009



COMMODORE 64



AMIGA 500

Neuer C64 Emu am PSP

Commodore Meeting Wien 2009

HomeCON

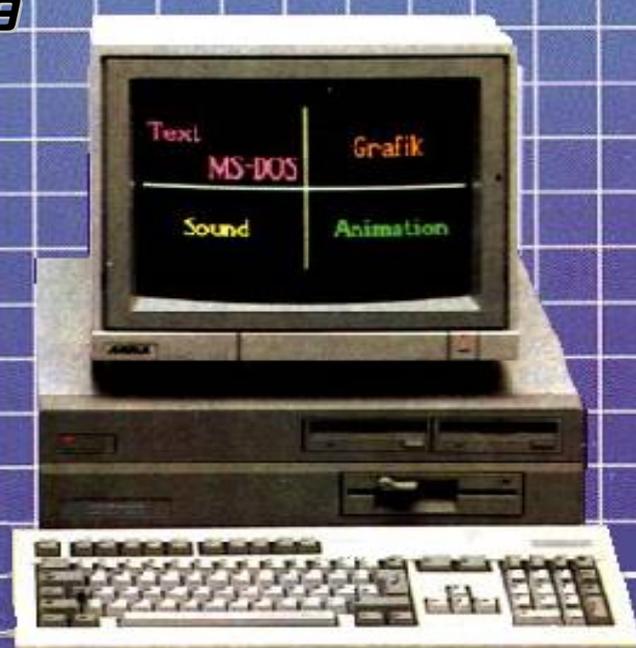
Trash Course

Tellerrand: Atari STf

Wussten Sie . . . ?



COMMODORE 128D



AMIGA 2000

VOM MARKTFÜHRER BEI MIKROCOMPUTERN

Vorwort

Das Commodore Meeting in Wien ist vorbei. Wir berichten exklusiv vom größten Event Wiens. Weiters gibt es viele interessante Artikel in dieser Ausgabe der SCACOM Aktuell!

In dieser Ausgabe lesen Sie den ersten Test des neuen C64-Emulators für PSP. Außerdem gibt es einen Bericht über das HomeCON Treffen. Vom Commodore Meeting in Wien berichten wir mit exklusiven Fotos und Informationen.

Auch vom neuen Spiel Trash Course von Thorsten Schreck, wo ich an der Entwicklung beteiligt war, gibt es exklusive Einblicke in die Entwicklung eines C64 Spiels.

Wie immer gibt es einen Artikel aus dem C64-Wiki. Neu ist, dass auch über Artikel der neuen Webseite Computer-Collection Informationen über verschiedene Computer-Systeme gibt. Neben unserer Rätsel-Seite gibt es noch die Vorstellung des Computermuseums in Ebenthal.

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

Stefan Egger

(Herausgeber)

IMPRESSUM

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

Sie können das Magazin mit Copyright-Vermerk © Stefan Egger und Link zu www.scacom.de.vu in unveränderter Form weiter verbreiten.

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

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

HELFFEN SIE MIT!

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

KONTAKT

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

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

REDAKTION

Stefan Egger
Joel Reisinger
Michael Konsteiner

BESONDEREN DANK AN

C64 wiki Team
Testleser

Das neue Magazin.

Inhalt

Seite 4: Bild des Monats

Eine witzige Aktion

Seite 8: News

SCACOM-Leser wissen mehr!

Seite 10: Commodore Meeting Wien

Das Treffen im Jahr 2009!

Seite 18: Trash Course

Das Entwicklungstagebuch!

Seite 23: Commodore's CD Produkte

Bericht über die CD-Entwicklungen!

Seite 28: Wussten Sie...?

Interessanten Fakten!

Seite 31: Bilder-Rätsel / Game Show

Unsere Rätselseite

Seite 6: Computer Collection

Die neue Homepage

Seite 9: Feedback / Neuer C64 Emu am PSP

Portabler C64 am PSP

Seite 15: HomeCON

Die neue Veranstaltung in Deutschland!

Seite 21: Atari STf

Blick über den Tellerrand mit Computer Collection!

Seite 26: Arkanoid 1 & 2

Artikel aus dem C64wiki

Seite 29: Computermuseum Ebenthal

Der Web-Tipp

Seite 32: Tops und Flops / Bilder zum Schluss

Unsere letzte Seite

SCACOM.aktuell



A photograph of a building at dusk. The sky is a deep blue. The building is dark, but a large, bright yellow and blue logo is projected onto its right side. The logo is a stylized 'C' with a blue outline and a yellow center. A window is visible in the center of the building.

SCACOM.aktuell *Bild des Monats*

Eine witzige Aktion startete unser Redakteur Joel Reisinger in der Schweiz. Auf ein Haus projizierte er ein nicht ganz perfektes Commodore Logo mit Hilfe eines Dia Projektors. Zweifelsohne eine sinnlose, wenn auch witzige Art sein Hobby zum Ausdruck zu bringen!

Bild © Joel Reisinger 2009

Zahl des Monats

QuickShot hat weltweit über **42 Millionen Joysticks** verkauft! 1988 waren es „erst“ 15 Millionen weltweit verkaufte Joysticks!

QuickShot, nun schon mehr als 15 Jahre Joystick und Game-Controller Produzent, war damals sehr bekannt durch ergonomische Atari-kompatible Joysticks. Dafür haben Sie sogar ein Patent angemeldet und waren die ersten, die Ergonomie an Joysticks und Eingabegeräten eine große Rolle zugesprochen haben.



Bild: © Computer Collection

Auch heute gibt es QuickShot noch. Neben Game-Controller werden noch Multimedia Lautsprecher, Telefon-Zubehör und andere Multimedia-Produkte unter dem Namen verkauft.

Quelle und Informationen:
www.quickshot.com

QuickShot

ABOUT US

www.computer-collection.at.tc



... die Wiener Computer Sammlung.

News

Computer Collection

Neu in Computer Collection: A1000, C128D CR (Metallversion).

www.computer-collection.at/tc

C64 Emulator für PSP

Der für die PSP angekündigte, neue C64-Emulator ist „größtenteils fertig“, so der Entwickler. Derzeit gibt es noch kleinere Probleme mit der Spund Emulation.

- virtuelle Tastatur, Savepoints, Einstellbare Input-Konfiguration für jedes Spiel, Speichern/laden von Programmen
- tape images, disk images, cartridges. Jedes kann man „einlegen“, „auswerfen“ und auch automatisch laden
- Andere, VICE-spezifische Funktionen



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

A600 Speichererweiterung

Die Speichererweiterung namens A603 für den Amiga 600 ist ab sofort von Individual Computers verfügbar. Sie bietet 1 MB Speicher, eine Echtzeituhr (optional), einen A1200-Uhrenport und einen Sockel für den Scandoubler Indivision ECS.

Minimig Update

Ein neues Update für den Amiga-Klon Minimig ist verfügbar. Auch das Erweiterungsboard soll bald ausgeliefert werden. Hier die Änderungen:

- bessere Kompatibilität
- Zwei Floppy-Laufwerke (mit Erweiterungsboard später dann bis zu vier)
- Geschwindigkeit der Floppy doppelt so schnell einstellbar
- Support für Hard Disk Emulation (Hardfile .hdf) mit Erweiterungsboard
- 28 MHz CPU Turbo Modus
- schnellerer Blitter Modus
- PAL/NTSC vom OSD Menü einstellbar
- OSD Menü kann mit Enter, Esc und Pfeiltasten gesteuert werden
- ADF nicht alphabetisch geordnet, können aber mit Tastatureingabe des Anfangsbuchstaben gesucht werden
- Support für 2 MB ChipRAM und 1.5 MB SlowRAM (Hardware Modifikation nötig)
- scan-line Effect Emulation

www.minimig.net/viewtopic.php?f=5&t=95

25 wichtige Mikrochips

IEEE Spectrum zeigt 25 bedeutsame Mikrochips wie z.B. den im Amiga verwendeten Motorola 68000. Auch der Z80 und der 8088 sind darunter. Der von MOS Technologies entwickelte und in vielen Commodore Heimcomputer verbaute 6502 ist natürlich auch darunter.

www.amiga-news.de/de/news/AN-2009-05-00014-DE.html

WHDLoad Update

Wieder gibt es verbesserte und neue Installs von Amiga Spielen für WHDLoad.

www.whdload.de

Commodore Meeting in Wien

Das Meeting war wieder ein voller Erfolg. Einen Artikel mit Bildern findet ihr in dieser Ausgabe.

Bilder von mir gibt es hier:

www.flickr.com/photos/22603924@N04/sets/72157618547042514/detail

Weitere Bilder gibt es auf der Seite des Treffens:

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

Neue TND Homepage

Die Seite

www.redesign.sk/tnd64 für die Seite von der C64-Softwareschmiede TND ("The New Dimension") ist nun ab sofort ungültig. Die Homepage ist nun auf einem neuen Server.

tnd64.unikat.sk

JiffyDOS für 1541-III

Der JiffyDOS Support für die 1541-III ist nun erhältlich. Allerdings ist es noch eine Beta-Version.

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

ACID 64 Player Pro v3.01

Die neueste Version – 3.01 – ist nun erhältlich. Download und Informationen:

www.acid64.com

Commodore Gaming

Nun gibt es im Shop von Commodore Gaming auch Mousepads in verschiedenen Größen.



www.commodoregaming.com

HomeCON Treffen

Am 06.06.2009 wird die schon zweite HomeCON stattfinden. Anfahrtsplan und Anmeldung gibt es im Internet. Weitere Informationen zur HomeCON in dieser Ausgabe.



www.homecon.net

C64 Emulator UPDATE

Nach dem Release des neuen C64 Emulators für die PSP kam noch ein Update. Darauf noch ein Bugfix-Update. Hier die Änderungen im Detail:

- 4:3 Format hinzugefügt (füllt Bildschirmhöhe aus)
- Man kann den Rand (Border) nun abschalten
- Hinzugefügt wurde ein Umschalter zwischen PAL/NTSC/Altes NTSC Signal
- VSync hinzugefügt (nur NTSC Modus)

- Bugfix: PRG laden funktioniert nun
- Bugfix: "fit screen"-Stretch Modus war nicht korrekt
- Bugfix: Savestate in NTSC Modus verursachte Absturz
- Bugfix: Eine weitere Zeile des Randes (Boder) war in NTSC Mode sichtbar.

