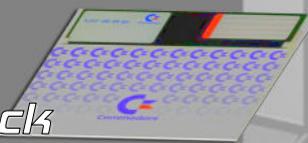


SCACCOM.aktuell

Ausgabe 7

www.scacom.de.vu

August 2008



Interview mit Thorsten Schreck

Interview mit Michael Kukafka

Interview mit Boris Kretzinger

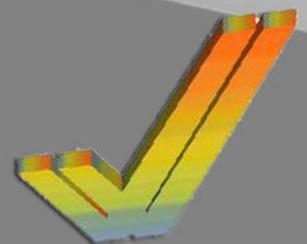
Gold Quest 4



Computergeschichte

Baracudas Geschichte

Portable Emulatoren



Interviews und ein großes *gold quest 4* Special mit Heftdisk

**Die schönsten Dinge im Leben
sind eben Gratis**



SCACOM.aktuell

Das Gratis-Magazin für alle Commodore- und Amiga Fans



Vorwort

1 Jahr SCACOM – was wird uns in dieser besonderen siebenten Ausgabe erwarten?

Es gibt es viele Interviews und exklusive Artikel: In den fünf Interviews sind Leute der Cevi-Aktuell Redaktion, Georg Fuchs von der Lotek64 und Michael Kukafka, Autor eines Amiga-Buches, vertreten. Außerdem gibt es ein tolles Special zu dem neuen C64-Spiel Gold Quest 4. Neben einer exklusiven Heftdisk gibt es auch Einblicke in die Entwicklung und ein Interview mit Thorsten Schreck, dem Macher des Spiels.

Sonst möchte ich noch auf unser 1 Jahr Special Heft verweisen, das ebenfalls beiliegt. Interessante Fakten und Geschichten sowie ein Rückblick aus einem Jahr SCACOM. Zusätzlich gibt es einen Überblick über alle Artikel.

Ganz besonderen Dank an...

Baracuda
Boris Kretzinger
Christophe Kohler
Georg Fuchs
Michael Krämer
Michael Kukafka
Richard Bayliss
Thorsten Schreck

SCACOM Redaktion:

Stefan Egger
Joel Reisinger
Michael Kronsteiner

Wer kann mithelfen?

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

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

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

IMPRESSUM

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

Sie können das Magazin mit Copyright-Vermerk und Link zu www.scacom.de.vu unveränderter verbreiten.

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

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

Kontakt:

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

Inhalt

Bild des Monats.....	4
News.....	6
Portable Emulatoren.....	10
Interview mit Thorsten Schreck,,,,,,,,,,,,,	11
SCACOM Heftdisk.....	13
Gold Quest 4: Entwicklungstagebuch.....	14
Interview mit Georg Fuchs.....	19
Interview mit Michael Krämer.....	22
Computergeschichte / Hintergrundbild...24	
Interview mit Boris Kretzinger.....	25
Interview mit Michael Kukafka.....	27
Test Drive Serie.....	30
Amiga OS4.1.....	31
PSP als CDTV Fernbedienung.....	32
C64 Text extrahieren.....	33
Zoo Mania.....	34
Beste C64 Spiele Liste - Teil 2.....	35
Baracudas Geschichte.....	38
Floppy Fix für Amiga.....	40
Feedback.....	41
Disk Cover für Gold Quest 4.....	42
Auch das noch.....	43
Wussten Sie?.....	45
Wörteruche.....	46
Comic / Game Show.....	47
10 Gründe / Bilder zum Schluss.....	48



Bild des Monats

Beim Commodore Meeting in Wien (Bericht in Ausgabe 5) gab es viele junge Fans. In der vorherigen Ausgabe war das Bild von zwei kleinen Mädchen, die Bubble Bobble gespielt haben. Hier nun ein kleiner Junge, der an einem Amiga 1200 begeistert Giana Sisters spielt.

Gut, dass auch die nächste Generation von Spielen vergangener Tage gefesselt wird.

Bild © Stefan Egger



Zahl des Monats

Du brauchst die Rechenleistung von einem Pentium, 16 MB RAM und 1 GB Festplatte um Windows 95 zu starten.

Man benötigt die Rechenleistung von drei C64 um auf den Mond zu fliegen. Irgendwas stimmt nicht und es war nicht Apollo...

Hardware des Monats

Versteigert wurde ein Video-Modul für den nie erschienenen Nachfolger des CDTV. Dies brachte dem Verkäufer aber nur 3,83 Euro. Eines dieser sechs Prototypen wurde vor einigen Jahren um ca. 2.232 Euro verkauft, nur um den Wert dieser Hardware einschätzen zu können.



Witz des Monats

Da die 1541 bekanntlich wegen des seriellen Busses langsam beim Laden von Programmen ist, kursierte der Witz (oder kursiert er noch immer?), dass die Benutzer oft aufgefordert wurden "eine Tasse heiße Schokolade zu holen", nachdem sie den Befehl zum Laden eines Programms auf dem C64 eingetippt hatten. Einige Benutzer nahmen den Witz sogar buchstäblich...

(Wikipedia)

News

Cevi-Aktuell

Die neue Ausgabe 5/08 der Cevi-Aktuell ist erschienen. Der neue Chefredakteur Frank Erstling geht „back to the roots“ und präsentiert die Cevi-Aktuell im verbesserten, aber „alten“, vertrautem Design. Dies wurde von den Lesern sehr gut angenommen. Da SCACOM und Cevi fast zeitgleich veröffentlicht wurden und wir schon länger unseren zweimonatigen Rhythmus haben, wird der Rhythmus des Erscheinens der Cevi um ein Monat verschoben.



Auch gibt es ein neues Logo sowie eine überarbeitete Homepage:

cevi-aktuell

www.cevi-aktuell.de.vu

Online C64 Emulator

Alle Spiele von „The New Dimension“ kann man auch online mit dem JAC64 Java-Emulator spielen! Auch „Nya-aaah 11!“ der letzten SCACOM-Heftdisk findet man im „TND Games Room“:

www.redesign.sk/tnd64/jac64

FPGA Arcade

Das neue 14x10 cm große FPGA Board hat einen großen Spartan3E Xilinx FPGA (drei Mal größer als der des Minimig). Neben Joystick-Anschlüssen, soll das Board noch einen Erweiterungssteckplatz haben. Auch gibt es natürlich gute Ausgabe von Bild (DVI Ausgang) und Ton.

Das Board wird neben dem Atari ST auch den Minimig (Amiga 500) nachbilden können. Andere Spiele und Plattformen kommen später.

www.fpgaarcade.com

Neuer Emulator für PSP?

Im Link unten möchte ein Entwickler Meinungen über einen evt. neuen Commodore Emulator sammeln. Es steht nichts fest, auch nicht um welches System es sich handelt. Auf jeden Fall sollte man als Besitzer einer Homebrew-fähigen PSP dein Interesse kund tun:

<http://0xff.akop.org/2008/06/29/commodore-anyone/#comment-319>

USB-Update

Für die E3B-Produkte Subway, Highway, Algor und De-neb ist ein Update des USB-Stacks Poseidon erschienen.

www.platon42.de/

Buch: On the Edge

Brian Bagnall möchte eine überarbeitete 2. Auflage seines Buches On the Edge auflegen. Der Nachfolger soll "The Commodore Story: A Company on the Edge" heißen und ab Oktober verfügbar sein.

Es soll durch einige Interviews erweitert werden. Ob das nun Jack Tramiel ist, ist unbestätigt. Aber evt. Hat er sich wegen der gelungenen Vorstellung im Computer History Museum letzten Dezember doch überreden lassen.

Commodore Gaming

Commodore Gaming, die derzeit Hochleistungs-PCs verkaufen, haben ihre Homepage aktualisiert. Nun ist sie auch auf Deutsch und anderen Sprachen verfügbar.

www.commodoregaming.com/de-de/home.aspx

WinUAE Sprachdatei

neue deutsche Sprachdatei für WinUAE 1.5.0

www.amigaemuboard.net/download.php#winuae_lang

Hilt II in Deutsch

Der Download des rundenbasierte Amiga-Strategiespiels "Hilt II" ist wieder verfügbar. Auch gibt es eine ADF-Datei der Deutschen Sprache.

www.amiga-arena.de/hilt.html

AmitopiaTV

Eine neue Ausgabe des Englischen Amiga-Video-Mags „AmitopiaTV“ ist erschienen.

<http://amitopiatv.blogspot.com>

Amiga 1000: Neue Platine

Nach dem „Phoenix“ Projekt gibt es nun den „GB1000“, eine um 68030 CPU, 8 MB RAM, IDE-Controller, Zorro-Slot erweiterte Platine passend für den Amiga 1000. Da der Preis für einzelne Platinen um die 1000 Euro beträgt gibt es nun eine Sammelbestellung.

www.gb97816.homepage.t-online.de/

Gold Quest 4

Das SEUCK Spiel „Gold Quest 4“ gibt es seit einem Monat. Nur in dieser Ausgabe der SCACOM gibt es GQ4 mit Highscore-Saver und auf einem weiteren D64 die Beta-Versionen aller Levels.



Sonic auf Amiga

Ein von dem Sega-Spiel Sonic inspiriertes Spiel ist nun in einer Vorschau-Version verfügbar. Leider ist die Geschwindigkeit des Originals nicht erreicht worden.



www.amiga.org/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=45909&forum=6

Amiga Spiele Remakes

25 kostenlose Remakes samt Download-Möglichkeit und Screenshots auf Chip.de.

www.chip.de/artikel/Amiga-Spiele-Die-besten-Remakes-fuer-den-PC_31337620.html

Hyper64

Der neue C64 Emulator arbeitet mit einer 6510-to-x86-Dynarec Engine und ist eher auf die Emulationsgeschwindigkeit, als auf Exaktheit und Kompatibilität ausgelegt.

<http://micro64.de/#hyper64>

Neuer D64Lister

Der neue D64Lister ist nun verbessert und auch Vista-kompatibel.

www.hardworks.de/d64lister/

DoReCo

Das nächste Treffen in Dortmund findet am 23 August statt.

www.doreco.de/

ACID 64 Player

Der ACID 64 Player ist ein SID-Player für Soundkarten/andere Devices mit einem SID-Chip (6581/6582/8580). Dies sind z.B. HardSID, HardSID 4U USB, Catweasel MK3 PCI/Flipper und Catweasel MK4.

www.acid64.com/

Tiger Disk

Das deutsche Diskettenmagazin wurde nach Ausgabe 168 im März 2008 eingestellt. Rene Bruns, ehemaliger Chefredakteur der Cevi-Aktuell, möchte das Projekt weiterführen.

CCOM

Neues Update des tollen „Commodore Computer Online Museum“

www.kuto.de

Commodore Free

Ausgabe 20 des Englischen Magazins ist erschienen. Es ist als PDF, HTML, D64 und Textdatei downloadbar.

Teil des Inhaltes:

- Leserkommentare
- Extrahieren von Text mit winvice
- C64TCP



WHD load

Neue und verbesserte WHD-Load Slaves sind Online!

www.whdload.de

Minimig Gehäuse

Loriano Pagni hat ein passendes Gehäuse für den Minimig entworfen. Das weiße Kunststoffgehäuse umschließt das Minimig-Board vollständig. Alle Anschlüsse und die LEDs sind zugänglich.

Preis: ca. 85 Euro

- "We are family" DVD
 - Interviews mit Paul, Dany Wild DJ und einem C64 Programmierer
- www.commodorefree.com



PSX64

Mit dem PSX64 Interface kann man PlayStation Controllern an Computern mit 9 poligen Joystickanschluss wie dem C64 oder Amiga nutzen. Auch wird erkannt, wenn eine Gitarre angeschlossen wird, womit man Shredz64, welches die Gitarre nutzt, spielen kann! Es nutzt rauf, runter, links, rechts und X am PSX Controller. Man kann auch die analogen Steuerelemente nutzen. Wenn man START drückt, kann man bis zu 127 Befehle programmieren.



<http://www.toniwestbrook.com/psx64>

Loadstar

LOADSTAR Ausgabe # 249 ist erhältlich!