Die neueste Version bei Redaktionsschluss: vice2.1.211.0

Amiga-Meeting Nord 2009

Das Amiga-Meeting Nord feiert dieses Jahr 10-jähriges Jubiläum. Für alle Amiga-Fans gibt es ein Treffen vom 16. bis 18. Oktober 2009. Das Hotel Tanneneck in Bad Bramstedt nördlich von Hamburg ist der Veranstaltungsort. Thorsten Mampel, 1. Vorsitzender des ACH e.V., bezeichnet die Veranstaltung als „vermutlich größte Amiga-Veranstaltung in Deutschland“.

C64 Forever veröffentlicht

C64 Forever ist ein neues Komplettpaket für Emulation. Das Produkt von Cloanto, bekannt von Amiga Forever, hat eine leicht zu bedienende Oberfläche, eine riesige Spieledatenbank und unterstützt das neue Format .RP2. Damit soll man Spiele voreingestellt und gepackt (mehrere Seiten/Diskette) sofort per Doppelklick starten können.

Die Software beinhaltet über 100 Spiele, einige Demoszene-Produktionen und weitere historische Einzelheiten. Weitere Inhalte hinzuzufügen ist sehr einfach. Man kann seine eigenen Spiele in den Manager importieren. Es gibt auch eine eingebaute Suchfunktion.



www.c64forever.com

WinUAE 1.6.0

Die Version des Amiga-Emulator WinUAE ist nun aktuell 1.6.0. Die Neuheiten (Auszug):

- Automatische Anpassung der Größe des Fensters des Emulators
- Verbesserte Chipsatz-Emulation, nun auch OCS/ECS "7-plane"-Modus voll implementiert.
- Automatische Umwandlung von Bildern und Text aus der Zwischenablage. Dabei ist es möglich, Daten von PC zu WinUAE und umgekehrt auszutauschen
- Überarbeitung der Maus-Emulation

www.winuae.net

Yape 0.83

Neue Version des Plus/4 Emulators. Neuerungen sind: SID Card DigiBlaster Support, Beenden des Programmes mit F12, Version für Win9x und NT.

<http://yape.plus4.net>

Omega Fury

Robert Hurst hat ein neues VC20 Spiel herausgebracht. Es ist eine Fortsetzung zu dem Bally-Midway's Spiel Omega Race. Der Space Shooter benötigt einen CV20 mit 16 KB Erweiterung.

<http://sleepingelephant.com/ipw-web/bulletin/bb/viewtopic.php?p=44123#44123>

Feedback

Neuer C64 Emu am PSP

Stefan Egger

Reini

Hab beim Frühstück in deiner SCACOM geschmökert :)
Danke noch einmal dafür!
Muss sagen, da bewundere ich dich, wie du das alles auf die Reihe kriegst!! Echt gut!! Nur ein kleiner Fehler ist bei dem Stammtisch-Bericht: Deine 1570 hatte keinen defekten Reset-Chip, sondern einen defekten I/O-Puffer. Das mit dem defekten Reset-Chip war bei swasti's 128er ;)

Aber super Magazin, coole News, gute Berichte, usw. :)

Frankie

Ja, danke auch dir. Erstens für die mitgebrachten Geräte [am Commodore Meeting in Wien 2009] und zweitens generell für dein Engagement, z.B. mit dem SCACOM.Aktuell-Magazin, Homepage usw.

Das ist alles sehr professionell gemacht.

Der neue C64 Emulator für die PSP im Vergleich mit den schon vorhandenen.



Nach dem Starten des Emulators – eine gehackte PSP ist notwendig – empfängt einem ein übersichtliches Menü mit dem jeder zu Recht kommen sollte.

Man kann Cartridges, Tapes, D64 und PRG starten. Der Emulator basiert, wie auch PSP VICE von Christophe Kohler, auf dem Source Code von VICE.

Positiv zu erwähnen:

- Im Gegensatz zu C64 PSP (Frodo) auch auf neuen Firmware abspielbar (1.50 oder Trick nicht benötigt).

- Auf den neusten Source Codes von Vice basierend
- Übersichtliches Menü
- Verschiedene Display Modi
- Analog Stick Unterstützung
- Durchsichtiges On Screen Keyboard
- Unterstützung für viele Formate, auch PRG
- Gute Emulation und Geschwindigkeit

Negativ ist:

- Farben nicht so kräftig wie bei anderen Emulatoren
- Etwas merkwürdiges Auswählen der Inhalte einer D64 Datei



Fazit:

Guter neuer Emulator für die PSP. Unbedingt mal versuchen. Neuste Version verwenden (siehe News dieser Ausgabe).

Commodore Meeting Wien 2009

Stefan Egger

Das Commodore Meeting in Wien ist DIE Veranstaltung in Wien für alle Commodore und Amiga Fans. Jedes Jahr wird das Treffen einmal veranstaltet, viele füllen die Lücken mit dem Commodore Stammtisch (wir berichteten exklusiv). Wie letztes Jahr (siehe Ausgabe 6, Seite 21) war SCACOM wieder dabei.

Schon Wochen vorher gab es bei mir Vorbereitungen und Überlegungen. E-Mail-Verkehr mit vielen anderen, dass ja alle Tauschobjekte beim Meeting sind. Auch der Commodore Stammtisch, wo ich Joysticks vergessen habe, war mir eine Lehre. Ich machte also eine Liste, dass ja nichts vergessen wird – und diesmal hat es auch geklappt, dass alles dabei war! Ein paar Tage vorher wurden



12 Stück der SCACOM Ausgabe 11 ausgedruckt. Diese waren auch schnell vergriffen und sehr beliebt. Das nächste Foto zeigt zwei interessierte Leser (unten).

Zusätzlich zu den 12 schwarz-weiß Kopien gab es sechs limitierte Farbkopien mit einer DVD mit exklusiven Inhalten für ausgewählte Personen.

Am 17. Mai 2009 war es wieder so weit. Ich selbst zeigte den Amiga 4000 meiner Sammlung „Computer Collection“. Um 15:30 Uhr begann der Geräteaufbau. Wie jedes Jahr mussten wir ein wenig oben warten und schön langsam kamen die Fans mit ihren Geräten.

Bald nach Start des Treffens um 16:00 Uhr war es ziemlich voll. Allerdings kamen nicht so viele Leute wie vorheriges Jahr, wo der Platz fast zu wenig wurde.

Zu Beginn kamen drei Kinder, die meinen Amiga 4000 beschlagnahmten. Nach Pinball Illusion, Hugo, Banshee

und anderen Spielen, waren die fast nicht mehr von dem Gerät zu trennen. Auch gab es gleich Streitereien: „Hey, ich will auch mal!“. Aber wir konnten alles friedlich regeln. Ohne Probleme oder Abstürze hat der Amiga 4000 die meiste Zeit bis ca. 22:00 gearbeitet.



Die Kinder am A4000



Ich und mein A4000

Weitere Geräte waren:



Amiga 4000



Foto © Peter Urban, Quelle:

<http://picasaweb.google.com/peter444444/C64Treffen2009#5337090439805387826>



C64 mit SuperCPU



Thomas Dorn, ehem. Commodore Österreich Angestellter, hatte den größten Monitor und den kleinsten Amiga mit.



Amiga 1200 mit CDTV-Tasten



Noch ein C64 (dieser hat ein braunes Gehäuseunterteil und ein weißes Gehäuseoberteil)

Auch ein C128 mit 1571 war vertreten. Der A1200 hat übrigens ein Slim-CD-Rom an der linken Seite integriert.



Bild oben: Interessierte Besucher

Bild unten: Hektischer Geräteaufbau und Übersicht über den Großteil des Raumes.





Noch ein Amiga 4000

Das Meeting war wieder sehr interessant. So trifft man Freunde und Leute, die man schon vom Stammtisch kennt. Und auch neue Gesichter.

Vieles wurde getauscht, verkauft oder gekauft. So hat mir Georg Fuchs, Herausgeber der Lotek64, einiges mitgenommen aus seinem Keller für meine Sammlung. Ich bekam einen C128-D CR Blech, einen C128-D Plastik (defekt), einen A1200 (defekt) und einen Amiga 1000. Der C128-D CR hat nun meinen Plastik als „Haupt-C64“ ersetzt und der Amiga 1000 war der fehlende Amiga in meiner Sammlung – ein sehr interessantes Gerät! Der C128-D Plastik hat wohl eine defekte Z80 CPU und wird demnächst am Stammtisch genauer untersucht. Der A1200 konnte noch am Meeting repariert werden – das Kickstart Rom war defekt, ich habe Reini gebeten, mir eines mitzunehmen. Da haben wir dann auch gleich einiges getauscht.

Vielen Dank an Georg Fuchs an dieser Stelle, der die Computer aus Graz mitnahm!



Bild oben: Der umgebaute und aufgerüstete Amiga 1200. Links gut zu sehen: Das Laptop-CD-Rom. Wurde schön eingebaut, leider ist das CD-Rom breiter als der A1200 an dieser Stelle. Mit schwarzen Tasten einer CDTV-Tastatur. Der ursprüngliche Plan, den gesamten A1200 schwarz zu lackieren wurde nicht umgesetzt.

Bild unten: Eine weitere österreichische Zeitschrift, die Lotek64, war auch anwesend und bald vergriffen.





Der Amiga 1000, weitere Informationen:

<http://scacom.kilu.de/Collection/1000/1000.html>

Plötzlich – und das war sicher eines der Highlights am Event – taucht meine Traumcomputer neben meinem Amiga 4000 auf! Kein geringerer Computer als ein legendärer Commodore C65. Ich konnte es nicht glauben. Anfangs völlig unbemerkt, sammelte sich später eine Mensentraube um dieses Gerät und seinen Besitzer!

Leider funktionierte der C65 nicht korrekt. Beim einschalten kam ein blauer Bildschirm mit ein paar Zeichen. Doch die Commodore-Profis versuchten und der Besitzer sah einfach zu. Ich fragte: „Sag mal, stört sich das nicht, wenn jeder an deinem C65, der einen Haufen wert ist, herumfummelt? Was wenn er defekt wird?“. „Nein, ist ja eh schon hin, kann man ja nix machen damit“.

Und tatsächlich, wir schafften es, dass der C65 funktionierte. Es fehlt ein Chip nahe der zwei SIDs, evt. ist er verantwortlich für die Ansteuerung der zwei SIDs. Wenn man einen entfernt, funktioniert der Computer. Leider dürfte er auch sonst nicht ganz OK sein. Die Drive LED leuchtet ständig, die Tastatur nimmt ein paar Tasten nicht an.



Bild oben: Der C65 – schönes Design, eine legende. Unglaublich, wie nahe der Besitzer jeden zu dem Gerät hingehen ließ. Hier mit BASIC 10.0.

Bild unten: Innen ist rechts ein Amiga-ähnliches Laufwerk. Über dem Anschluss für Speichererweiterungen sitzen normalerweise zwei SIDs, doch einer musste entfernt werden für Korrekte Funktion. Die größeren Chips links sind Bill, Dmagic und Victor (VIC-III).



Lustig: Jeder fand immer was anderes raus und selbst die Commodore Profis wussten nicht alles. Thomas Dorn fand raus, dass C+=CTRL+M dasselbe wie Return ist, da diese Taste nicht funktionierte, mussten wir diesen Trick anwenden.

Reini's Bruder – ein C128 BASIC 7.0 Fan – konnte am ähnlichen BASIC 10.0 ein Sprite erstellen und es am Bildschirm herum schieben.

Ich ging in den C64 Mode. Wie beim C128 mit GO64.



Der Veranstalter Frankie war zufrieden: „Es war ein tolles Treffen“. Beim Commodore C65 schüttelte er nur den Kopf. Er dachte wohl nicht, dass so ein Sammlerstück zum Treffen kommt. Aber „machen kann man damit nicht viel, ich bleib beim C64“, so sein Fazit.

Uns sowie vielen anderen Besuchern hat es auch sehr gut gefallen. Wir freuen uns aufs nächste Jahr!



Bild oben: Am C64 (ausgeborgt an meinen Monitor) gibt es einen Fake-C65 Emulator. Viele fragten auch danach, was das denn sein soll. (<http://www.floodgap.com/ccemu/>)

Bild unten: C64 Modus des C65. Statt hellblau ist der Rahmen weiß und ein wenig anderes Format (Breiter). Wir starteten auch ein Spiel, welches aber Grafikfehler hatte.



Links:

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

Bilder:

www.flickr.com/photos/22603924@N04/sets/72157618547042514/detail/
www.amigaemuboard.net/forum/viewtopic.php?f=21&t=3175
<http://picasaweb.google.com/peter444444/C64Treffen2009>

HomeCON

Holger Groh

Das Treffen stand kurz vor dem Start kurzfristig noch einmal auf der Kippe.

Hessi hatte wegen Problemen mit einer Autowerkstatt den Tag über keine Zeit, den Hausmeister wegen der Schlüsselübergabe anzurufen. Als er kurz nach 17:00 Uhr den Hausmeister erreichte, ließ dieser ihn erst einmal ordentlich schwitzen, vereinbarte dann aber doch einen Termin am nächsten Morgen um 08:30 Uhr.

Samstag 07:50 Uhr den Arcade-Automaten bei Hessi aus dem Keller schleppen und auf den Anhänger verladen. Kurz noch eine Tasse Kaffee und dann ab nach FrogtownCity.

überbieten uns im ausmalen der Horrorszenarien während wir auf den Hausmeister warten.

Punkt 08:37 Uhr kommt der - ein wenig verstimmte - Hausmeister und macht die Übergabe. Man

muss sagen, dass er gegen Ende der Übergabe doch ein wenig versöhnlicher wurde. Er hat noch einen unbenutzten Schneider CPC zu Hause, aber er mag und braucht keine Computer.

Es ist grade mal 09:00 Uhr und der Aufbau der Tische hat gerade begonnen, da kommt auch schon der Erste Besucher. Es war der Donald. Das fängt ja gut an, noch eine knappe Stunde bis zum offiziellen Start der Homecon, nichts ist fertig und der Erste

wollten, habe ich beschlossen etwas mehr an Geräten mit zu bringen, also war erstmal schleppen angesagt. Während ich am schleppen und aufbauen war, hat Hessi das Regal für den 70er Fernseher aufgebaut und das MAME-Cab angeschlossen.

Bootet aber nicht - Wohl wieder dieser blöde BIOS-Fehler, der mit F1 übersprungen werden will. Tastatur ist natürlich zu Hause. Donald bietet sich an, Hessi zu fahren. Sie sind vielleicht 20 Minuten weg. Bei der Rückkehr bietet sich ein erfreuliches Bild: Es sind weitere Besucher gekommen!

Der Fehler im MAME-Cab erweist sich als loses Stromkabel am CF-IDE-Adapter, die Tastatur war gar nicht notwendig. Das MAME-Cab bootet einwandfrei und wartet auf die ersten Zocker.

Gegen 10:00 Uhr, mittlerweile wieder mit einem Auto gesegnet, holt Hessi schnell einige Reparaturbrocken von zu Hause. Bei seiner Rückkehr trifft ihn der Schlag!

Der Saal ist fast voll :)

Das ganze hat sich bis Mittag noch gesteigert, ebenso wie die Lautstärke. Es war unglaublich laut.

Überall piepste und hupte es und alle redeten durcheinander und aufeinander ein. In einem ruhigen Moment, indem niemand was von ihm wollte, zählte Hessi durch: 24 Personen! Aber da waren schon einige wieder gegangen und andere rauchten



Die Premiere!

Hessi und ich sind um 08:15 Uhr am Bürgerhaus und wir

Gast ist da - Stress und etwas Panik kommen auf.

Da sich etliche Besucher angekündigt hatten, die aber selbst nichts mitbringen

Zigaretten vor der Bürgerhaus in der Sonne.

Unglaublich! Wie viele unbekannte Gesichter von virtuell bekannten Leuten! Natürlich haben wir uns auch gut unterhalten, aber irgendwie immer nur mit einem halben Ohr und Auge, da wir irgendwie immer checken mussten, ob alles rund läuft. Haben die Leute realisiert, dass der Kuchen, der Kaffee und die Getränke umsonst sind? Finden die die Spendendose? Wissen die, wie der MAME-Automat funktioniert? Sind genug Steckdosen da? Findet jeder einen Platz? Haben wir genug Stühle rausgestellt? Müssen wir für mehr Platz auf den Tischen sorgen? Kommt ein weiterer Gast und ist orientierungslos? Hat jeder ein Namensschild?

Man kann die Leute wirklich nicht mehr auseinanderhalten und hat auch Probleme Gesichter, Namen und Nicknamen in Einklang zu bringen.

Niemand verhungerte oder verdurstete, da es Kaffee und Kuchen gab, den meine Tochter nahezu unermüdlich verteilte und neuen Kaffee kochte. Dies war eine große Entlastung für die Veranstalter. Etwas später kamen auch noch Hessis Kinder und so teilten sie sich die Arbeit, damit jeder auch mal zum spielen an die Rechner konnte. Später am Nachmittag entspannt sich dann die Veranstaltung etwas, nachdem es mittags so aussah, als ob wir nicht eine weitere Person mit Geräten hätten aufnehmen können.

Gegen ca. 16:00 Uhr wanderten so langsam die ersten Besucher wieder ab, was aber der Stimmung keinen Abbruch tat.

Auch der Geräuschpegel sank auf ein erträgliches Mass. Erste wirklich entspannende Gespräche können geführt werden. Es wurde nebenbei auch viel gedaddelt und über die Vor- und Nachteile der einzelnen System philosophiert. Man schaut sich die unglaubliche Vielfalt an Exponaten endlich etwas genauer an.

AntaBaka, der Sega GameGear-Doktor, nimmt sich Hessis GGs an und erweckt ihn tatsächlich nach einigem Probieren zu neuem Leben. Er war eigentlich ein Totalausfall: Selbst die Power-LED leuchtete nicht mehr. Letztlich stellte sich heraus, dass das Soundmodul durch einen defekten Elko den Rest der Elektronik außer Gefecht setzte. Ein eher ungewöhnlicher Fehler, den Anta aber gekonnt gefunden

und beseitigt hat.

Anta brachte auch seinen China-Import mit: Einen Dingo A320, der, weit kleiner als ein NDS, doch so ziemlich jedes ältere System emuliert. Zudem ist er vollwertiger Medienplayer und hat sogar ein eingebautes Diktafon. Das Design erinnert entfernt an Apple, er ist sehr leicht und hat eine angenehme Haptik. Das Display ist besser als beim NDS light und der Preis sowieso: 75 U\$D zzgl. ca. 7,- EUR Porto aus China sind eine klare Ansage und fast jeder, der es in der Hand hielt hatte dieses heftige Must-have-Gefühl.

Abends meldet sich dann der Hunger zu Wort. Wir orderten bei einer Pizzeria, die zwar geschmacklich akzeptabel war, aber dafür einen Service mit Optimierungspotential hat. Meine Bolognese-Pizza wurde durch eine Vier-Jahreszeiten ersetzt, aber was soll es, Hauptsache die Gäste sind gut versorgt.



Mittlerweile waren wir noch zu siebt: Hans, WTE, AnteBaka, LordOfLego, Dirk, Hessi und ich. Außer uns Retro-Fans waren noch Hessis und meine Frau + Kinder da.

Es wurde viel gelacht und Spaß gemacht. Die Gespräche glitten ab und hatten so gar nichts mehr mit Retro-Computern zu tun.

Hans und WTE lieferten sich allerdings ein kleines "Streitgespräch" über die Systemarchitektur von Commodore C128 und TI 99/4a. Bei der Tiefe des Themas und den Details, über die sich Hans und WTE austauschten, klinkten sich die meisten sowieso aus. Der letzte, der noch an seinem Rechner arbeitete, war Hans. Er ließ sich durch das

Sprachmodul im TI das ROM vorlesen.

Gegen 22:30 Uhr, nachdem wir gemeinsam alles wieder weggeräumt, gefegt, gewischt und geputzt hatten war dann auch schon Schluss mit der 1.HomeCon.

Um 23:00 Uhr waren wir wieder bei Hessi, haben den Arcade-Automaten abgeladen und noch einmal kurz das Treffen Revue passieren lassen.

Im Rückblick stellten wir fest, dass es sich absolut gelohnt hat. Es war ein wirklich schönes Treffen mit vielen neuen Kontakten. Es waren unglaublich viele Leute da - mehr als wir uns in unseren kühnsten Träumen ausgemalt hatten. Es war eine super Stimmung und es gab

angeregte Diskussionen. Vergessen waren alle ehemaligen "Feindschaften" zwischen den Besitzern der Computer von Atari, Commodore & Co.. Alle standen einträchtig beieinander und hatten sich prächtig unterhalten.