Loadstar ist ein englisches Diskettenmagazin für C64, das es seit 1984 gibt. Der Name kommt vom 1541 Befehl „LOAD“*“, 8“

<http://c64.eloadstar.com/pctower/>

D1541

Nach dem DC2N Datasette Ersatz wird nun ein 1541 Ersatz mit dem Namen "D1541" entwickelt. Es wird SD Karten als Speichermedium verwenden. Der Entwickler sagt, dass es eine „echte 1541“ werden soll und dass er über D64 und G64 Support hinausgehen möchte und auch alle Kopiergeschützten Disketten unterstützen möchte.

<http://www.luigidifraia.com/c64/>

Amiga Forever

Amiga Forever 2008 ist das größte Update seit Beginn dieser Serie. Es wurde alles komplett neu geschrieben. Man hat Zugang zu vielen zusätzlichen Downloads. Neue Spiele, ADFs und Roms runden das Paket ab. Auch toll: Man kann ADFs mit einem Doppelklick starten.

www.amigaforever.com

Space Invaders Extreme

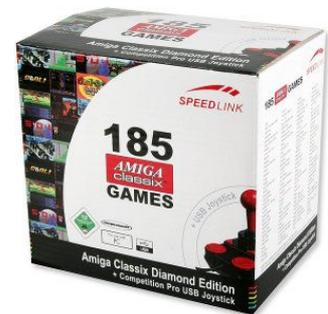
Eine neue Auflage des Spiels „Space Invaders“ ist erschienen. Das Spiel behält das Konzept bei, erweitert es aber um einige neue Elemente. Erhältlich für PSP und DS.

Für PSP gibt es eine Demo sowie ein „Theme“, mit dem man das Aussehen des PSP-Menüs ändern kann.

<http://store.playstation.com/game/index.vm>

Competition Pro USB Bundle

Der schwarze Competition Pro USB Joystick von Speed Link wird nun zusammen mit „Amiga Classix“ (185 Spiele auf CD) angeboten.



Film über Atari?

Leonardo DiCaprio könnte mit seiner Firma „Appian Way“ einen Film über Nolan Bushnell drehen. Er war Gründer von Atari und auch in der „Special Projects“ Abteilung von Commodore, wo das CDTV entstand. Nun vertritt er bei seiner Firma „UWink“ Automaten. Ein Interview wollte er uns nicht geben.

www.golem.de/0806/60247

C= Stammtisch in Wien

Mr. Commodore aus dem Forum 64 möchte in Wien ein Treffen organisieren. Das erste Treffen soll am 29. August stattfinden. Wer Interesse hat, soll sich im Link unten melden.

www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=23640

Neues C64 Rennspiel

In Cincinnati (USA) fand die 3. C64-Expo statt. Dort wurde die erste C64-LAN-Party veranstaltet. Das neue Spiel namens „NetRacer“ kann bis zu acht C64 mit Netzwerk-Cartridge verbinden. Ein Server-PC mit einem JAVA-Programm wird allerdings auch benötigt.



<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=67873>

Digital Talk #83

Das beliebte deutsche Disk-Mag hat diesmal zwei Disketten.

www.digitaltalk.de

BUENZL Demoparty

In der Schweiz findet die 17. Demo-Party unter dem Namen BUENZL statt. Bei den verschiedenen Wettbewerben sind natürlich auch C64 dabei. Diesmal findet sie am 15. – 17. August statt.

www.buenz.li

1541U Update

Die zweite Serie wird produziert. Zahlt man ca. 40€ Aufpreis, bekommt man auch einen Ethernet-Anschluss. Auch gibt es das Firmware-Update auf Version 1.1.

www.1541ultimate.net

C64 .prg Generator

Mit diesem Programm kann man ein BASIC Programm unter einer Windows-Oberfläche schreiben.

Weitere Funktionen:

- Program import (.prg, .T64 oder .D64)
- Sprite editor
- Character Editor
- Binary import/export
- Code formatierung und nummerierung

www.ajordison.co.uk/index.html

Sub Hunter

Das Spiel namens „Sub Hunter“ von Richard Bayliss – wir berichteten – kann nun vorbestellt werden! Um £3.99 bekommt man 25 Unterwasser-Level auf Kassette und ein schön gestaltetes Cover. Voraussichtlich im Oktober 2008 lieferbar.



www.binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=product_info&cPath=82&products_id=430

Natami

Die Entwicklung am NatAmi sind soweit fertig, dass der erste Prototyp produziert werden kann. Der Amiga-Klon ist eine nicht zyklengenau Reimplementation der Amiga-Custom Chips. Er ist mit AGA

kompatibel und hat sogar einen verbesserten Chipsatz namens SuperAGA.

www.natami.net

VICE für Amiga

Der Emulator VICE simuliert einige 8 Bit Commodore Systeme. Die neue Version 2.0 steht für AmigaOS 3.x/4.0, AROS (x86, PPC, x86-64) und MorphOS zur Verfügung

www.viceteam.org/amigaos.html

Indivision AGA

Der Flickerfixer wird voraussichtlich Anfang September ausgeliefert und ca. 129€ teuer. Vorerst ist er nur für A1200 zu bestellen, an weiteren Versionen wird gearbeitet.

www.jschoenfeld.com/news/news130.htm

PSP-UAE 0.72

Die angekündigte UAE Version 0.72 für PSP Systeme behebt einige Fehler wie die Zentrierung des Bildes im 4:3 Modus. Auch soll es keine Abstürze beim Drücken der HOME-Taste geben. Sollte Kickstart 1.3 nicht gefunden werden, so sucht der Emulator die nächst höhere Version und benutzt diese.

Von der Geschwindigkeit möchten die Entwickler die der Version 0.70 oder ein wenig schneller erreichen.

<http://pspuae.condor.serverpro3.com/>

Portable Emulatoren

Joel Reisinger / Stefan Egger

Schon seit einer Weile gibt es für tragbare Konsolen wie PSP (wir berichteten), DS oder andere C64-Emulatoren. Auch für den Palm existiert ein Port von Frodo. Ich habe dies nun auf dem Einsteiger-Palm Z22 getestet und werde in diesem Artikel genauer darüber berichten!



Zuerst lädt man sich die benötigte Software herunter. Diese findet man auf www.palmgear.de/platform_palm/produkt.html?id=85138.

Bis man weiß, wie man die Anwendungen auf den Palm kopiert, vergehen ein paar Minuten. Wenn die Software endlich auf dem Palm ist, dann muss man noch die C64-Programme hinüberkopieren. Wenn diese auch drauf sind gibt es den ersten Test - und den ersten Schreck.

Die Grafik ist auf dem kleinen Display so schlimm, dass man nicht einmal die Tastatur erkennen kann (siehe Bild):



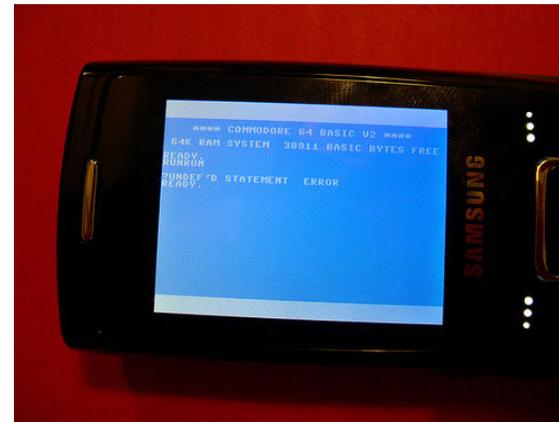
Die Spiele schneiden auch nicht besser ab. Auch der Sound fehlt auf dem Z22.

Fazit für Palm:

Auf einem Palm Treo oder ähnlichen Palms mit größeren Displays und Sound würde es sicher gut funktionieren. Aber der getestete Palm Z22 überzeugt nicht und ist um einiges schlechter als der Emulator für PSP.

Den C64-Emulator Frodo gibt es auch für Mobiltelefone. Diesen kann man auf der Internetseite

<http://sourceforge.net/projects/jmec64> herunterladen. An einem Samsung E900 erreicht der Emulator nur ca. 4% der Prozessor-Performance. Das ist viel zu wenig, um irgendein Spiel zu starten geschweige denn zu spielen.



(cc) Lizenz von Digger/ATL (Tomasz Augustyn)

Fazit für Mobiltelefone:

Es macht einfach wenig Spaß, wenn die Geschwindigkeit der Emulation zu wünschen übrig lässt. Vielleicht geht es auf einigen modernen Telefonen schon in akzeptabler Qualität, aber trotzdem bleibt der C64 ein doch recht schwer emulierbares System!

Fazit insgesamt:

Den C64 überall hin mitnehmen, das war schon immer ein Traum.

Die schwere Floppy und die ganzen Netzteile machten dies ziemlich unmöglich. Erst der SX-64 oder der C128-D machten das ein wenig leichter, da alles benötigte integriert war.

Heute gibt es kleinere, portablere Geräte, die mit Hilfe von Emulatoren zur C64-Software kompatibel werden. Ausgenommen bei Laptops gibt es immer ein Problem mit der Tastatur. D.h. diese Emulatoren sind eigentlich nur für Spiele gedacht. Für Fans würde ich einen PSP oder ein GP32/GP2X empfehlen!

Interview mit Thorsten Schreck

Das Interview führte Stefan Egger

Thorsten Schreck, der Macher von „Gold Quest“ erzählt über sich und sein neuestes Spiel.

Hallo Thorsten Schreck, stell dich und deine Hobbies ausführlich vor!

Hallo Stefan, in der Scene bin ich auch als Sledgie und der Betreiber des C64-Wiki bekannt. Ich selbst wohne in Hannover der grünen Hauptstadt von Niedersachsen. Neben meiner Vorliebe für Retro-Computer ist mein Haupthobby meine Familie. Mit drei Kindern bin ich recht gut beschäftigt. Außerdem spiele ich regelmäßig in einer Gruppe Brett- und Kartenspiele aller Art. Mein Lieblingskartenspiel ist Tichu. Das Spiel ist ein Gemisch aus Doppelkopf, Poker, MauMau und Skat.

Was machst du neben deinen Hobbies?

Einkaufen, arbeiten, schlafen, usw.

Welcher war dein erster Computer? welche folgten?

Mein allererster Computer war ein VC20 mit Kassettenlaufwerk. Später kam dann C64 und auch ein C128 hinzu. Danach bin ich auf PC umgestiegen. Mein Bruder hat lange Zeit einen Amiga gehabt.

Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?

Ich selbst besitze leider keine mehr. Sind alle verkauft. Meine Kinder haben noch div. Konsolen (angefangen von SuperNES bis hin zur PS3).

Was sind deine Top 5 Amiga und C64 Favoriten?

Beim C64 bekomme ich fünf zusammen: Loderunner, Great Giana Sisters, Boulder Dash, Davids Midnight Magic, Wizard of Wor... ich habe da noch mehr, waren ja nur fünf gefragt ;)

Beim Amiga finde ich die Umsetzung von Zak McKracken super, Pinball Dreams und Fantasy... es gibt noch mehr, fallen mir bloß nicht ein, da ich sehr selten Amiga zocke.

Du warst früher mal bei der Cevi Aktuell – wir kennen uns ja deswegen. Erzähl über deine Zeit bei der „Cevi“! Was hast du gemacht und warum bist du gegangen?

Bei der Cevi-aktuell war ich Redakteur und habe einige Interviews, Spiele-Berichte und den C64-Wiki-Kurs beigeleitet. Das Arbeiten hat mir sehr viel Spaß gemacht, da es sehr stressfrei zu ging und alle Teammitglieder sehr nett sind. Ich habe die Cevi verlassen, da ich im Moment nicht mehr so viel beisteuern kann. Im Prinzip habe ich mal eine Pause eingelegt. Vielleicht ergibt sich zukünftig mal wieder eine Möglichkeit aktiver einzusteigen.

Wir möchten über Gold Quest 4 (kurz: GQ4) sprechen. Erzähl über die „Erfindung“ und die Spiele von GQ!

Gold Quest ist 2005 aus meinen ersten Versuchen was in SEUCK zu erstellen entstanden. Am Anfang habe ich einfach mal mit einer leeren Vorlage begonnen. So einen typischen Shooter wollte ich nicht machen. Also überlegte ich mir eine grobe Geschichte...Zwerg sucht Gold... und muss aufpassen, das er nicht in Fallen läuft. Einfaches Durchlaufen bringt also nichts, denn der Spieler muss zu sehen, dass er mit 10.000 Punkten ein Extraleben erntet. Je Goldkiste gibt es 1000 Punkte und für die seltenen Diamanten sogar 2.000 Punkte. So entstand die allererste Version namens „Goldsucher“. Ich habe dort mit sehr groben Flächen gearbeitet und den Zwerg, der zufällig „Sledgie“ heißt gepixelt. Dann bin ich auf den englischen Namen „Gold Quest“ gekommen. Der zweite Zwerg heißt „Dave“ und ist den ehemaligen Inhaber Dave Moorman des Loadstar-Magazins gewidmet. Er hat die erste Version von „Gold Quest“ auf einer der letzten Ausgaben des LOADSTAR-Magazins veröffentlicht. Diese Version war noch ohne Musik von Richard Bayliss. Die in der CSDb veröffentlichte Version hat Richard Bayliss mit Titelbild und Musik verbessert.

Beim zweiten Teil von Gold Quest hast Du mich als Beta-Tester tatkräftig unterstützt. In Gold Quest II gibt es viele neue Rätsel und neue Level. Eines davon ist dem Spiel Wizard of Wor gewidmet. Dort trifft man viele alte Bekannte aus diesem Spiel.

Der dritte Teil kam nur zu Stande, da Telespielator öffentlich im Forum-64 eine Nachfrage startete. Ich erklärte mich bereits sofern mindestens 10 Leute nachfragen den dritten Teil von Gold Quest zu erstellen. Tele hat das ganze ein bisschen gepusht, indem er den ersten 10 Leuten eine grüne Gratisdiskette (streng limitierte Auflage) versprochen hat. Näheres hierzu auch im C64-Wiki. Die Story stammt komplett aus seiner Feder. Leider konnte ich aus Speicher-Gründen nur die Hälfte umsetzen. Die Hintergrundgrafik wurde von Richard Bayliss komplett neu gepixelt und Tele hat mir die Vorlagen für viele neue Gegner geliefert. Das Spiel in Ende 2006 erschienen.

Auf der grünen Disk wollten wir alle Teile bringen und haben sie 2007 als die Sammlung **Trilogy of the dwarfs** herausgebracht. Dort gibt es auch eine neue Version vom Ur-Gold Quest mit neuer Hintergrundgrafik und einem super langen Bonus-Level. Alle drei Teile sind über ein Hauptmenü startbar.

Warum hast du den vierten Teil gemacht? Gab es so

viel positives Feedback oder einfach aus Spaß?

Der vierte Teil kam durch eine Anfrage von Richard Bayliss zu Stande. Er fragte, ob ich nicht mal wieder ein neues Gold Quest machen wollte. Das war Ende 2007. Telespielator lieferte auch schnell eine neue Story, diese war diesmal sehr abgefahren und konnte nicht umgesetzt werden. Die aktuelle Story-Line stammt aus der Feder von Richard Bayliss. Er hat mir zum Start des Projekts neue Hintergrundgrafikbausteine geliefert. Aus denen habe ich im ersten Schritt in Anlehnung an die Story alle Level gebaut.

Beim dritten Teil von Gold Quest hatte ich sowohl negatives als auch positives Feedback. Nach dem Release in der CSDb wurde ich dort von einigen Usern stark kritisiert. Ich wollte danach alles hinwerfen. Doch durch die Unterstützung viele User aus dem Forum-64 (die mich wieder aufgebaut haben) habe ich meine Meinung geändert. So einfach dahin geschriebene Sachen wie „now THIS is crap :D“ stören mich nicht mehr. Dann im Prinzip mag man SEUCK-Spiele oder man hasst sie. ;-)

Ich habe ja als Grafiker und Tester geholfen. Erzähle unseren Lesern, wer sonst mitgemacht hat und wie dir die anderen geholfen haben!

An Gold Quest 4 haben so viele Leute wie nie zuvor mitgeholfen. Richard Bayliss hat

die grafischen Grundelemente, Story, Musik und Intros geliefert. Telespielator hat zwei der Endbosse und das zu rettende Mädchen gemalt. Außerdem arbeitet er am neuen Diskcover. Du hast neben vielen Vorlagen den Zwergdrachen (hat Ähnlichkeit mit Spyro, Zufall?) und den Tiger gezeichnet. Den Schriftzug „Gold Quest 4“ im Intro hat uns Dflame gemalt. Dann hat uns noch Michael Krämer tatkräftig beim Testen unterstützt. Die englische Story hat Camailleon ins deutsche übersetzt.

Sehr gut! Hab ich gern gemacht, war toll, helfen zu können! Richard Bayliss von The New Dimension – Wie bist du auf die Idee gekommen, ihn GQ mit Erweiterungen verbessern zu lassen?

Die Idee kam diesmal von ihm. Beim ersten „Gold Quest“ habe ich über die CSDb jemanden gesucht der mir helfen kann und Richard hat spontan zugesagt.

Wie haben die Tester und Grafiker gearbeitet? Ging alles glatt oder gab es Probleme?

Lief alles perfekt. Wir waren ein Superteam.

Wir feiern mit Ausgabe 7 ein Jahr SCACOM-Aktuell. Was hältst du von unserem „neuen“ Magazin? Was würdest du ändern und was gefällt dir am Besten daran?

Ich finde es Klasse, dass Du so ein Magazin machst. Denn

es steckt sehr viel Arbeit darin. Mach weiter so wie bisher. Ich lese immer gerne den Spiele-Teil.

War das Magazin insgesamt eine gute oder überflüssige Idee? Worin liegt aus deiner Sicht der Unterschied zu bestehenden Magazinen wie z.B. Lotek?

Im Prinzip bereichert das Magazin die Scene. Heutzutage gibt es nur noch sehr wenige Magazine dieser Art. Ich sehe SCACOM eher als Ergänzung denn als Konkurrenz.

Was machst du sonst neben GQ? Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft? Gibt's einen Plan für GQ5?

Neben Gold Quest verbringe ich viel Zeit mit dem C64-Wiki. Einen Plan für Gold Quest 5 gibt es definitiv noch nicht. Vielleicht nächstes Jahr... Aber jetzt habe ich erst mal genug von Gold Quest. ;-)

Danke für das Gespräch und der Erlaubnis, das Spiel diesem Magazin beizulegen – ich hoffe, den Lesern macht es Spaß. Möchtest du noch was loswerden?

Ich möchte mich bei allen Bedanken, die bei Gold Quest 4 so tatkräftig mitgewirkt haben und würde mich freuen, wenn das Spiel vielen Spielern Spaß macht. Vom Schwierigkeitsgrad schätze ich **Gold Quest 4** etwas leichter ein als **Gold Quest 3**. Grund: ich habe es schon ohne Cheat durchgespielt.

SCACOM-Heftdisk

Stefan Egger

In dieser Ausgabe gibt es die zweite Heftdisk für C64-Freunde. Die exklusiven SCACOM-Versionen von „Gold Quest 4“ liegen im .D64 Format vor.

Diesmal gibt es sogar zwei D64 Dateien. Diese kann man als Vorderseite und Rückseite auf eine Diskette zum echten C64 zurückspielen (z.B. mit MMC64, X1541 Kabel oder der neuen 1541U).

Vorderseite:

Auf der Vorderseite unserer Disk gibt es eine spezielle Version von „Gold Quest 4“. Die SCACOM-Version hat – im Gegensatz zu vorher veröffentlichten Disks – einen Highscore-Saver eingebaut. Leider war es technisch nicht möglich, die in der anderen Version enthaltenen Erweiterungen (wie z.B. die Wasseranimation und das Titelbild) einzubauen.

Rückseite:

SCACOM-exklusiv und zum Artikel „Gold Quest: Entwicklungstagebuch“ passend gibt es die Beta-Versionen aller Levels, die die Tester erhalten und kritisiert haben. Unbedingt einmal mit der fertigen Version vergleichen!

Unten ist ein Diskettenaufkleber für die 5,25“ Diskette. Diese ist praktisch, wenn man das Spiel auf eine Diskette zurückspielt – so findet man sie wieder. Am Ende des Heftes gibt es noch ein passendes Disk-Cover zum ausdrucken und ausschneiden. So sieht die Diskette perfekt aus und ist gut geschützt.

Hinweis:

Die Diskette kann jeder starten – auch Leute, die keinen C64 besitzen. Indem man sich z.B. den Emulator Vice oder CCS64 herunter lädt kann man unsere Heftdisk begutachten. Es werden keine weiteren oder Copyright-behaftete Dateien benötigt.



Gold Quest: Entwicklungstagebuch

Bei Gold Quest Nummer vier haben viele Leute geholfen. Hier Ausschnitte der Kommunikation – die größten Bugs und schönsten Mails. Natürlich exklusiv in SCACOM Aktuell!

Thorsten Schreck: Sledgie
Michael Krämer: Brotkasten
Stefan Egger: C+=A USER
Richard Bayliss von TND

Donnerstag, 24. Januar Thorsten -> Stefan

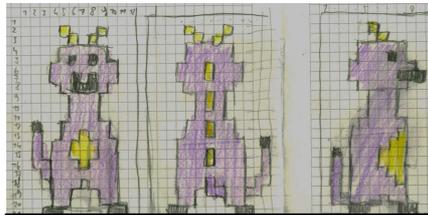
„Kannst Du evtl. Sprite pixeln? Ich benötige noch Hobgoblins, böse Zwerge und andere tödliche Kreaturen... Ich brauche dann von Dir lediglich die Vorlagen, da reinpixeln übernehme ich dann. Du könntest auch Zeichnungen liefern. Die Größe wären 12 x 21 (= Halbsprites)

Freitag, 25. Januar Stefan -> Thorsten

„Also eigentlich nicht. Ich habe noch nie irgendwas gepixelt [...] Hab da leider keine Ahnung, sorry. Aber Beta Testen tue ich gerne!“

Samstag, 1. März, 2008 Stefan -> Thorsten

„Also ich hab mal eine "schrecklich bösen"... hmm, naja, so was Ähnliches wie einen Drachen gemacht. [...] hätte alle 3 Seiten. Vielleicht kannst du es ja irgendwie abändern oder anders gebrauchen. Wenn du es nicht brauchst, so bin ich nicht böse, wenn es nicht verwendet wird ;) [...]“



Oben der Original-Entwurf, der es leicht abgeändert in die finale Version geschafft hat.

Samstag, 1. März Thorsten -> Stefan

„Hi Stefan, ist richtig lieb geworden... Ich pixele den mal fertig... Dann entscheiden wir ob er eingesetzt wird...“

Hast Du schon die übersetzte Story? BTW: Exklusiv-Interview usw. machen wir in Deinem PDF-Magazin...“

Samstag, 1. März Stefan -> Thorsten

„Jo, danke, mein erster Versuch. Ist aber nicht so böse geworden, ups ;) Vielleicht kann man ihn in einen Bonuslevel einbauen oder ihn umfärben, damit er böser aussieht. Sein Name ist SPYRO! Vielleicht kann er ja Feuer-spucken?“

Montag, 10. März Thorsten -> Stefan

„Hier die aktuelle Version vom 9. März 2008.“

Folgendes wurde geändert:
- Richard fixed the level jumps and gives more points
- Mauer mit Hotzenplotz als Warnung

- kaputte Brücken + Kaboom gepixelt
- Diamant + Zwerg vor Tür
- Brücke in der Mitte des 1. Level entfernt und so gebaut wie Du wolltest
- kaputte Brücken eingefügt
- div. Gold eingefügt
- als Belohnung für den Sieg über Hotzenplotz gibt es einen Diamanten, später zwei

Prüfe diese Version und kritisiere... oder sag es kann mit dem 2. Level losgehen.“

Freitag, 14. März Stefan -> Thorsten

„Ja, ist OK so. Was ich noch ändern würde, wie schon gesagt:
- Bei den Eingängen der Häuser bleibt man hängen
- Schilder find ich auch noch ein wenig zu unklar. Geht das nicht besser?“

Also wenn möglich - nach bessern. Sonst OK und auf zu Level 2!..