Kaum war die erste Homecon vorbei, gab es schon auf www.homecon.net die ersten Anfragen, ob es denn eine weitere Veranstaltung geben würde und wann. Die Frage ist mittlerweile geklärt, am 06.06.2009 wird an gleicher Stelle die 2. Homecon stattfinden. Anfahrtsplan und Anmeldung wie gewohnt unter www.homecon.net.



Trash Course: Entwicklungstagebuch

Das neue Projekt von Thorsten Schreck, dem Macher der Gold Quest-Reihe, ist Müll. Aber das ist in diesem Fall nicht negativ, lest selbst.

Die Vorgaben zum neuen Spiel waren einfach: Was neues, nicht so fröhliches wie Gold Quest. In einem Internet-Forum wurden Ideen gesammelt. Das Spiel wurde zusammen mit einigen Helfern entwickelt. Jeder konnte den Fortschritt sehen und selbst dazu beitragen. Das zuerst „The Trash Game“ genannte Spiel nahm nach und nach konkrete Formen an. Der Name hat sich von in Trash Course geändert. Das Spiel verwendet das „Sideways SEUCK“ („Shoot em Up Construction Kit“)

Richard Bayliss hat dabei geholfen und die Story geschrieben.

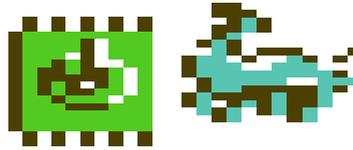
Am Sonntag dem 26. Oktober, 2008, war noch lange keine Testversion in Sicht... Zuerst müssen Figuren gepixelt und die Objekte gebaut werden. Zum Schluss kommen noch die Hintergründe. Das mit der Testversion konnte damals also noch dauern. Die Grafiken wurden der Figuren wurden am PC in PNG Format erstellt und dann zum SEUCK übertragen.

Richard und ich hatten eine Unterhaltung in ICQ. Da er mir ein „Toilet“ Spaß-Spiel von ihm zeigte, meinte ich, wir sollen dies in Trash Course einbauen. Richards Reaktion darauf: „Hahahahaha OMG. Whooo, whooo glarg! :oD“

Wir hatten also auch jede Menge Spaß dabei!

Am 16. November 2008 wurden dann zwei Sprites (kleine Grafiken, die frei am Bildschirm bewegt werden können) fertig.

Dabei ist zu beachten, dass ein Sprite in SEUCK nur drei Farben haben kann. Schwarz und Weiß sind die Haupt-Farben und können nicht verändert werden. Der Skorpion in Level 2 und der Panzer waren fertig.



Zu dem Zeitpunkt hatte Richard Bayliss noch ein anderes Projekt. Sein Spiel Sub Hunter hat Priorität, aber er hatte schon einige Sprites für Trash Course gemacht.

Erst am 9. März habe ich die erste VSF File (VICE File, das den aktuellen Stand des Computers speichert) erhalten. Level 1 war nun verbessert worden, vor allem bei den Hintergrund-Grafiken. Am 14. März wurde im Forum nach Testern für das erste Level gesucht. Ich half Thorsten wie bei den Gold Quest Projekten beim testen und mit Vorschlägen. Natürlich gab es noch andere Tester.

Als erstes war uns aufgefallen, dass Level 1 viel zu schwer war. Trash Course:

Level 2:

Am 14. März gingen die Arbeiten an Level 2 voran. Richard Bayliss machte einen großen Panzer-Endgegner

extra für dieses Spiel. Auch machte er die Totenköpfe und Kakteen für Level 2.

Ich hatte mit Richard gesprochen und er hat mir ein Bild von Level 2 mit den Kakteen geschickt. Ich hatte die Idee, unter vielen (Hintergrund)-Kakteen einen Sprite-Kakteen (wie ein Gegner realisiert) zu platzieren. Der soll ganz genau so aussehen wie die Hintergrund-Kakteen und keine Schüsse abgeben können. Ziel soll sein, den Bonus zu entdecken und das Spiel länger interessant zu halten.

Richard fand die Idee cool, meinte aber, dass es da evt. Probleme mit dem Speicherplatz. In SEUCK geben könnte.

Die Idee wurde schlussendlich ähnlich umgesetzt. Die Bonus-Kakteen sind deutlich zu erkennen.



Am Sonntag den 15. März hatte ich meine ersten Report zu Version 2.28 eingesendet:

Das Spiel ist aber sehr schwer, entweder leichter machen oder mehr Leben verfügbar machen. Manche Sprites und Ratten laufen über Wasser oder durch/über Häuser

Der Panzer zum Schluss bleibt in der oberen Hälfte stehen. Schießt man ihn nun dort ab, hüpfet das Spiel nach einer gewissen Zeit in den nächsten Level. Da stirbt man dann, weil man im Wald landet. Also Level 2 mit breiter Straße beginnen oder anders lösen.

Auch beim Panzer sieht man seine Schüsse nur teilweise, wegen Sprite flackern. Laut Richard kann man dies nicht ändern.

Ich würde das Auto, das vorne aussieht als hätte es Augen, cooler gestalten. Ich habe aber von Richard gehört, dass das deine Absicht war. Dann lass es so, wenn es dir so passt. Meine Idee wäre, es SPY HUNTER nachzuempfinden. Zumindest erinnert mich das schießende Auto daran. Sonst ist das Spiel bisher OK. Zumindest ist mir sonst nix aufgefallen

Während der gesamten Entwicklung gab es natürlich Probleme mit der Englischen Sprache. Thorsten Schreck übersetzte und meinte dazu „I try to translate Stefan's report, but I not perfect ;-)" Falls etwas nicht korrekt sein sollte – fügte er hinzu – sollte ich meckern ;-). Trotzdem lief die Kommunikation sehr gut ab.

Am 18. März gab es dann technische Probleme. Die Festplatte von Thorsten Schreck wurde defekt. Zum Glück hatte er ein Backup. Nachdem er alles wieder installierte, musste er die ca. 1-2 Tage verlorene Arbeit nochmals machen. Danach wurde das 1. Level gestaltet und das 2. Level war zu 50% inkl. Endgegner fertig.

Im April machte Richard noch einige Änderungen, darunter auch folgende:

- Bessere Panzer-Animation
- Mülltonnen werden aufgesammelt, nicht mehr abgeschossen.
- Mülltonnen, die man nicht einsammeln konnte, wurden entfernt
- SEUCK geht nach dem Ende des Spiels zum Titel-Bildschirm statt wieder zum Anfang zurück
- Kanaldeckel können nicht mehr abgeschossen werden, das Spiel wird schwerer
- Endsequenz: Der Endgegner explodiert
- Andere Farben

Dann kam Ostern, wenige Fortschritte wurden gemacht. Erst danach kam mein Bug Report zu dem schon fast fertigen Spiel.

Bugs und Auffälligkeiten:

Level 1

- Ratten im Wasser

Level 2

- Endgegner sehr schwer, Zeit viel zu kurz, konnte nicht einen besiegen (oder muss man nur ausweichen?)

Level 3

- Schräge Straße hat keine schrägen Mittellinien
- Ratte aus dem Wasser (zu Beginn)

Level 4

- Endgegner ist fast identisch mit jenem in Level 2. Die Schüsse sind zu lang, man hat kaum Chancen, die Kanone abzuschießen

Allgemein:

- Ich lande oft wo, wo ich dann gleich

- Ich glaube, dass der Spieler Sprite oben zu groß ist. Es fällt auf, dass wenn man noch gar nicht sieht, dass man mit dem Hintergrund kollidiert, dass man stirbt

- Irgendwie sehr wilde Mischung aus Stadt/Wald/Wüste usw. Vor allem der Wald Level hat mir thematisch nicht so zugesagt, da es nicht wirklich was mit der ursprünglichen Idee (Müllabschießen in einer verseuchten Stadt?) zu tun hat.

- Player Sprite verschwindet hinter Kanaldeckel (anscheinend nur manchmal, bei den Ersteren in Level 1 entdeckt)

- zu wenig Zeit bei Endgegnern

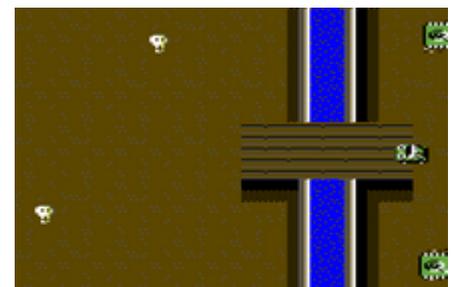
Allgemeine Aspekte:

Level 1:

Ist OK, cooler Endgegner. Hätte mehr dunkle Farben (Verschmutzung) und Großstadt gehofft.

Level 2:

Auch OK gemacht, meine gute Idee mit den Bonus-Kakteen wurde auch gut umgesetzt. Panzer und Flüsse in der Wüste sind ein wenig merkwürdig, vor allem das Wasser "stört". Dieser "Schmutz" (Pixelhaufen) ist eher schlecht als gut.



Das mit dem Wasser wurde dann schnell abgeändert. Für andere Probleme gab es keine

Lösung. So ist die ungenaue Sprite-Abfrage ein generelles Problem. Auch die zwei ähnlichen Endgegner waren nicht änderbar, da der begrenzte Speicher in SEUCK erschöpft war.

Thorsten Schreck änderte folgendes.

1. alle im Wasser Raten gelöscht (level1, level3 and level4)
2. anstatt von Wasser Treibsand in Level 3
3. die Feuerrate der Endgegner Kanonen heruntergesetzt (in Level 2 und 4)
4. neue Endszene gebaut (mit zerstörter Fabrik)
5. Entwurf für neuen Endgegner Level 4 (mittleren Panzer) gepixelt.
6. alle Mülltonnen gelöscht, die nicht eingesammelt werden können.

Richard konnte dies nicht testen, da er von 22. bis 29.5. auf Urlaub war. Ich testete inzwischen die neue Version 4.62:

- Wenn man in die Schrift "THE END" hinein fährt stirbt man. Auch gingen die Kanonen nicht weg. Es sollte zumindest auch die mittlere oder alle verschwinden, um den geöffneten Gang passieren zu können.



zu schnell aufeinanderfolgend. man hat kaum Zeit vor die Kanonen zu kommen und zu schießen :(

- Weiterhin ist der Sprite-Abfrage sehr störend. Obwohl ich deutlich sichtbar unter der Mauer bin, crashte ich nachher. Wenn das wirklich nicht beheben geht, dann macht das Auto höher oder ne Antenne oder so.



- Level mit Sand Statt Wasser ist viel besser nun!