Freitag, 14. März Thorsten -> Stefan

„Vielen Dank für die Kritik... nun fehlt noch Dein Tiger...“

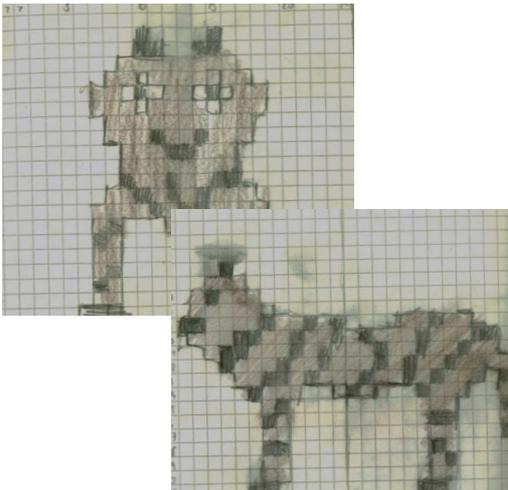
Freitag, 14. März Stefan -> Thorsten

„Kein Problem, danke für deinen Aufwand und deine nette Arbeit und die Umsetzung unserer Ideen!“

> nun fehlt noch Dein Tiger... Jajajaja, ich weiß schon...

Da ich nächste Woche nicht da bin, schicke ich dir den jetzt. Die Seite ist denk ich gut gelungen, aber vorne ist komisch und die Rückseite fehlt noch.

Ich hoffe, du schaffst da einen Tiger draus zu machen, du kannst vorne und hinten machen/ändern, das wäre super. Nach der Woche wäre ich gespannt, wie der Tiger aussieht. Wenn du es nicht schaffst, könnte ich es noch mal versuchen, aber ich denke dass es im C64 dann evt. eh besser aussieht, versuch es einfach“



**Dienstag, 1. April
Thorsten -> Stefan**

„Ich bin momentan auf der Arbeit ziemlich eingebunden. Darum habe ich noch nicht weiter gemacht.

Dein Tiger und noch ein böses Wesen (von Broti), sowie Gespenster und ein Vorschlag von Richard (Hogloin der Bomben legt) warten auf Ihre Umsetzung.

Leider kann ich nicht genau sagen wann ich weiter machen werde. Ich hoffe trotz-

dem sehr bald. Du kannst wenn Du möchtest schon Gegner fürs dritte Level zeichnen.“

**Dienstag, 3. April
Thorsten -> Stefan**

„Meine Idee wäre Minen-Wagen, die auf den Schienen hin- und herfahren...“

**Dienstag, 3. April
Stefan -> Thorsten**

„Soll ich mal einen versuchen? Du meinst nun als Gegner??? Cool wäre, wenn man Sledgie den Zwerg in einen solchen Wagen setzen könnte, geht das aber nicht, oder?“

**Dienstag, 3. April
Thorsten -> Stefan**

„Das wäre toll, wenn Du mir ein paar Vorlagen so wie vorher zeichnen könntest. Ich glaube Sledgie kann nicht mitfahren. Frag aber ggf. noch mal Richard.“

**Dienstag, 3. April
Stefan -> Thorsten**

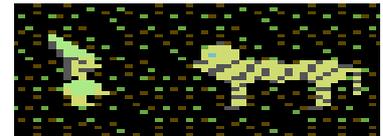
„Richard sagt, das ändern des Hauptcharakters ist nicht möglich, leider

Wir können aber Gegner IN das Minenfahrzeug reinsetzen, sieht sicher cool aus, mal sehen. Ich versuch mal was, dauert aber noch...

Wie gehts meinem Tiger? Will dann mal Bilder sehen, ob er geglückt ist oder ob es ein Pixelhaufen ist...“

**Freitag, 4. April
Thorsten -> Stefan**

„Ich habe mal den Tiger von der Seite gepixelt (noch ohne Animation) und zwei Screenshots dieser Mail beigelegt. Schau mal ob er Dir so gefällt. Die Ansicht von vorn und so weiter kommt noch.“



**Freitag, 4. April
Stefan -> Thorsten**

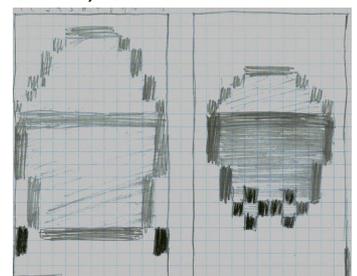
„Ja, sieht OK aus. Ich würde ihn noch ein wenig weniger lang machen, evt. 1 Pixelreihe beim Bauch rausnehmen. Dann könnte man zusätzlich den Schwanz ein wenig lebendiger gestalten.

Bin schon gespannt auf vorne und hinten ansichten - ob dir das so glückt, weil mir fiel es schwer (Erinnerung: Hinten gibts nicht).“

**Dienstag, 6. Mai
Stefan -> Thorsten**

„Heute hab ich mal was für GQ4 gemacht - sehr spät, sry, aber doch. Das ist der Minenwagen, allerdings musst schauen, ob er so i.O.

ist. Soll ein wenig 3D Effekt haben, schau es dir mal an und spiel mit den Grautönen herum.



Man könnte auch einen Gegner reinsetzen, aber ich denke, das wird schwer“

**Freitag, 18. Mai
Thorsten -> Richard**

“Here is the complete 3rd Level with an brand new endboss (Broti gives me the plan)

I put the little dragon on the closed mine-doors. It's a nice effect... After you said all is ok I start the last level.”

**Freitag, 18. Mai
Richard -> Thorsten**

“Nice work for the 3rd level.

HAHAHAHA You call that a spider? :P looks nothing like a spider. Don't worry though. I have done a better spider for you and I have also corrected the sound effects for the other enemy miners. :)

Now hopefully, all is okay, now that my new spider has been added :)”

**Montag, 19. Mai
Thorsten -> Stefan**

„Hier die letzte Version mit der fetten Spinne, dort sind noch keine Änderungen von mir drin...“



**Montag, 19. Mai
Stefan -> Thorsten**

„Hab ich erhalten und mit Richard besprochen. Wir haben einige Änderungen zusammen besprochen und Richard hat viel geändert. Ich hoffe, er schickt es dir dann zu!

Ich werde es dann später mal testen, wenn die neue Version fertig ist, Aber es ist weitgehend OK, was ich so gesehen habe.

Konntest den Bug "eingesperrt" nachvollziehen oder beheben? ist in Level 2“

**Montag, 19. Mai
Thorsten -> Stefan**

„Den Bug habe ich behoben, an der Stelle wächst jetzt Gras und Du kannst durchgehen. Fällt beim schnellen durch spielen nicht auf.“

**Montag, 19. Mai
Stefan -> Thorsten**

„Hier noch mal ein paar Bugs/komische Dinge. Wie immer müsst ihr das sehen, ob das anders geht.

Das eine ist wo es in Level 3 extrem langsam wird.

Das andere ist die Spinne, die, wenn man einfach vorbeigeht, in den nächsten Level beamt. Ich habe das mit Richard besprochen, er meinte das sei nicht (leicht) fixbar.

Mal sehen. Schön langsam nimmt es tolle Formen an.

Richard macht grad einige Bugfixes, Endgegner in Level 1 ist auch ein wenig verbuddet.“

**Dienstag, 20. Mai
Thorsten -> Stefan**

„[...] Das mit der Spinne könnte man ändern wenn man die tiefer einsetzt. Bei der anderen Szene einfach

ein Monster weniger und es läuft schneller.

Vor dem Endgegner im 4. Level wollte ich noch ein paar Totenköpfe mehr einsetzen. Leider kein Speicher mehr übrig. Vielleicht könnten wir den Arm von Hotzenplotz (wie du vorgeschlagen hast) weglassen.

Außerdem fehlt noch die Verwandlung von einem Frosch in das Mädchen. Vielleicht kann Richard da was zaubern oder wir ändern die Story

Meiner Meinung ist das Spiel jetzt zu 95% fertig und die Werbung kann beginnen... Du kannst gerne schon einen Bericht mit Screenshots und deinen Test in der nächsten SCACOM-Aktuell bringen.

Ich schreibe auch mal Tele wegen Werbung an.

Ich möchte GQ4 auch über die CSdB releasen. Dort würdest Du als Grafiker und Tester stehen...“

**Dienstag, 20. Mai
Stefan -> Thorsten**

„Ja, prima. Dann gehts los. Was hast du dir vorgestellt? Also Ausgabe 6 (1. Juni 2008) die Ankündigung und in Ausgabe 7 (1 Jahr SCACOM) das Spiel beilegen mit Interview und alles? Das wäre dann am 1. August, also erst relativ spät.

Frage ist, wie lang das Spiel noch braucht, bis es fertig ist (Titelscreen, Musik, usw.).

Stichwort Musik: Richard hat ne alte, aber gut passende

Musik gefunden. Broti gefälltes auch.“

Mittwoch, 21. Mai
Stefan -> Richard
“BIG BUG found!”



Beim Übergang von Level 3 zu 4 konnte man in die Mauer springen.

Donnerstag, 22. Mai
Thorsten -> Richard

“thank very much for this work. It's great to see you work "live". ;-)

Stefan or Michael finds bugs and you fixed them... Thank for the great play testing to both of you!!!

For me is this "now I am crazy.vsf" the final version. In the night I play all levels and I don't find any bugs!

[...] Please also name "Michael Kramer" as playtester and "D-Flame of Crypt" for the Title-Pic. And thanks to Telespielator for some pictures (e.g. wizard, Hotzenplotz).“

Donnerstag, 22. Mai
Richard -> Team

“Hello there Thorsten, I have now finished the new front end and enhancements. I am pretty pleased with the final result.“

Donnerstag, 22. Mai
Richard -> Team

“Oops. Sorry, bugged files : (“

“Ignore the previous version as there was still a bug in the game which happened if the use choses the sound effects option. When the player tries to push scroll in the game, it crashes.

I have now fixed and tested this problem and now it should work 100%.“

Donnerstag, 22. Mai

Richard -> Team

“ANOTHER BUG. Oh NO! “

There was another bug in the other 3 versions. There was no background animation with the water. Here is the final of the fixes this time on a .D64 :)”

Sonntag, 25. Mai

Stefan -> Team

„For me, there is no 2 Player mode available. I'm in emulator Vice and use one Comp Pro USB.

If I press FIRE, I'm green Dnarf. If I swap Joy, and Press FIRE, it's only SHOOT, but no blue dnarf appears.

Look at if it's not implemented. I tested the Gold_Quest_4_final_100percent.d64 version.“

Sonntag, 25. Mai

Stefan -> Team

“Sorry, but the last version isn't all that great. There are many mistakes and old faults, that shouldn't be there

- 1.) No option for Music+SFX
- 2.) The water animations should be from left to right not up to down

3.) Level 1: The exits of the houses – you cannot move (you corrected that bug in one version – have updated an older version??? This WAS FIXED – now its here again)

4.) You can move into the roof of the houses (half a cm)

5.) Thorsten noted a couple of spelling mistakes – please check his mail.

Why.vsf:

Why there is that room? Can we go directly in next level???

Tiger2.vsf:

You cannot move up to shoot the tiger (must wait). But should be AFTER the tiger, not before

End.vsf:

You can move into the letter

Notitlepic.vsf:

If all lifes are gone, no title pic appears

Door.vsf:

Old mistake – here again

Roof.vsf:

Move into the roof – not good

AND: No 2 Player mode!
 Where is Dave?“

Sonntag, 25. Mai

Richard -> Team

„I have been doing some more fixing of this game. Please find .D64

enclosed. Certain bugs which were mentioned I could not resolve. Those

of which are as follows:

* The roof bug - Seems there

is a fault in SEUCK
 * Direction of the flowing water - In SEUCK I can only do up or down
 * The player selection bug (Where player that use joystick port 1 have to press fire to start the game at any time)
 * The tiger problem

Anyway here are some problems that I have managed to fix. Those are as follows:

- Colour bug in title screen colour roll (Black between the colours in the colour wash routine should have been brown)
- Fixed the availability of player 2 to be able to play properly.
- 100% fixed the game over bug.
- Fixed the door/houses bug.

That's it. I think I'm done with this now :)"

Montag, 26. Mai
Richard -> Team

"Gold Quest 4 has been updated, with thanks to Stefan, who thinks the game should delay for a short time when last life is lost, before jumping back to the title screen. So I have fixed this problem."

Donnerstag, 29. Mai
Richard -> Team

"I would specially like to thank you all for your help and support of Gold Quest 4. You all deserve a pat on the back for the excellent support. It is muchly appreciated. :)
 Thanks so much! It was a pleasure to work with you!"

Donnerstag, 29. Mai
Stefan -> Richard

"Also there were little communication problems because of our bad English we made a good game. Thanks for your help. You made GQ perfect and helped solving problems. Also you made the spider - its so cute! Thanks!"

Mittwoch, 4. Juni
Stefan -> Team

„Leider gibt es noch einige Fehler, die aus der GQ4 "final" Version behoben werden sollten :(

Im 2 Spieler Mode vor allem: Hab heute mit einem Freund zu zweit gespielt. In Level 2 flackerten die Gegner heftig, es kam zu sehr großen Verlust der Geschwindigkeit. Dies führte sogar einmal zum "aussetzen" des Bildes (4 Mal schwarz blinkender Screen)

[...]
 UND DAS SCHLIMMSTE:
 Alle Punkte, die man einsammelt, gehen an den Spieler 2 (blau). Mein Freund bekam 5 Leben (50.000 Punkte) ich kein einziges. Auch wenn Spieler 1 (grün) die Punkte einsammelt, gehen Punkte an Spieler 2. Die einzigen Punkte, die Spieler 1 bekommt sind die Gegner. Das waren ca. 7000 oder so. In Level 2 bin ich ausgeschieden, da ich keine Leben bekam."

Donnerstag, 5. Juni
Stefan -> Team

„Richard meinte, dass das erste Problem (Screen blinken) das SEUCK Slowdown ist. OK, aber in 2 Spieler

Mode ist es EXTREM, in 1 Spieler nicht

Dass alle Punkte an einen Spieler gehen, ist angeblich auch SEUCK bedingt und nicht fixbar.
 VORSCHLAG: Unendlich leben in 2 Spieler Modus, sonst nicht spielbar

Oder wir entfernen ihn komplett, da er zu viele Probleme macht :(

Schade, tut mir Leid, dass das nicht so klappt."

Freitag, 20. Juni
Thorsten -> Stefan

„Mit großer Wahrscheinlichkeit wird MombasaJoe uns eine Grundfassung mit Saver bauen. Richard müsste dann noch, wenn er es hinbekommt die anderen Sachen wie Musik, Wasser etc. wieder einbauen. Ansonsten hätten wir eine SEUCK-Fassung mit Saver."

Samstag, 28. Juni
Richard -> Team

"Sorry to disappoint you but unfortunately it is impossible for me to add this BASIC high-score along with the new front end to the game. The main reason for this is because of the new routines *overlapping* where my data and source code was in the first place."

HINWEIS:

Die betroffenen Personen wurden gefragt und haben schriftlich der Veröffentlichung beigestimmt!



Interview mit Georg Fuchs

Das Interview führte Stefan Egger

Georg Fuchs spricht mit uns über sich, seine Familie, Commodore-Computern und das PDF-Magazin Lotek64.

Hallo Georg Fuchs, stell dich und deine Familie ausführlich vor! Was für Hobbies hast du?

Mein Name ist Georg Fuchs, ich bin 1972 geboren und in der Veitsch im obersteirischen Bezirk Mürzzuschlag aufgewachsen. 1992 habe ich in Mürzzuschlag maturiert und bin danach nach Graz gezogen, wo ich ein Studium (Geschichte und Philosophie) begonnen habe. Zwischen 1998 habe ich als Grafiker gearbeitet und daneben alle möglichen Jobs gemacht, seit 2005 arbeite ich im Bereich des Steiermärkischen Landtags.

Seit 1996 bin ich mit Lisbeth zusammen, 2005 haben wir geheiratet, wir haben zwei Kinder, Karoline und Felix, wollen aber noch ein drittes.

Was machst du neben deinen Hobbies?

Mein Beruf lässt mir nicht allzu viel Zeit für Hobbies, deshalb fällt es mir oft schwer, trotz unseres sehr engagierten Redaktionsteams Lotek64 pünktlich zu machen. Seit ich Kinder habe, verbringe ich meine Freizeit meistens zu Hause, mit meinen vielen alten Rechner im Keller beschäftige ich mich kaum. Hin

und wieder ein Konsolenspiel, das wars dann.

Ich höre viel Musik, lese aber zu wenig, dafür bin ich zum TV-Serienjunkie geworden. Buffy hat es mir besonders angetan.

Wann und wie hattest du zum ersten Mal Kontakt mit Computer? Welcher war dann der erste, der bei dir zu Hause stand?

1984 war ich bei einem Schulfreund auf Besuch und habe staunend seine Philips-Konsole gesehen – mein Cousin hatte eine noch ältere Spielkonsole mit fünf oder sechs Cartridges, das muss 1981 gewesen sein. Ich kann mich nicht mehr daran erinnern, welches Gerät das war. Das waren jedenfalls meine ersten Kontakte zu „Computern“.

Jedenfalls war ich restlos begeistert und wollte auch so ein Ding haben. Kurz danach habe ich von der Existenz von Heimcomputern erfahren und wollte, in der Hoffnung, dann sogar eigene Spiele programmieren zu können, so ein Wunderding haben. Meine Eltern haben mir zu Weihnachten 1984 einen Commodore 16 mit Datasette geschenkt, an dem ich anfangs komplett gescheitert bin. Da ich keine Bekannten hatte, die mir weiterhelfen konnte, hat es lange gedauert, bis ich mehr mit dem Gerät anfangen konnte, als ein Spiel zu laden.

Was hattest du danach für Computer?

Mitte 1985 schafften sich dann immer mehr Schulfreunde einen C64 an, natürlich wollte ich auch einen haben, er war ja offensichtlich sehr viel besser als der C16. Im Sommer 1985 war es schon soweit, ich hatte meine Eltern überzeugt. Aus Kostengründen dauerte es aber noch ein Jahr, bis eine 1541 das System ergänzte, später kam noch ein Nadeldrucker hinzu. Leider wurde der gute alte Brotkasten irgendwann kaputt und wurde von einem C128 ersetzt, der mir aber immer ein Rätsel blieb – abgesehen vom C64-Modus. Diesen hatte ich aber ganz gut im Griff.

Ende 1989 oder Anfang 1990 bin ich dann auf einen Amiga 500 umgestiegen, dessen Grafik- und Musikkfähigkeiten mich zwar faszinierten, mit dem ich mich aber insgesamt nie so anfreundete wie mit dem guten alten C64. Erst 1994 bin ich dann auf einen 486er-PC umgestiegen, seither nutze ich die Commodore-Rechner als Hobbygeräte und den PC zum Arbeiten.

Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?

Zu viele, um sie hier alle aufzuzählen, aber nichts super seltenes oder wertvolles. Meine Lieblingsgeräte sind sämtliche Nintendo-Konsolen (ohne den „Virtual Boy“, den

besitze ich nicht), der Sega Nomad, der SX64, die jüngst dazugekommene PC-Engine, der Osborne-1, der Apple][e und GS, mein Amiga 3000 und natürlich mein kleiner C64-Vorrat. Sehr interessante finde ich auch die Geräte aus dem Hause Sinclair, auch wenn das manche Commodore-Fans nicht gerne hören. Aber der Sinclair Spectrum ist auch eines meiner Lieblingsgeräte, mit dem vor kurzem erworbenen QL muss ich mich erst vertraut machen.

Welche davon ist dein Lieblingssystem und warum? Warum bist du doch eher Commodore Fan? Was fasziniert dich an C64 und Co?

Der C64, denn trotz seiner bekannten Mängel (langsameres DOS, miserables BASIC etc.) ist er ein einzigartiger Computer. Er hielt sich fast 10 Jahre lang als relevantes Gerät und trug wie kein anderes System dazu bei, Computer populär zu machen – obwohl er nicht gerade intuitiv zu bedienen war. Heute gibt es alle zwei oder drei Jahre eine neue Generation von Konsolen, kein Programm nützt die Hardware auch nur annähernd aus. Das war beim C64 anders: Jedes Jahr wurden neue Tricks entdeckt, um noch mehr Sprites, noch mehr Farben, noch mehr Effekte auf den Bildschirm zu zaubern. Die Musik wurde immer ausgefeilter, obwohl der Soundchip immer derselbe blieb. Darin liegt die Faszination des Commodore 64. Weil der C128D einen kompletten C64 beinhaltet, dar-

über hinaus aber auch noch ein 1571-Laufwerk und die leider nie wirklich ernst genommenen C128- und CP/M-Modi, sollte eigentlich dieses Gerät meine Hitliste anführen. Commodore-Fan über den C64 hinausgehend bin ich, weil ich auch von den Amiga-Modellen sehr angetan bin, besonders der gut ausgestattete Amiga 3000 war eine wirklich Glanzleistung, sieht man von der Commodore-typischen Billigbauweise (zumindest beim Desktop-Modell, die Tower-Version ist ja sehr selten) ab.

Was sind deine Top 5 Amiga und C64 Favoriten?

Das ändert sich ständig. Mein ewiges Amiga-Lieblingsspiel wird wohl immer Superfrog bleiben, weil ich ein Jump'n'-Run-Fan bin. Die Pinball Fantasies/Illusions/Dreams-Reihe gehört noch heute zu den besten Pinball-Computerspielen. Und Kick Off II habe ich nächtelang gespielt, obwohl es technisch keine Glanzleistung war. Cannon Fodder habe ich auch gerne gespielt. Bei den C64-Spielen zählen The Great Giana Sisters, sämtliche Adventures von Magnetic Scrolls und Lucasfilm Games, Alter Ego, die Epyx-Sportspiele und Impossible Mission zu meinen Favoriten.

Du bist Erfinder, "Chefredakteur" und Gestalter von Lotek64. Erzähl über die Geburt von Lotek64!

Zwischen 1995 und 1999 habe ich mich gar nicht mehr mit

älteren Computern beschäftigt und auch nur selten am PC gespielt. Irgendwann haben C64 und Amiga dann angefangen, mir abzugehen. Den Amiga hatte ich 1995 verschenkt, der neue Besitzer hielt ihn aber für eine Leihgabe und gab mir das komplette Paket mit Monitor und Diskette Anfang 2000 wieder zurück – dazu einen Amiga 1200, den ich vorher gar nicht mehr mitbekommen hatte. Ich entdeckte also die alten Geräte neu und besorgte mir auch schnell wieder einen C64. Das war damals noch ganz einfach, auch ohne Ebay bekam man sie überall gratis oder sehr billig. (Heute ist ja eine gewisse Knappheit eingetreten, was man auch an den Preisen spürt, die für gut erhaltene Geräte bezahlt werden.)

In meinem Freundes- und Bekanntenkreis war ich mit meinem neuen Hobby aber ziemlich einsam. Also suchte ich im Internet Gleichgesinnte und fand sie auch. Die Idee, ein kleines Magazin zu machen, war schnell geboren, und bei all dem Enthusiasmus dieser Tage war die erste Nummer auch sehr schnell gedruckt. Dass es auch die Go64! gab, war mir damals gar nicht bewusst.

Das Magazin hat einen Schwerpunkt auf C64, aber ohne Beschränkung anderer Systeme. Warum das? Was hat dich dazu gebracht?

In der Lotek64-Gründungsphase wollte ich vor allem jenes Magazin ma-

chen, das ich selbst gerne vorgefunden hätte. Ich habe keinen Sinn darin gesehen, mich auf den C64 zu beschränken, weil sich die meisten Bekannten auch für andere Systeme erwärmen konnten. Zudem waren die meisten C64-Freaks meiner Tage irgendwann auf den Amiga umgestiegen und interessierten sich genauso für Amiga-Systeme. Im Jahr 2000 war noch nicht absehbar, dass alle Versuche, den Amiga durch „Modernisierung“ der Hardware retten, so kläglich scheitern würden.

Was genau sind deine Aufgaben?

Seit wir in einem Redaktionsteam arbeiten, bin ich vor allem der Organisator: Ich treibe die Leute an, ihre Artikel zu liefern, kümmere mich um die Abos und zum Teil auch um Inserate (von denen es aber nicht sehr viele gibt) und somit um die Finanzierung, mache das Layout, kümmere mich um den Druck und den Versand.