Zum Schluss änderte Thorsten noch folgendes:

1. Bugs gefixt.
2. Level 1 leichter gemacht.
3. Neues Auto (Player 1)
4. Neue Fahrzeuge in Level 4

Dflame von der Gruppe Crypt machte noch ein Logo für Trash Course fertig.

Leider hat „Sideways SEUCK“ dieselben Probleme wie das Original (scrollt von unten nach oben). Manche Hintergründe oder Sprites flackern. Es gibt verschiedene Verbesserungen wie Piper's SEUCK redux source in ACME cross Assembler. Möglich sind auch

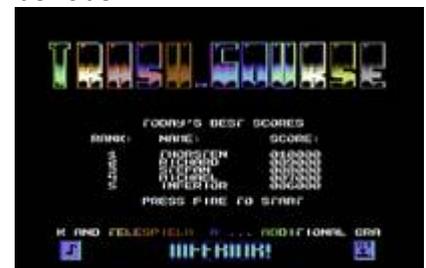
ein schöner Titel-Bildschirm und ein Highscore-Saver.

Erweiterungen von Richard Bayliss

Wie schon erwähnt, hat Richard Bayliss einige Erweiterungen in das SEUCK Spiel eingebaut. Zuerst wurde die Musik eingebaut. Das Wasser ist dank ihm in der finalen Version animiert.

Auch wurde der SEUCK-Bug beim Zwei-Spieler Modus behoben. Denn sonst würde der Spieler 2 alle Punkte – auch die von Player 1 – erhalten.

Auch der Titelbildschirm wurde eingefügt. Das Logo (unten) wurde von Dflame/Crypt designed. Außerhalb des Borders des C64 wurde noch ein Inferior-Logo (Sprite Grafik) eingebaut sowie das Optionsmenü (Musik/Soundeffekte, Ein/Zweispierer). Auch wurde ein Startbildschirm sowie einer am Ende eingefügt. Das größte Kopfzerbrechen bereitete der Hghscore-Table. Die zu erst programmierte Version überschrieb auch Bereiche des Spiels, was zu Datenverlust führte. Auch dies wurde behoben:



Links: www.inferior-c64.de.vu/ <http://tnd64.blogspot.com>

- Endgegner. noch immer sind die Schüsse zu lang bzw.



Tellerrand: Atari STf

Ein Blick über den Tellerrand kann nie schaden. Und der Atari STf hat mehr mit Commodore und Amiga gemeinsam, als man am ersten Blick vermutet. Ein Artikel von Computer-Collection.

Nachdem Atari an Jack Tramiel, den Gründer von Commodore, verkauft wurde, wollte dieser die kleine Firma Amiga aufkaufen. Doch Commodore kam ihm zuvor, und er erhielt die Amiga-Technologie nicht. Er wusste, dass 16 Bit Computer die Zukunft sind und Commodore den leistungsstarken Amiga herausbringen wird. Da er einige Mitarbeiter und Entwickler von Commodore mit zu Atari genommen hatte und Unterstützung seiner drei Söhne bekam, wurde schnell ein 16 Bit Computer entwickelt. An dessen Entwicklung war auch der Erfinder des C64 dabei. Als erstes Modell wurde im Jahre 1985 der 520 ST vorgestellt, der zwei Jahre später 1040 ST. Während - wie der Name andeutet - das erste Modell nur 512 KB RAM besaß, wurde der Arbeitsspeicher später auf 1 MB erweitert. Der Atari 520 hat externes Netzteil und Laufwerk, erinnert ein wenig an 8 Bit Computer. Als Commodore den Amiga 500 herausbrachte, wurde der 1040 STf herausgebracht. Dieser hat Laufwerk und sogar das Netzteil kompakt im Gehäuse integriert. Trotz aller Anstrengungen wurde der Amiga 500 beliebter als der Atari.



Hier das Logo des Atari 1040 STf. Er hat 1 MB RAM und das Netzteil sowie ein Laufwerk integriert. Darunter die Disk Drive LED, auch im Design vom Logo.

www.computer-collection.at.tc



Rechts das Diskettenlaufwerk. Sogar der Auswurfknopf des Diskettenlaufwerks passt zum Design. Er ist jedoch meiner Meinung nach gewöhnungsbedürftig.



An der linken Seite die MIDI Anschlüsse. Dadurch, dass diese standardmäßig integriert waren, wurde der Atari gern bei Musikern und Tonstudios eingesetzt. Rechts daneben ein weiterer Erweiterungsslot.

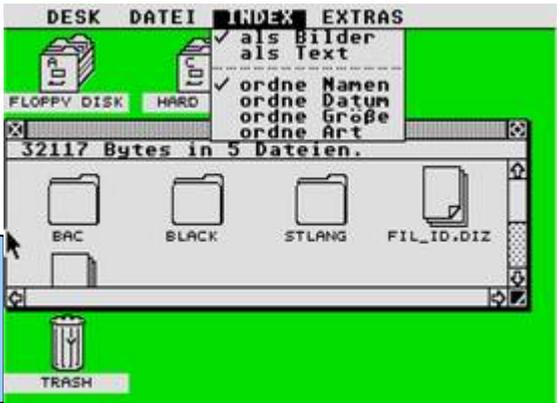
Hinten die Anschlüsse von rechts nach links: Reset-Schalter, Stromanschluss, Ein-/Aussschalter, spezieller Monitoranschluss, Disk Drive Anschluss, sowie Festplatte, Modem und Drucker.



An der Unterseite das sehr große Typenschild. Sogar die Lüftungsschlitze wurden dem Design angepasst. Ungewöhnlich: Die Anschlüsse für Joystick und Maus befinden sich unter dem Gerät. Es ist sehr unpraktisch, da man sie nicht leicht erreichen kann. Möchte man während des Betriebes einen Joystick statt einer Maus anschließen, so kann man das Gerät nicht einfach aufheben, da hinten ja auch Kabel angeschlossen sind und diese dann belastet werden. Man muss also das schwere Gerät richtig aufheben und die Maus abziehen und den Joystick anschließen. Nicht sehr praktisch.

Hier mit passender Atari-Maus zu sehen. Die Kabel der Maus gehen nach vorne raus, was auch nicht sehr praktisch gemacht wurde

Der Atari ST hat als Betriebssystem TOS. Die grafische Benutzeroberfläche ist GEM von Digital Research. Mausgesteuert, aber nicht so modern und komfortabel beim Amiga. Es bietet kein echtes Multitasking.



Commodore's CD-Produkte

Stefan Egger

Commodore und CD-Roms – ein Pionier und die ersten Versuche!

Commodore CDTV war eine Weltneuheit. Ein Computer mit serienmäßigen CD-Rom Laufwerk. Teuer, schön, modern. „Die anderen reden von Multimedia, aber wir bringen es“.

Aber mal langsam und der Reihe nach. 1990/91 wurde der erste CDTV Prototyp vorgestellt. Der Name: CD-A1. Das Design war noch nicht fertig aber schon sehr ähnlich zum finalen CDTV. Das verwendete CD-Rom war ein anderes Fabrikat, sieht nicht so schick aus. Auch hat es die Lautstärkereger am CD-Rom Laufwerk und nicht am gewohnten Platz rechts vom Display. Dort sind nur wenige Steuerelemente, das Display ist viel breiter.



Foto: www.cdtv.org

Später wurde der Zeitschrift Amiga Format der fast finale Prototyp vorgestellt. Das CD-Rom ist nun normal, auch das Gehäuse ist das gewohnte. Trotzdem gibt es noch kleine Abweichungen der Serienproduktion.

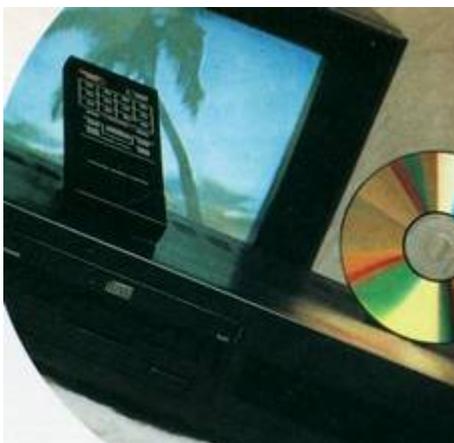


Foto: Amiga Format

Wie man erkennen kann, ist das CD-Laufwerk mit der Aufschrift POWER (links) und DRIVE (rechts) beschriftet. Die fertigen CDTVs haben das nicht mehr. Das Gerät heißt noch „Interactive Graphics Player“, was unter dem Commodore Logo aufgedruckt ist. Erst später wurde es in CDTV („Commodore Dynamics Total Vision“) umbenannt.

Auch die Fernbedienung entspricht hier noch einer TV-ähnlichen- Vom Joypad der Verkaufsversion meilenweit entfernt. Es existieren nur zwei Bilder dieser Fernbedienung, aber dem Layout nach ist es eine CDTV-eigene. Ob diese jemals funktionsfähig war, ist allerdings fraglich.

Das CDTV wurde in einer kleinen Gruppe entwickelt. Darunter auch der Atari-Gründer Nolan Bushnell. Diese „Special Projects“ Abteilung hatte einen eigenen Eingang

hinten bei einer Commodore Fabrik und in diesem kleinen Raum wurde das CDTV geboren. Später wurde diese Abteilung allerdings wieder aufgelöst.

Das normale CDTV verkaufte sich in den ersten Wochen besser als der Amiga 500. Doch der Erfolg soll nicht lange anhalten. Später wurde es billig verkauft oder sogar gegen Aufpreis gegen einen alten Amiga 500 ausgetauscht.



Foto: Computer Collection

Commodore dachte weiter: Es gibt zu wenig Software auf CD und vor allem zu wenig CDTVs, um Software-Entwickler dafür zu interessieren. Man wollte das Medium CD weiter unterstützen und zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Ein externes CD-Rom für den A500 soll den Kundenkreis von CD-Software erweitern. Das soll auch die Verkaufszahlen von CDTV ankurbeln.

Gesagt, getan, Commodore präsentiert ein CD-Rom Laufwerk für den Amiga 500 und Amiga 500 Plus. Das A690 wurde präsentiert, macht einen fertigen Eindruck und ist bis auf das Typenschild vom A570

CD-Rom nicht zu unterscheiden. Doch was ist mit dem Namen? Warum heißt es A690 und warum wurde es später in A570 umbenannt?