Was hältst du von unserem „neuen“ Magazin? Was würdest du ändern und was gefällt dir am Besten daran?

An SCACOM gefällt mir der unbeschwerte und offene Zugang zu den breit gefächerten Themen, die Interviews und die wirklich exklusiven Rendergrafiken.

Weniger gefällt mir die optische Gestaltung, auch der Rechtschreibung könnte ein wenig mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden. Tippfehler

sind bei einem Hobbyprojekt in Ordnung, aber ab einer gewissen Menge behindern sie einfach den Lesefluss.

War das Magazin eine gute oder überflüssige Idee? Worin liegt aus deiner Sicht der Unterschied zu Lotek64?

Lotek64 ist ein Printmag, das es auch online gibt. SCACOM ist ein Online-Mag, das man auch ausdrucken kann.

SCACOM ist sicher nicht überflüssig, weil eine gewisse Vielfalt auch allen anderen Magazinen hilft, einen Qualitätsstandard zu halten oder auszubauen, jeder orientiert sich ein bisschen an der „Konkurrenz“ und hat andere Schwerpunkte. Solange sich die wenigen bestehenden Zeitschriftenprojekte nicht gegenseitig die Ressourcen (das sind vor allem die Redakteure) wegnehmen, ist die Situation gut, wie sie ist. Sollte es aber enger werden, wäre eine Zusammenführung der Energien wohl der bessere Weg. Dann würde gelten: besser ein gutes Magazin als drei mangelhafte.

Wir hatten/haben eine 264er Sonderausgabe über C16 und Plus/4... Was denkst du über diese Computer?

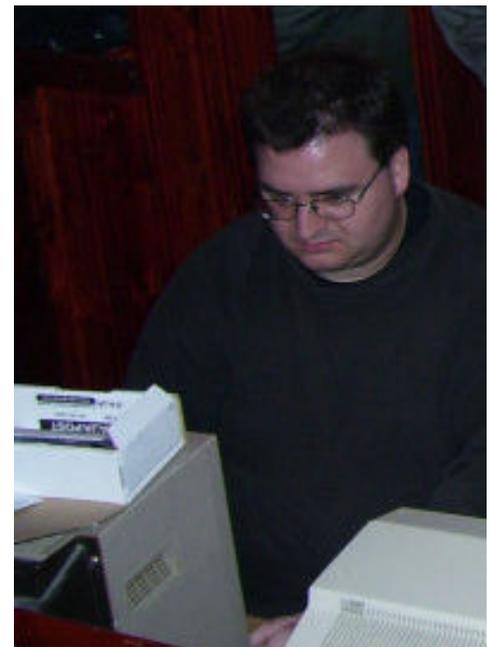
Mit dem C16 verbinde ich keine allzu tollen Erinnerungen, aber trotzdem lese ich gerne darüber. Wirklich viel wurde ja nie über diese Reihe geschrieben.

Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?

Ich habe ein paar kleine Verbesserungspläne, möchte aber noch nichts verraten, weil alles noch zu wenig konkret ist.

Danke für das Gespräch. Möchtest du noch was loswerden?

Schön, dass du die Szene mit deinem Magazin bereicherst! Ich wünsche dir viel Energie, weil ich weiß, wie anstrengend es ist, eine Zeitung zu machen.



Georg Fuchs beim Commodore Meeting 2008 in Wien

Links:

www.lotek64.com

Interview mit Michael Krämer

Das Interview führte Stefan Egger

Michael Krämer im SCACOM-Interview. Er ist Mitgründer von und Redakteur des C64 Magazins namens „Cevi-Aktuell“.

Hallo Michael Krämer! Stell dich und deine Hobbies mal ausführlich vor!

Also gut... *lach* ...wie un schwer erkennbar ist, heiÙe ich Michael Krämer bin aber auch bekannt unter den Pseudonym 8R0TK4\$T3N (oder halt kurz: Broti). Zumindest hoffe ich das :) ; bin 21 Jahre alt, wohne in Moers am wunderschönen Niederrhein. Zu meinen Hobbies gehören natürlich klassische Computer, als auch nicht-technische Dinge wie Musik machen oder Schach/XiangQi spielen. Ansonsten bin ich auch großer Freund von DVDs und mache regelmäßig Filmabende mit Freunden oder bin sonst wie mit Leuten unterwegs.

Was machst du neben deinen Hobbies?

Neben meinen Hobbies bin ich u.a. bei Digital Talk, Cevi-Aktuell und Protovision tätig. Außerdem hab ich meine Finger noch in verschiedenen anderen Projekten (nicht C64-orientiert) drin.

Ich habe gehört, dass du filmst und/oder nachbearbeitest. Erzähle uns was über die filmmachende Seite von dir!

Das ist richtig. Ich filme und bearbeite sowohl auch nach, und natürlich hab ich auch in Bildbearbeitungen meine Finger im Spiel. Alles fing eigentlich damit an, dass zwei Freunde und ich mit einer Digicam angefangen kurze Clips zu drehen (max. 30 Sekunden war möglich). Später haben wir dann auf eine richtige Kamera umgesattelt.

So entstanden dann größere und noch sinnfreiere Videos. Dann überkam auch mal die Lust etwas synchronisieren. Also erstellten wir Parodien von „Der Herr der Ringe“ und „Matrix“. 2005 gab es einen Filmwettbewerb (keine Ahnung mehr von wem) und dort haben wir dann für unsere Schule unseren ersten ernstesten Film von etwa 45 Minuten gedreht.

Mittlerweile begrenzt sich die Filmemacherei auf Heimvideos von Feiern oder so. Obwohl ich ja noch ein unvollständiges Drehbuch für einen Stummfilm in meiner Schublade liegen hab. Aber ob und wann ich es in die Tat umsetze steht in den Sternen.

Wann und wie hattest du zum ersten Mal Kontakt mit Computer? Welcher war der erste, den du zu Hause hattest?

Das erste Mal in den Genuss eines Computers im zarten Alter von 4 Jahren, als mein Vater einen C64 mit 1541 und

Grün-Monochrom-Monitor nach Hause brachte.

Was hattest du danach für Computer?

Später kamen dann noch ein Amiga 500 und ein 486 mit 50 MHz dazu. Und dann halt nach und nach mal etwas bessere PCs ;)

Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?

In meinem Besitz befinden sich noch heute etwa acht oder neun C64 (verschiedene Modelle, können aber auch noch mehr sein :)), drei C16, ein C128, zwei Amiga 500, ein Amiga 600, ein IBM PC 300XL, ein C-286-LT, ein Atari VCS 2600, vier Game Boys (ok, ist zwar ein Handheld, aber dennoch „retro“ ;)) und ein Poppy 9012 Telespiel.

Was ist das angesprochene Poppy 9012 Telespiel?

Das Poppy 9012 ist ein Telespiel von 1977 (Hersteller mir unbekannt). Dabei handelt es sich halt um einen Pong-Clone mit 6 integrierten Spielen. Diese wären: Tennis, Hockey, Squash, Handball, Tontaubenschießen und Treibjagd.

Gespielt wird entweder über Paddles oder ggf. mit der Pistole.

Welche davon ist dein Lieblingssystem und warum?

Mein Lieblingssystem ist und bleibt der C64, weil ich mit ihm groß geworden bin. Man hängt halt dran wie wohl an sein erstes Haus- oder Kuscheltier.

Warum bist du doch eher Commodore Fan? Was fasziniert dich an C64 und Co?

Am C64 hat mich immer der geniale und einzigartige Sound fasziniert und das tut er heute noch. Auch fand ich es klasse, was man alles aus der Kiste raus holen konnte, trotz der Beschränkungen.

Was sind deine Top 5 Amiga und C64 Favoriten?

Also Amiga wären (ohne bestimmte Reihenfolge): The Secret of Monkey Island, It came from the desert, Lionheart, Turrigan 3 und Indiana Jones and the fate of Atlantis (wer es gespielt hat, weiß was es heißt Disk-Jockey zu spielen *lach*)

C64 (wieder wie beim Amiga auch, ohne feste Reihenfolge): Archon 2, Turrigan, Super Nibbly, The Great Gianna Sisters und Mrs. Pac-Man

Du bist Mitgründer der Cevi Aktuell (neben Boris Kretzinger). Erzähl über die Geburt von „Cevi“!

Also... *überleg* Alles fing an, als ich im April 2005 einen Brief von Boris Kretzinger in meinem Briefkasten hatte. Dort drinnen befand sich ein gefaltetes Blatt Papier mit eineinhalb Seiten Text und einem Notizzettel worauf Bo-

ris fragte, ob ich Lust hätte, dieses Projekt zu unterstützen. Natürlich sagte ich zu, denn immerhin kannten Boris und ich uns ja schon durch unsere Arbeit bei der Digital Talk, also schrieb einen Bericht über das damals frisch erschienene MMC64 Und so ward die Cevi-Aktuell geboren.

Das Magazin enthält nur C64 Themen. Warum das? Was hat dich dazu gebracht? Ist es nicht schwer, das Magazin zu füllen?

Nun ja, wie der Name schon sagt, dreht er sich nur um den C64. Zurzeit als die Cevi-Aktuell entstand gab es kein reines C64-Magazin, welches kostenlos erhältlich ist. Klar ist es schwer ein Magazin zu füllen, das kennst du bestimmt auch ;)

Was genau sind deine Aufgaben?

Meine Aufgaben umfassen halt das typische Redakteur-Dasein, sprich Themen suchen ggf. Quellen übersetzen, etc. Außerdem kümmere ich mich noch um die Internetpräsenz. Die Aufgabe habe ich von Anfang an übernommen, da Boris wohl ein wenig geringere HTML-Kenntnisse hat als ich.

Du hast mit u.a. mit mir an Gold Quest 4 von Thorsten Schreck gearbeitet. Was hast du gemacht? Was war der größte gefundene Bug?

Also ich habe zusammen mit den Anderen das Spiel gespielt und entdeckte Bugs gemeldet. Ich würde sagen

der größte Bug war wohl der Highscore-Fehler im 2-Spieler-Modus, wo alle gesammelten Punkte an den 2. Spieler gingen.

Wie gefällt dir das finale GQ4? Vergleiche es mit den älteren Gold Quest Spielen!

Nun ja... Gold Quest 4 reiht sich auf jeden Fall in die gleiche Suchtskala ein, wie die ersten drei Teile der Tetralogie. Im Vergleich zu den älteren Teilen sich einiges am graphischen und Leveldesign getan hat. Auch denke ich, dass der Schwierigkeitsgrad in Bezug auf GQ3 etwas leichter ist.

Wie hat dir die Team Arbeit gefallen? Testest du öfter Spiele?

Die Zusammenarbeit war Spitze. Ein tolles Team. Hab selbst schon zusammen mit einem Freund an diversen Spielen gearbeitet und diese dann halt auch getestet.

Wir feiern mit Ausgabe 7 ein Jahr SCACOM-Aktuell. Was hältst du von unserem „neuen“ Magazin? Was würdest du ändern und was gefällt dir am Besten daran?

Also ich finde das Magazin hat eine angenehme Abwechslung in den verschiedenen Systemen. Eine Veränderung die sich wohl einige wünschen, ist die Fehlerminimierung.

War das Magazin insgesamt eine gute oder überflüssige Idee? Worin liegt aus deiner

Sicht der Unterschied zu bestehenden Magazinen wie z.B. Lotek?

Denke schon, dass das Magazin eine gute Idee war. Immerhin unterscheidet es sich ja von der Lotek schon mal in dem Veröffentlichungsintervall. Auch findet man in deinem Mag Themen, denen man bei der Lotek nicht begegnet.

Wir hatten/haben eine 264er Sonderausgabe über C16 und Plus/4... Was denkst du über diese Computer? Wie hat dir die Ausgabe gefallen?

Also ich bin der Meinung, dass auch die 264er ihren Charme haben (sonst ich hätte ich ja keine C16er hier herumstehen).

Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?

Mein größter Wunsch ist wohl, dass man auch noch in 25 Jahren was vom C64 hört. Projekte habe ich noch einige in Arbeit. So soll u.a. dieses Jahr noch eine Filmsynchro entstehen und es wird fleißig an meinem Musikprojekt weiter komponiert.