Foto: www.cdtv.org

Ein kleiner Ausflug in die Benennung der Commodore-Produkte. Schon damals, in der 8 Bit Ära, hat Commodore ein recht gutes und übersichtliches System der Produktnamen. So ist z.B. 15xx ein Laufwerk für die 8 Bit Computer. 1530 ist die Datasette, 1531 die schwarze Version für die C264er. 1540 war das VC20-Laufwerk. 1541 ist eine verbesserte 1540, die mit dem C64 kompatibel ist.

Auch beim Amiga hat sich ein gutes System etabliert: Alles A500 Zubehör fängt mit 5xx an. Die mittlere Zahl ist meist eine Produktpalette, die hintere meist – wie schon bei den 8 Bit Laufwerken – die Angabe über die Revision oder Verbesserungen. So ist der A520 ein TV-Modulator. Das A590 ein SCSI-Laufwerk und der A560 ein Arcnet-Adapter. Dieselben oder ähnliche Produkte waren auch für den A2000 verfügbar:

So gibt es den A2090 SCSI-Controller, die verbesserte Version mit Autoboot heißt A2091. Auch einen A2060 Arcnet-Adapter gab es.

Die Bezeichnung A690 müsste also ein SCSI-Controller oder SCSI-Laufwerk für den A600 sein. Der A600 war 1991 in Entwicklung, sollte damals noch A300 heißen. Dies wurde

vor dem Verkaufsstart geändert.

Commodore hat also das A690 in A570 umbenannt und eine neue Kategorie für CD-Rom Laufwerke geschaffen. Im April 1992 war es erhältlich.



Foto: Computer Collection

Auch A500 Besitzer konnten nun CDTV-Software abspielen, wenn sie 1 MB RAM haben. Wahrscheinlich kommt daher auch die Idee zum A500 Plus, damit ein System aus A500 Plus und A570 kompatibel zum CDTV ist. Der A500 Plus besitzt ja den ECS Chipsatz sowie 1 MB ChipRAM.

Aber so sehr sich Commodore auch bemühte, das CDTV und das A570 waren nicht sehr beliebt. Das CDTV war sehr teuer. Auch konnte man nirgendwo Daten speichern. Daten von CD können nur gelesen werden. Man ist auf den PCMCIA-ähnlichen Steckplatz in der Front des CDTV angewiesen, um mittels speziellen Speicherkarten, Daten zu speichern.



Foto: Computer Collection

Diese Speicherkarten waren nur von Commodore erhältlich

und genauso modern wie teuer: Die Karten waren in den Größen 64 KB (das ist fast 14 Mal weniger als eine 880 KB Diskette) und 256 KB (ca. drei Mal weniger als eine Diskette) erhältlich. Die „große“ Variante mit 265 KB kostete damals genauso viel wie das CDTV selbst. Sie ist heute ein begehrtes Sammlerstück unter CDTV-Fans.



Foto: Computer Collection

Man war also fast gezwungen ein Diskettenlaufwerk anzuschließen. Commodore bot eine schwarze A1011, Namens CD1411, an. Dadurch war natürlich das kompakte Design des CDTV und die Möglichkeit, es unauffällig in einen HiFi-Turm einzubauen, verschwunden.



Foto: Computer Collection

Commodore entwickelte daher weiter: Ein neues, billigeres CDTV soll das „alte“ ersetzen und viele Fehler beheben: Produktion wie A600 in billiger SMD Bauweise, kompaktere Platine

- Integriertes Diskettenlaufwerk
- Keine teuren Speicherkarten,

sondern Standard-PCMCIA

- Neues Display für mehr Informationen
- „normales“ CD-Rom mit Lade statt Caddy und doppelter Geschwindigkeit
- IDE wie im A600
- Neue Erweiterungssolts, auch für FVM Modul

So gut das Projekt auch klingen mag, Commodore hat nur ca. 6 Prototypen entwickelt und produziert. Diese sind ca. 2300 Euro wert. In Europa sollen drei sein, wovon nur eines funktionieren soll. Der Name ist CDTV-2 oder CDTV-CR (Cost Reduced, kostenreduziert). Das normale CDTV ist als CD-1000 gelabelt, das CDTV-CR trägt den Code CD-500. Wahrscheinlich ist, dass Commodore auch dieses Gerät einfach CDTV genannt hätte.

Übrigens: Das CDTV-CR nutzt den MOS4510, die CPU des C65-Projektes!



Foto: www.cdtv.org

Stattdessen (evt. auch wegen des Misserfolges des Amiga 600) wurde ein neues CD-Projekt mit dem neuen AGA Chipsatz auf Basis des A1200 entwickelt. Das CD32 verfolgt aber ein anderes Konzept als das CDTV: Während CDTV aus schöne Multimedia-

Maschine bzw. als Informations-Terminal in Gebäuden geplant war, ist das CD32 nicht so erweiterbar und vom Design klar eine Spielekonsole. Dazu muss auch der Preis passen.

September 1993 wurde der „CDTV-Nachfolger“ CD32 gestartet. Vieles vom CDTV und CDTV-CR wurde übernommen:

- Produktion wie A600 in billiger SMD Bauweise, kompaktere Platine
- Top-Loader CD-Laufwerk und doppelter Geschwindigkeit
- Erweiterungssolt, auch für FVM Modul
- CD Player-Software ähnlich wie im CDTV

Das CD32 wurde ein größerer Erfolg, war aber nicht lange am Markt erhältlich. Ob sich Commodore gegen die Konkurrenz von Sega, Nintendo und später auch Sony hätte durchsetzen können ist fraglich. Fest steht: Der Amiga hätte als Spielekonsole eine Zukunft gehabt, das Konzept war gut und die Idee, eine neue Marktlücke zu erschließen sehr mutig.



Foto: Computer Collection

Wie schon beim CDTV soll es auch eine CD-Erweiterung für den Low-End Amiga geben. Das CD1200 war das letzte

Commodore Projekt. Das CD-Rom Laufwerk war schon für den A600 angekündigt, sollte den PCMCIA-Port nutzen. Doch Commodore hat wieder mal alles falsch gemacht, hat das CD1200 nur für den A1200 entworfen. Vollkommen daneben: Das Laufwerk wird nicht über PCMCIA sondern über den Expansion-Bus an der Unterseite des A1200 verbunden. Somit sind keine Turbokarten mehr möglich. Auch die Nutzung am A600 ist unmöglich.

Sinn davon ist: Commodore wollte den Akkiko Chip des CD32 und andere Erweiterungen (CD32 Startsequenz, Spielspeicher, usw.) im A1200 nutzbar machen. Außerdem ist die CD1200 Erweiterung eine Speichererweiterung. Das Design und der CD-Mechanismus entsprechen dem des CD32, ist aber in passendem weiß gehalten. Dies macht das Laufwerk natürlich unnötig teuer.

Auch die Produktbezeichnung ist völlig falsch. Nicht, nur, dass es die Bezeichnung CD1200 nicht schon einmal gab. Sie wurde schon beim CDTV Trackball verwendet. Auch entspricht Sie nicht dem oben angesprochenen Schema. Es müsste eigentlich 1270 heißen. Und nicht CD1270 (ist kein Zubehör für die CDTV-Serie) sondern A1270 (Produkt für die Amiga-Serie).



Foto: computer-history

Ich denke, auch dieses Produkt hätte die Serie des Misserfolgs der Commodore CD-Produkte fortgeführt.

Beschreibung

"Die Ära und Zeit dieser Geschichte sind unbekannt. Nachdem das Mutterschiff "Arkanoid" zerstört wurde entkam das Raumschiff "Vaus", nur um in der Leere gefangen zu werden..."

Einer der bekanntesten Breakout-Klone, bei dem ein Energiestrahle Blöcke zerstören muss. Der Spieler steuert ein Raumschiff mit dem Namen "Vaus" und muss versuchen, den Strahl mit diesem Raumschiff abzulenken, um dadurch im Spiel zu bleiben. Des Weiteren gibt es gegnerische Aliens, sowie unterschiedlich leicht zu zerstörende Blöcke.

Es gibt 32 Level mit abschließendem Endgegner ("Dimensions Veränderer") als Level 33. Dieser muss zerstört werden, um durch eine Zeitreise das zerstörte Mutterschiff Arkanoid "wiederaufleben" zu lassen.

Cheats

Wenn man nach Spielende in der High-Score Liste "Itsmirthday" eingibt, hat man im nächsten Spiel unendlich Leben.

Gestaltung

Spielrichtung ist von unten nach oben, auf einer statischen Spielfläche. Das Raumschiff kann nur horizontal bewegt werden und der Abprallwinkel des Energiestrahles ist

abhängig vom Treffpunkt des Raumschiffes. Die Extras sind durch Farben und Buchstaben

unterscheidbar, die Aliens ordentlich animiert.



Steuerung

Es gibt verschiedene Steuerungsoptionen: Paddels, Maus, Joystick sowie Tastatur. Mit Maus oder Paddels lässt sich der Schläger deutlich besser kontrollieren als mit Tastatur oder Joystick, daher sollte man mit VICE eindeutig die CBM-Maus Emulation benutzen.

Boni

S = verlangsamt Ball
C = Ball bleibt am Schläger kleben
E = Schläger wird groß
D = Drei Bälle gleichzeitig
L = Laser am Schläger
B = Backdoor zum nächsten Level
P = Extraleben
alle 20.000 Punkte gibt es ebenfalls ein extra Leben



Entwickler	David A. Collier
Firma	Imagine
Publisher	Taito
Musiker	Martin Galway
HVSC-Datei	/MUSICIANS/G/Galway_Martin/Arkanoid.sid
Release	1987
Plattformen:	C64, Amiga, PC (Java)
Genre	Arcade - Breakout/Pong
Spielmodi	1 - 2 Multispieler
Steuerung	
Medien	
Sprache	
Nachfolger:	Arkanoid: Revenge of Doh Arkanoid: Doh It Again



Der Nachfolger

Arkanoid: Revenge of Doh

Beschreibung

"Das riesige außerirdische Raumschiff ZARG ist in unser Universum eingedrungen. Wie man weiß, befindet sich an Bord des Raumschiffs die den Weltraum kontrollierende Streitkraft DOH, von der man fälschlicher Weise annahm, dass sie in einem vor vierzigtausend Jahren tosenden Weltraumkrieg ausgeschaltet worden sei. ..."