Danke für das Gespräch. Möchtest du noch was loswerden?

Ich bedanke mich für die Ehre interviewt zu werden. Passiert ja nicht alle Tage *grins*. Sonst möchte ich alle grüßen, die mich kennen und noch viel Erfolg mit deinem Projekt.

Danke, wir werden deine Ratschläge beherzigen.

Computergeschichte Hintergrundbild

Krolli99

Stefan Egger

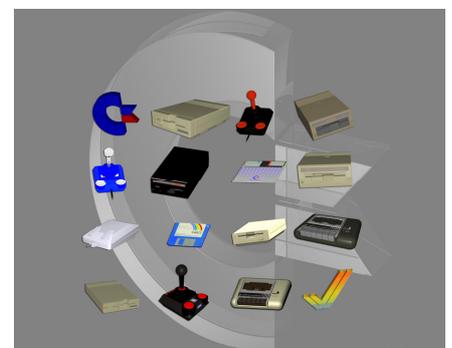
Ich war so ungefähr anfangs 30 und hatte damals noch keine Ahnung von Computern. Mein erster Computer war ein C116 mit Datasette. Danach kam noch ein VC20 dazu. Später bekam ich einen C64 mit Erweiterungen. Ich hatte ca. 200 C64-Disketten mit einem Haufen Spiele.

Mein erster Amiga war ein Amiga A600. Die erste Festplatte war eine Conner mit 340 MB. Und die Festplatte hatte damals wirklich einen Haufen Geld gekostet (ca. 500 DM).

Ich habe mir den Amiga wegen Schach gekauft. Auf Amiga gab es eine Schachdatenbank namens „enpassant“. Mein A600 (mit Speichererweiterung) wurde also als Schachdatenbank verwendet.

Den Amiga wollte ich von einem PC-Händler in einen Tower umbauen lassen. Nachher verkaufte ich den A600 und holte mir dann einen A1200 mit Kickstart 3.0. Dieser wurde dann von Amigati in einen PC-big Tower eingebaut. Da ich mich auch für Mailbox interessierte kaufte ich mit noch einen A2000 mit Turbokarte. Diesen habe ich heute noch. Über meinen Bruder bin ich zum Amiga gekommen.

In dieser Ausgabe liegen zwei Hintergrundbilder bei. Das eine ist eine Zusammenstellung von Fotos und Rendings von dflame. Das andere Motiv zeigt das Cover dieser Ausgabe. 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.



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

Auf www.scacom.de.vu gibt es weitere Hintergrundbilder!

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

Interview mit Boris Kretzinger

Das Interview führte Stefan Egger

Wir führen ein Gespräch mit Boris Kretzinger. Er ist in der Szene durch das von Michael Krämer und ihm gegründete PDF-Magazin „Cevi-Aktuell“ bekannt.

Stell dich und deine Hobbies mal ausführlich vor!

Ich spiele seit meiner Kindheit Videospiele. Ich erinnere mich noch an flackernde Bildschirme während die tollsten Spiele von Kasette in den C64 geladen wurden – vielleicht rührt meine Affinität zum Sammeln von Tapegames daher. Die Ladezeiten fülle ich gerne mit Lesen (vor allem Jules Verne) und Radfahren aus.

Was machst du neben deinen Hobbies?

Gerade schreibe ich an meiner Magisterarbeit, da sollte die Frage eigentlich sein: wie finde ich daneben noch Zeit für meine Hobbies?

Was war dein erster Computer und welche folgten nachher?

Mein erster Computer war ein Aldi-C64, den ich von meinem Bruder Anfang der 90er geschenkt bekam. Es folgte ein paar Jahre später ein 386er, der erst 1997 von einem Cyrix P200+ abgelöst wurde. Als ich etwa 2001 über das Forum64, den Computerflohmarkt und die GO64! wieder C64-Luft schnupperte, ließ mich der kleine Brotkasten

(und die Sammelleidenschaft für andere Commodore-Geräte) nicht mehr los.

Welche klassischen Computer oder Spielekonsolen besitzt du heute?

Viele gängige, wenig exklusive. Atari 2600 und 1040 STFM, mehrere Commodore 16, 64, 128 und PC-I, Nintendo NES & Gamecube (sofern man den schon zum alten Eisen zählen möchte), Sega Master System und Mega Drive. Handhelds und Pongkonsolen lasse ich da einmal außen vor. Der Stolz meiner Sammlung und erst vor ein paar Tagen dazugekommen: ein Commodore 720 in herrlichem Zustand plus 8250 LP Doppelfloppylaufwerk.

Was davon ist dein Lieblingssystem und warum?

Das variiert je nach dem, welches Spiel mich gerade (wieder) begeistert. Wenn es ein System gäbe, von dem ich mich unter keinen Umständen trennen würde, dann wäre das der Aldi-C64, den mein Bruder mir schenkte. Freilich aus sentimentalen Gründen. Ein echtes Lieblingssystem habe ich nicht, da ich vielen klassischen Konsolen und Heimcomputern und deren Spielen einen gewissen Charme abgewinnen kann. Derzeit spiele ich viel auf dem Mega Drive und erweitere meine Sammlung entsprechend.

Was sind deine Top 5 C64 Favoriten? Was fasziniert dich an C64?

1. California Games
2. Law Of The West
3. Zoggon
4. Outrun
5. Arctic Shipwreck

Faszinierend am C64 ist seine scheinbare Zeitlosigkeit.

Ich habe erfahren, dass du Amiga eher weniger magst. Dafür magst du den ST von Atari – warum ist das so?

Ich kaufe ein A und möchte lösen: Jack Tramiel. Der „Jackintosh“ ist in meinen Augen der legitime Nachfolger des C64. Ich verbrachte zwar bei einem guten Freund viele tolle Spielstunden mit „Ports of Call“, „Hunter“ und „Cannon Fodder“ vor einem Amiga 500, aber so richtig warm wurde ich irgendwie nie mit ihm.

Erzähle deine Erfahrungen und den Beginn von Cevi Aktuell! Warum wurden nur C64 Themen behandelt?

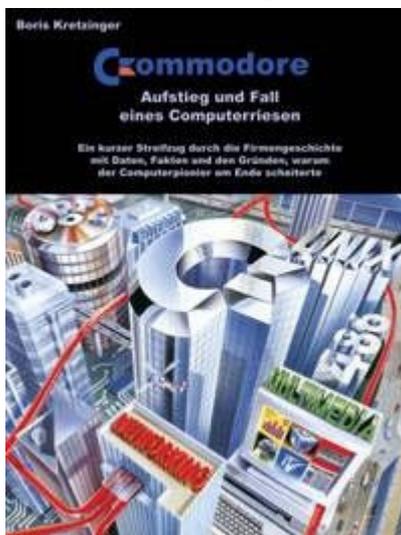
Das ist nicht richtig, es wurden von Anfang an und werden alle 8-Bit-Computer von Commodore behandelt. Wir thematisierten auch die 264er Reihe und brachten Artikel zum PET/CBM. Die Schwierigkeit bestand allerdings in der Beschaffung solcher Artikel, da die entsprechenden Nutzergemeinschaften wesentlich kleiner sind als die des C64.

Warum hast du die Cevi-aktuell verlassen?

Aus privaten Gründen hatte ich nicht mehr die Zeit, ein monatliches Magazin herauszubringen, das eigentlich dem Erscheinungsbild einer Wochenzeitung ähnlicher sein sollte (nicht zuletzt trug das Heft darum lange Zeit auch den Beinamen „Die monatliche Infozeitung zum C64“). Es ist schade, dass die „cevi“ nun nicht mehr monatlich erscheint, aber dafür ist das Layout und der Umfang natürlich auch verbessert und erweitert worden. Letztlich hat es dem Heft also gut getan, dass ich den Stab weitergegeben habe.

Was geht derzeit hinter den Kulissen der Cevi ab? Bist du noch involviert?

Ich bin noch Teil der Redaktion. Was hinter den Kulissen geschah ist schon zur Genüge im Forum64 breitgetreten worden. Wer es nicht mitbekommen hat, der hat auch nichts verpasst, denn solche Dinge sollten intern gelöst und besprochen und nicht öffentlich breitgetreten werden, daher werde ich dazu hier auch nichts sagen. Wer allerdings selbst einmal hinter die Kulissen schauen und sich in Form von regelmäßigen Beiträgen beteiligen möchte ist herzlich dazu eingeladen.



Auch bist du ein Buchautor. Ich habe dein Commodore-Buch gelesen, es war interessant und man erfährt auch sehr interessante Dinge. Warum hast du dieses Buch geschrieben?

Die Möglichkeit dazu ergab sich aus einem Ausstellungsprojekt für die Uni. Ich stellte einen C64 aus und musste dazu einen Essay verfassen, der wissenschaftlichen Kriterien standhalten sollte. Die Recherche gestaltete sich nicht einfach, und viele Bücher und Zeitschriften musste ich schlichtweg im Netz ersteinern, einige gibt es glücklicherweise auch in digitalisierter Form. Am Ende stand ein 10seitiger Essay, mit dem ich nicht ganz zufrieden war. Im Netz und selbst in der Fachliteratur fanden sich viele Diskrepanzen und unbestätigte Informationen, die ich in der kurzen Zeit nicht auflösen konnte. Die Geschichte hatte mich gepackt, und ich verstand nicht, warum eine Firma die Millionen von Anwender- und Spielerseelen berührt hatte derart todeschwiegen wurde. Ich wollte

das erste Buch mit nachprüfbaren Informationen über die Geschichte von Commodore veröffentlichen.

War das Buch ein Erfolg? Wie viele Exemplare wurden verkauft?

Das Buch war erfolgreicher als ich erwartet hatte, aber absolute Verkaufszahlen werde ich nicht nennen. Sagen wir einfach, dass mich von einem Platz in der Spiegel-Bestsellerliste noch Lichtjahre trennen.

Wirst du nun Buchautor? Gibt's bald einen Krimi?

Nein, Belletristik ist nichts für mich. Aber ich habe freilich noch ein paar Ideen für Sachbücher

Wir feiern mit Ausgabe 7 ein Jahr SCACOM-Aktuell – da gibt's nun ein paar Standard-Fragen: Was hältst du von unserem „neuen“ Magazin? Was würdest du ändern und was gefällt dir am Besten daran?

Behalt alles so bei, wie es jetzt ist. Mach das Layout nicht komplizierter als nötig und vor allem: bewahre Dir Deinen Enthusiasmus. Was ich ändern würde ... den Namen. Ein schmissigerer Titel mit eindeutigem Commodore-Bezug wäre klasse.

War das Magazin insgesamt eine gute oder überflüssige Idee? Worin liegt aus deiner Sicht der Unterschied zu bestehenden Magazinen wie z.B. Lotek?

Mir wäre es lieb gewesen, wenn wir Dein Engagement und die SCACOM in die Cevi hätten integrieren können, aber dafür hätten wir diese auch entsprechend öffnen

müssen. Amigas waren und sind nicht meine Welt, und vielleicht ist es an diesem Starrsinn auch gescheitert. Überflüssig finde ich die SCACOM deshalb aber nicht.

Wir hatten/haben eine 264er Sonderausgabe über C16 und Plus/4... Was denkst du über diese Computer? Wie hat dir die Ausgabe gefallen?

Die 264-Serie wird allgemein unterschätzt, was allerdings kaum verwundert, denn immerhin müssen sie sich am C64 / C128 messen lassen. Das Design des C116 und Pluvi gefällt mir persönlich sehr gut, die technische Seite und vor allem die Inkompatibilität zum C64 stört mich noch heute. Über einen kuriosen Sammlerdrang hinaus reizt mich eigentlich insgesamt recht wenig an diesen Rechnern. Die entsprechende Ausgabe gefiel mir ganz gut.

Danke für das Gespräch und deine Unterstützung für SCACOM (sonst wäre das Magazin evtl. nie entstanden). Möchtest du noch was loswerden?

Was loswerden ... ja, dieses brennende Jucken zwischen den Zehen ...