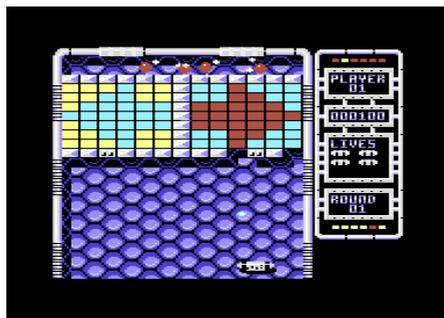
Wie beim Vorgänger Arkanoid muss ein Energiestrahler Blöcke zerstören. Der Spieler steuert das "neue" Raumschiff "Vaus II" und muss versuchen, den Strahl mit diesem Raumschiff abzulenken, um dadurch im Spiel zu bleiben. Desweiteren gibt gegnerische Aliens, sowie unterschiedlich leicht zu zerstörende Blöcke.

Wieder gibt es 32 Level mit abschließendem Endgegner ("Dimensions Veränderer") als Level 33. Dieser muss zerstört werden, um die "DOH" erneut zurückzuschlagen.

Gestaltung

Spielrichtung ist von unten nach oben, auf einer statischen Spielfläche. Das Raumschiff kann nur horizontal bewegt werden und der Abprallwinkel des Energiestrahles ist abhängig vom Treffpunkt am Raumschiff. Die Extras sind durch Farben und Buchstaben unterscheidbar, die Aliens ordentlich animiert.

Als Neuerung gegenüber dem Vorgänger sind nun animierte Steine hinzugekommen, die sich bewegen oder verschwinden und wieder erscheinen.



Hinweise

Es gibt für jede Spielstufe zwei verschiedene Levels die beim beenden des vorherigen durch die Position (linke oder rechte Spielhälfte) des Vaus II ausgewählt werden. (links scheinen die einfacheren bzw. steinreicheren Levels zu sein...)

In höheren Levels gibt es Aliens die unzerstörbar sind oder sich "über" normale Steine hinweg bewegen können...

Steuerung

Es gibt verschiedene Steuerungsoptionen: Paddels, Maus, Joystick sowie Tastatur. Mit Maus oder Paddels lässt sich der Schläger deutlich besser kontrollieren als mit Tastatur oder Joystick, daher sollte man mit VICE eindeutig die CBM-Maus Emulation benutzen.

Boni

B = Backdoor zum nächsten Level.

C = Energiestrahler (Ball) bleibt am Vaus II (Schläger) kleben.

D = Fünf Bälle gleichzeitig.

E = Vaus II (Schläger) wird groß.

I = Gespenstwesen (Bewegungsschatten)

erscheint hinter Vaus II und kann Energiestrahler ableiten.

L = Laser am Vaus II.

N = Drei Strahlen (Bälle) gleichzeitig, bei Verlust generieren sich neue.

P = Extraleben.

R = Vaus II wird kleiner.

S = verlangsamt Energiestrahler (Ball)

T = Doppelgänger erscheint neben Vaus II.

Sonderkapsel = zufälliger Boni. alle 50.000 Punkte gibt es ein Extraleben

Scoring

30-120 Punkte für jeden zerstörten Stein. (je nach Farbe) 200 Punkte für ausgeschaltete Aliens. 1.000 Punkte für jeden aufgelesenen Bonus. 100.000 Punkte fürs Besiegen des Endgegners.

Entwickler	Allan Shortt, Steve Wahio
Firma	Imagine
Publisher	Taito
Musiker	Jonathan Dunn
HVSC-Datei	/MUSICIANS/D/ Dunn_Jonathan/ Revenge_of_Doh.sid
Release	1988
Plattform(en)	C64, Amiga
Genre	Arcade - Breakout/Pong
Spielmodi	1 - 2 Multispieler
Steuerung	
Medien	
Sprache	



Wussten Sie . . . ?



... dass das Spiel "Tetris" am 6. Juni seinen 25. Geburtstag gefeiert hat? Das vom russischen Programmierer Alexej Paschitnow entworfene Puzzle Spiel wird heute von Blue Plante Software vertrieben.

... dass 70 Millionen Kopien von Tetris in ca. 50 Ländern verkauft wurden? Es gibt das Spiel praktisch auf jeder Plattform (freie Software/Homebrew) aber rund 30 Plattformen mit Lizenz, von A wie Amiga über C wie C64 bis Z wie ZX Spectrum!

..., dass Tandon - Lieferant von Plattenlaufwerken für PCs (meinst IBM) - Ende 1985 eine Kleinrechner-Serie startete? Chuck Peddle war dort an den Entwicklungen beteiligt. Er selbst hat an der CPU MOS 6502 sowie MOS KIM-1 und PET mitentwickelt. Auch ist er Vater des "Sirius 1" der Firma Sirius.

..., dass Commodore 1993 mit insgesamt nur noch 139.850 verkauften Rechnern lediglich Rang sieben unter Deutschlands PC-Anbietern war (laut IDC Ranking). Laut Dataquest war ein Stückzahlrückgang von 45,1 Prozent. Laut IDC hatte Commodore 1992 noch für rund 400 Millionen Mark Einnahmen, stürzte 1993 aber auf 112 Millionen Mark ab.

..., dass auch Atari zur selben Zeit große Probleme hatte? Mit 37 000 verkauften Rechnern liegt das Unternehmen von Commodore-Gründer Jack

Tramiel weit hinter anderen zurück (Quelle: IDC).

..., in der Ausgabe Nr. 7 – Juli 1989 – der Zeitschrift CHIP diese Hitliste der meistverkauften Home-Computer zu finden ist?

1. Commodore Amiga 500
2. Commodore C64
3. Atari 1040 ST
4. Atari 520 ST
5. Schneider Euro PC 1
6. Commodore 128 (D)
7. Amstrad CPC 464
8. Commodore PC 1
9. Commodore Amiga 1000
10. Amstrad Joyce

..., dass der Goldene C64 im BMW Museum präsentiert und übergeben wurde?

..., dass Jack Tramiel im sogenannten „PETJET“-Flugzeug zusammen mit zwei Japanischen Entwicklern eine Notlandung wegen Feuer- und Rauchentwicklung mitmachen musste? Die Piloten und Passagiere konnten in letzter Minute aus dem verrauchten Flugzeug geholt werden.

..., dass der erste Amiga (A1000) drei Custom Chips hatte?
Agnus –
OCS-
Grafikchip
Paula –
Audio- und

I/O-Controller

Denise - Address-Generator-Units

Der modernere Amiga 4000: beinhaltet sieben Custom Chips:
(Alice, Lisa, Buster, Ramsay, Fat Gary, Bridget, Paula)

Alice - AGA-Display-Controller
Lisa - AGA-Grafik-Coprozessor
Paula - Audio- und I/O-Controller
Fat Gary - System-Adressdekoder
Super Buster - DMA-Controller
Ramsey - RAM-Controller
Bridget - komplexer Puffer

Außerdem gibt es im A4000 im Gegensatz zum Amiga 1000 noch Kickstart-Roms.

..., dass in einer Werbung von MediaMarkt „Blödmänner im Weltall“ ein Compeititon Pro Extra (Durchsichtig) zu sehen ist? (siehe Bild)

© DDF - Dimberger de Felice, MediaMarkt



Web-Tipp: Computermuseum Ebenthal

Herbert Pfalz

Im Alter von 13 habe ich mir eines jener Wunderdinge gewünscht, das heute praktisch in jedem Haushalt zu finden ist, einen Computer. Meine Eltern hatten im Jahre 1984 nur wenig Verständnis für so ein unnützes Spielzeug, so dass ich all meine Überredungskunst aufbringen musste um wenigstens ein Auslaufmodell zu bekommen. Dabei muss man wissen, dass wir eine 6-köpfige Familie waren und eigentlich für so kostspielige Geschenke kein Geld übrig war. Zu Weihnachten 1984 war es dann soweit: ein Elektrogeschäft in Gänserndorf stellte seine Computerabteilung ein und abverkaufte alle Geräte. So kam ich zu meinem Commodore 16 mit Datasette und zwei Spielkassetten, Flight Path 737 und Lone Survivor/Wacky-Painter. Danach verwendete ich einen beträchtlichen Teil meiner Zeit damit das schwarze Ding mit den grauen Tasten kennen und programmieren zu lernen.



Als ich wusste wie ich mit dem Ding umzugehen hatte, wusste ich auch, dass ich einen C64 brauchen würde. Aber dieser kostete noch öS 5990,- so dauerte es noch einige Jahre

bis ich einen in Händen halten konnte. Die anfängliche Umstellung auf den C64 war schwierig. Nicht dass ich etwas gegen Peek oder Poke gehabt habe, aber schon die Bedienung der Tastatur mit nur zwei Kursortasten war umständlich. Am Besten fand ich die Sprites und den Soundchip, natürlich auch das Fehlen der Meldung "Out of Memory", die ich vom C16 gut kannte. Auf dem C64 habe ich vor allem Spiele programmiert. Mit dem C64 habe ich Anwenderprogramme mit Pulldown Menues und Fensterlook programmiert, diese sollten wie auf dem Amiga aussehen.



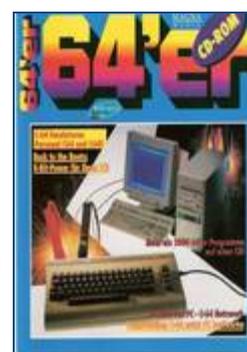
Als Commodore Computernutzer war der nächste Schritt: der Amiga. Wieder war der Preis mein größter Feind. Von dieser Wundermaschine hatte ich ja schon einiges gehört, leider stand der Preis weit über den Möglichkeiten der meisten C64 Benutzer. Dementsprechend schlecht verkaufte sich der A1000. Erst der A500 eröffnete einem breiten Nutzerkreis die Möglichkeit auf die 16/32 Bit Architektur umzusteigen. Meinen A500 kaufte ich beim Niedermayer in Mistelbach, da er dort am günstigsten war. Das damalige A500

Sonderangebot war ein A500 NewEdition "Tiger" Design von Stefanie Tücking. Den wollte ich eigentlich nicht. Er sah so verspielt aus, als ob ein Kind sich verewigt hätte. Aber 1000,- Schilling billiger als der Normale A500 überzeugten mich dann doch. Mit dem Amiga habe ich vor allem Animationsfilme erstellt.



Einige Zeit nach dem Amiga hatte ich gar keinen Computer, und zum PC kam ich erst als Windows 95 auf dem Markt kam.

Damals kaufte ich mir auch eine CD, auf dieser waren Heftdisketten von der 64er Zeitschrift. Mit dabei waren auch Emulatoren für den C64, den Amiga, den Atari 800XL und den ZX Spectrum. Diese CD weckte erneut mein Interesse für die Computer der 80er.

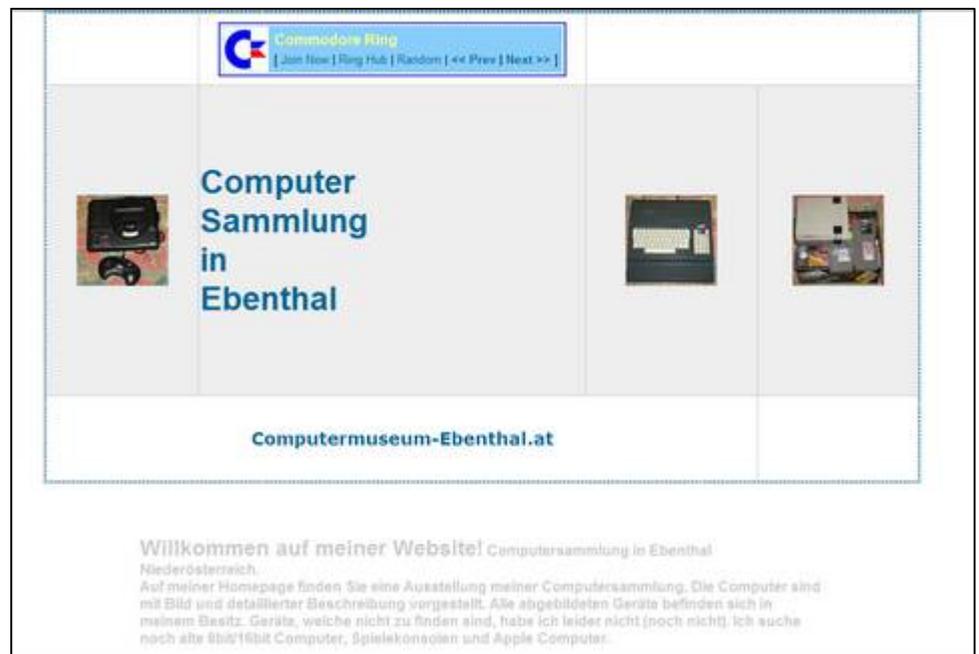


Erst wollte ich alle Computer wieder haben, die ich schon einmal besaß. Später wollte ich auch jene Computer, die ich mir nicht leisten konnte. Schließlich nahm ich alle Geräte, die mir von Freunden, Verwandten und Bekannten angeboten wurden. So entstand nach und nach ein Grundstock auf dem das heutige Museum aufbaut.

Mittlerweile habe ich dank zahlreicher Spender und Förderer viele Computer aus der Zeit der frühen 80er bis in die späten 90er. Die Computersammlung wächst jetzt schon seit 14 Jahren und wurde in meinem Haus in Niederösterreich untergebracht.



Bis zum Winter 2008/09 hatte ich nur einen Raum zur Verfügung. Jetzt wurde auch ein Zimmer im Keller zum Sammeln genutzt. Es gibt nicht die Computerfirma oder den Computer für mich. Jede Firma und jedes System sind einzigartig. Je intensiver man sich mit unterschiedlichen Systemen beschäftigt, desto mehr lernt man jedes einzelne System kennen und schätzen. Zu den gesammelten Systemen gehört auch eine umfangreiche



Softwaresammlung und viel Zubehör.

Ich möchte mit meiner Sammlung ein Stück Geschichte bewahren. Aufzeigen möchte ich, dass es damals noch eine große Vielfalt an Herstellern und Typen gab. Es soll kein verklärter Blick in die Vergangenheit sein, sondern eine objektive Betrachtung der Anfänge.

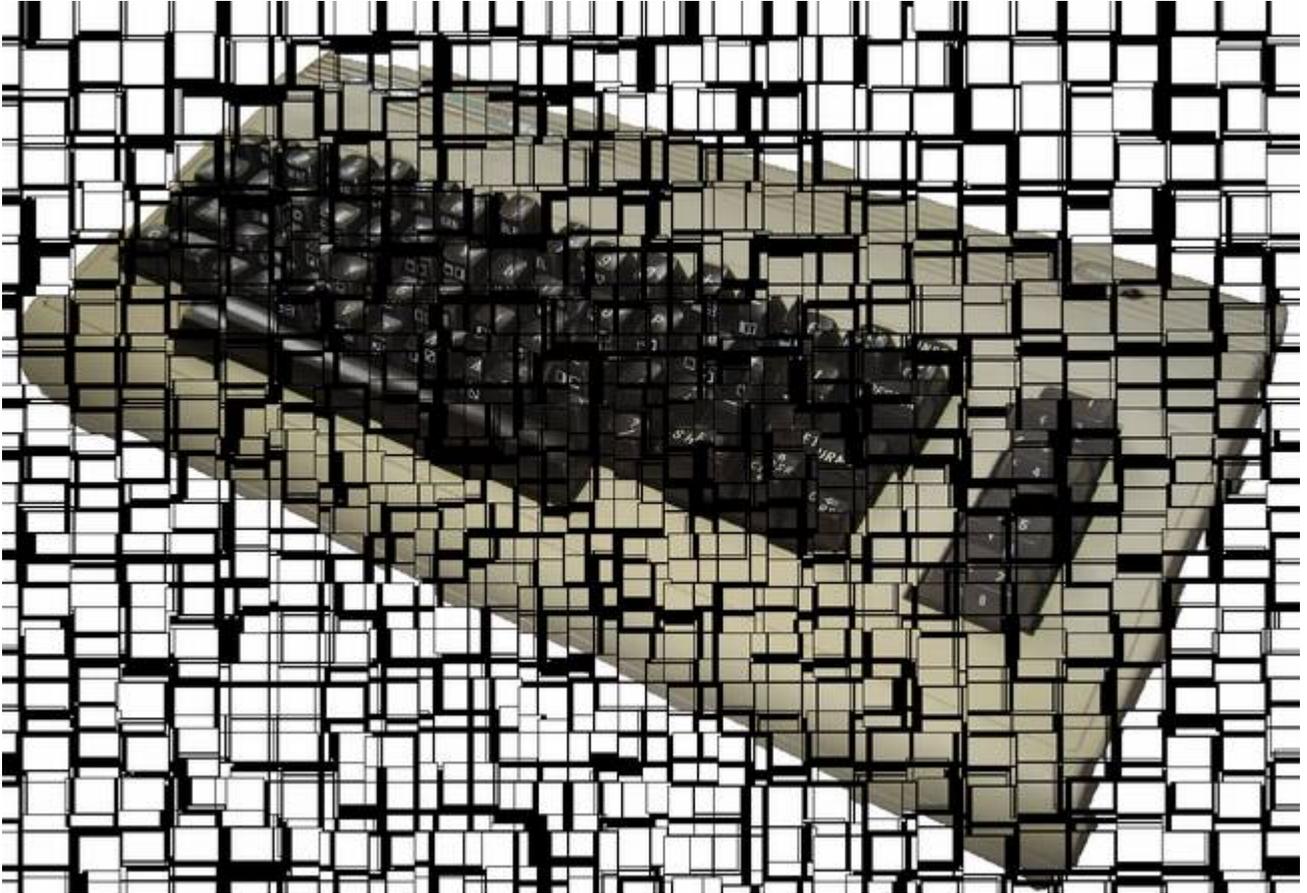


Link: www.computermuseum-ebenthal.at

Bilder - Rätsel

Stefan Egger

Welcher Computer (genaues Modell) ist hier versteckt? Tipp: Bild von www.computer-collection.at.tc/

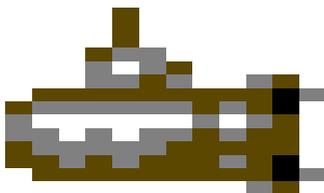


Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64



Amiga



Auflösung von Heft 10:
C64: Attillery Duel, Amiga: Super Cars



Tops und Flops

Tops

Die Universität für Musik in Dresden damals einen Amiga 3000 zur Entwicklung. Der erste Amiga war ein 1000er, diese hatte laut Entwickler noch keine Seriennummer.

Michael Schuhmacher benutzt bzw. benutzte einen Amiga 1200 zur Steuerung seiner Video-Wand.

Die Dinosaurier im Film „Jurassic Park“ wurden von Amigas vorberechnet.

Selbst Atari hat für die Entwicklung von Spielen für den Handheld Lynx auch Amigas eingesetzt!

Flops

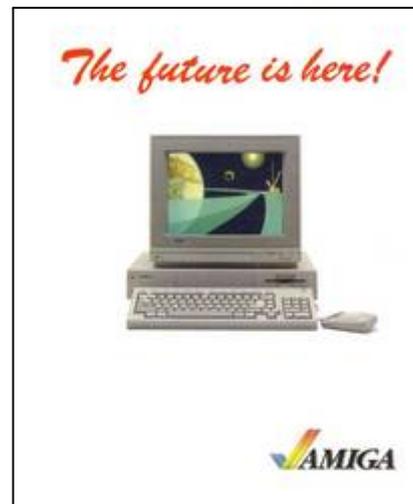
..., dass die Technische Universität Wien einen Amiga 3000 zur Video-Bearbeitung hatte und diesen vor ca. 4 Jahren weggeschmissen hat, da sich „eh keiner mehr dafür interessiert“?

..., dass leider viele Menschen Computer wegschmeißen, für die auf ebay viel bezahlt wird? So habe ich z.B. einen Amiga 500 mit geprägten Logo oder einen C64G mit dunklen Tasten bekommen. Auch Laufwerke und C64 mit Orange Tasten waren darunter. Alles funktionierte noch tadellos und war optisch auch sehr schön!

Bilder zum Schluss



Werbung für den portablen „SX64“. Auch unter dem Namen EXECUTIVE C64 bekannt. Der erste portable Computer mit Farbbildschirm. Es gab auch Pläne für eine Version mit schwarz/weiß (SX-100) und mit zwei Laufwerke (DX-64). Sogar einen portablen A500 gab es im SX-64 Gehäuse.



Die Zukunft ist da? Amiga 1000 Werbung, besser, bequemer und schöner als jeder Computer zuvor. Aber die Zukunft für Commodore war er nicht, er wurde schnell von A2000 und A500 abgelöst. Der A1000 Plus wurde zwar angekündigt (überarbeiteter, billiger A1000) jedoch nie produziert.

Quelle (beide Bilder): www.commodorebillboard.de