Links:

www.cevi-aktuell.de.vu

[www.skriptorium-
vd.de/buecher/04/04-
commodore.htm](http://www.skriptorium-
vd.de/buecher/04/04-
commodore.htm)

Interview mit Michael Kukafka

Das Interview führte Stefan Egger

Einmal umgekehrt: Der Buchautor Michael Kukafka meldete sich bei SCACOM und gab uns auch ein Interview.

Hallo Michael Kukafka, stell dich mal ausführlich vor!

Hallo Stefan! Meinen Namen hast Du ja schon erwähnt, den spar' ich mir also mal. Ich bin Jahrgang 1978 und ein Kind des Kohlenpotts oder anders, ich wohne im schönen Ruhrgebiet. Ich bin gelernter Elektroniker was mir bei meinem Hobby, dem Retrocomputing schon das ein oder andere Mal geholfen hat :-)

Wann und wie hattest du zum ersten Mal Kontakt mit Computer?

Das muss so um 1986 bei einem Freund gewesen sein dessen Vater einen Schneider CPC 664 mit Grünmonitor hatte. Besonders in Erinnerung auf diesem Rechner ist mir „Oh Mummy!“ von Amsoft geblieben, damit haben wir Stunden zugebracht.

Welcher Computer war dein erster?

Der erste Rechner war ein Schneider CPC 6128. Den habe ich hauptsächlich zum Spielen benutzt, aber auch einige Gehversuche in BASIC unternommen.

Hast du 8 Bit Commodore oder die modernern Amiga Computer lieber?

Nun, ich hatte nie einen C64 zu der Zeit als es modern war. Daher ist mein Bezug zu der 8 Bit Generation von Commodore nicht so groß. Mein Herz schlägt also eher für den Amiga, es waren (und sind) geniale Rechner die sich durch einfache Bedienung und Leistungsstärke auszeichneten.

Was fasziniert dich an Amiga?

Dass sie ihrer Zeit so weit voraus waren. Immerhin wurde der Amiga 1000 bereits 1985 vorgestellt und schaut man sich mal die PC's jener Zeit an...das waren bessere Taschenrechner :-). Daneben sind es die Spiele die mich nach wie vor begeistern. Besonders interessant finde ich es wie die Programmierer im Laufe der Jahre immer noch ein bisschen mehr aus der Hardware herausgeholt haben und auch angeblich Unmögliches auf dem Amiga ermöglichten. Eine Runde „Speedball II“ z.B. fesselt mich jedenfalls immer noch länger am Monitor als moderne Grafikorgien. Ansonsten finde ich es faszinierend, dass der Amiga noch immer so viele Leute begeistert und sich diese große Fangemeinde erhalten hat.

Welche modernen Computer nutzt du heute?

Einen Pentium 4 auf dem ich mich aktuell mit Suse Linux als Betriebssystem versuche.

Welche klassischen Computer und Spielekonsolen besitzt du heute?

Im Laufe der Zeit hat sich einiges an Amigas bei mir angesammelt. Ich habe diverse Amiga 500 und 1200 die gut verpackt auf dem Dachboden liegen und darauf warten als Ersatzteillager missbraucht zu werden. Daneben befinden sich noch ein C64 und mein alter Schneider CPC, beide sind aber nicht mehr im Gebrauch. Im Einsatz habe ich einen A1200 dem eine 68030er Turbokarte ein wenig unter die Arme greift. Klassische Konsolen habe ich eigentlich gar keine, das älteste Gerät ist die erste XBOX.

Was hast du für Commodore Projekte gemacht oder in Planung?

Das ist recht überschaubar da ich bisher lediglich ein Buch veröffentlicht habe. Ein weiteres habe ich mir zwar vorgenommen, worum es aber genau gehen wird möchte ich im Moment noch nicht sagen. Ein bisschen Neugierde schüren muss ja schließlich auch sein :-)

Du hast ein Buch geschrieben – Amiga quo vadis! Mach mal Werbung – mir hat es gefallen!

Zunächst: Danke. Hat mich sehr gefreut das Du Dir die Zeit genommen hast das Buch in Deinem Magazin vor-

zustellen. Im Grunde geht es um die Geschichte des Amiga, von den Anfängen bis zur Gegenwart (Stand Sommer 2007) mit all seinen Höhen und Tiefpunkten. Weshalb der Amiga am Ende scheitern musste kommt, so glaube ich, ganz gut heraus. Im Anschluss an die Geschichte gibt es noch zwei Tutoriale zum Umgang mit dem Amiga-Emulator WinUAE sowie zur Datenübertragung zwischen PC und Amiga.



Warum hast du es geschrieben?

Das kam eigentlich daher, das ich so ein Buch selber gerne lesen wollte, es aber keines zu kaufen gab. Also habe ich die Sache selbst in die Hand genommen :-). Interessant in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass während ich noch am Manuskript arbeitete, das Buch über die Geschichte des Amiga von Volker Mohr heraus kam. Wäre es eher erschienen, hätte ich mit dem Schreiben vielleicht gar nicht erst begonnen. Naja, nun gibt es eben zwei sehr gute Bü-

cher zur Geschichte des Amiga. Literatur über diese fantastischen Computer kann es eh nie genug geben :-)

Wie lange hast du daran gearbeitet?

Das kann ich nicht genau sagen, da ich aus beruflichen Gründen das Schreiben am Manuskript immer wieder unterbrechen musste. Von der Idee bis zur Veröffentlichung verging aber ca. ein Jahr.

Welches Ziel/welche Zielgruppe möchtest du mit dem Buch ansprechen?

Das Buch ist natürlich an Amiga- und Retrocomputingfans gerichtet, alle anderen dürfte es auch wenig interessieren. Mein Ziel war es die, wie ich finde, spannende Geschichte des Amiga näherzubringen und zu verdeutlichen was ihn so besonders machte und immer noch macht. Besonders freuen würde es mich wenn das Buch den ein oder anderen dazu bewegt den vermeintlich antiquierten Amiga wieder hervorzukramen um erneut eine tolle Zeit mit dem Rechner zu haben.

Wie viele Stück wurden gedruckt bzw. schon verkauft?

Also, gedruckt wurden ca. 400-500 Stück. Gut ein Viertel davon dürfte mittlerweile weg sein, aber das ist nur eine vorsichtige Schätzung da ich momentan keine genaue Zahl habe.

Ich hatte ja Kritik (wir berichteten in Ausgabe 5) an den Tutorialen welche mir,

besonders für Anfänger, nicht ausführlich genug erschienen ...

Sicher hätte man einiges erweitern und mehr in die Tiefe gehen können, doch dafür fehlte mir letztendlich die Zeit da der Abgabetermin näher rückte. Trotzdem glaube ich, dass auch Anfänger mit dem Kapitel Emulation nach einiger Zeit erfolgreich den Amiga 500 auf ihrem PC zum Leben erwecken können. Was die Datenübertragung angeht muss ich Dir schon eher recht geben. Hier habe ich mich mehr auf die Nullmodemkabellösung konzentriert, das Thema Übertragung mittels CF-Karte konnte ich nur noch anreißen, für mehr reichte die Zeit einfach nicht mehr.

Hast du dir SCACOM Aktuell Ausgabe 1 angesehen? Da ist ein Tutorial über Datenübertragung mittels CF-Karte enthalten. Was sagst du dazu?

Was soll ich sagen, wenn jemand eine detaillierte Beschreibung zur Datenübertragung mittels CF Karte benötigt ist er mit SCACOM Ausgabe 1 bestens bedient. Wer nur ein Nullmodemkabel zur Hand hat sollte allerdings unbedingt mein Buch kaufen *lach*.

Ich habe mich sehr gewundert, als ich plötzlich einige Stunden nach dem Erscheinen von Ausgabe 5 eine Mail von dir erhalten habe. Wie bist du auf mein Magazin gekommen? Dass ein so bekannter Buchautor

SCACOM liest, hat mich doch sehr gewundert!

Geschrieben hatte ich Dir nur um richtigzustellen, dass in meinem Buch sehr wohl das Aminet erwähnt wird, auch wenn Du bei Deiner Kritik was anderes behauptet hast, das konnte ich ja so nicht stehen lassen :-). Ursprünglich auf SCACOM gestoßen bin ich über einen Forumsbeitrag wo es um das Thema Retrocomputing und Fanmagazine ging. Seitdem verpasse ich keine Ausgabe, ich finde es ist eine echte Bereicherung für die Retroszene. Bezüglich meines Bekanntheitsgrades muss ich leider zugeben, dass ich bisher keine Autogrammkarten drucken musste *lach*

Was findest du unser Magazin? War es eine gute Idee?

Selbstverständlich ist es eine gute Idee! Es ist immer schön zu sehen das andere Menschen das eigene Hobby teilen, umso schöner ist es dann wenn sie so etwas Tolles wie das SCACOM Magazin auf die Beine stellen. Mir gefällt die Mischung der verschiedensten Themen und auch die Interviews lese ich mir stets durch weil man so einfach Dinge erfährt die auch ein echter „Retrofan“ noch nicht wusste. Insgesamt gesagt: Echt gute Arbeit!

Was hältst du von den gerenderten Hintergrundbildern und dem virtuellen Commodore Museum?

Dein gerendertes Commodore-Relogo ist seit Monaten mein

Desktophintergrund, ich denke das sagt doch alles :-). Das virtuelle Museum habe ich mir noch gar nicht angeschaut, aber das wird nachgeholt, versprochen!

Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?

Wie schon Eingangs gesagt ist ein zweites Buch in Planung, wenn es was konkretes gibt, lasse ich es Dich wissen. Für die Zukunft wünsche ich mir eigentlich nur Gesundheit, Reichtum, Macht etc, das Übliche halt :-)

Möchtest du noch was an unsere Leser loswerden?

Eigentlich hatte ich gehofft, dass Deine Leser was an mich loswerden indem sie mein Buch kaufen *lach*. Nein, im Ernst: Von hier aus mal ein großes „Danke“ an alle die sich mit Retrocomputing beschäftigen und mit tollen Projekten wie diesem Magazin dem Ganzen Leben einhauchen!

Danke für das Gespräch.

Dir auch vielen Dank und weiterhin viel Spaß an Deinem Magazin!

Links:

[www.skriptorium-
vd.de/buecher/15/15-
quovadis.htm](http://www.skriptorium-
vd.de/buecher/15/15-
quovadis.htm)

Die Test Drive Serie

Christophe Kohler

„Test Drive“ und „Test Drive 2 – The Duel“ waren gute Spiele am C64 und dem Amiga. Leider erschien der Dritte Teil mit dem passenden Namen „Test Drive 3 – The Passion“ nicht für Amiga, obwohl es angekündigt war. Somit gibt es keinen Test Drive Teil für AGA Amigas. Auch Teil der Serie war die Simulation „Grand Prix Circuit“.

Doch die Polizei mit ihren strengen Kontrollen und Radargeräten sowie der Verkehr stören oft die Fahrt. Im ersten Teil der Serie kommt noch die sehr schwere und träge Steuerung hinzu, die aber ab dem zweiten Teil verbessert wurde!

Ziel des Spiels ist es, die nächste Tankstelle zu erreichen. Durch Unfälle oder Strafen der Polizei geht wichtige Zeit verloren. Im ersten Teil wurde das Markenzeichen der Serie eingeführt: Bei einem Unfall zersplittert die Frontscheibe.

Startet man das Spiel gibt es ein nettes Intro und dann ein Menü, wo man sein Auto auswählen kann. Es wird mit Bild und Daten vorgestellt – dann geht es schon los! Das Auto fährt aus dem Bild und die Strecke wird geladen. Die Grafik ist sehr gut, es gibt viele Details. Da es nur eine Ansicht – eine Perspektive aus dem Fahrzeuginneren

gibt, sieht man das Cockpit des Autos. Diese sind alle dem original nachgebildet.

Test Drive 1

Der erste Teil von Test Drive erschien 1987 für Amiga 500, Apple II+, Atari ST, Commodore C64 und IBM PC (DOS).

Fünf tolle Autos mit unterschiedlichen Fahrverhalten stehen zur Testfahrt zu Verfügung: Lotus Esprit Turbo, Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarossa, Lamborghini Countach, Chevrolet Corvette.

TIPP: Mit der Taste "V" wird zusätzlich noch eine Digitalanzeige für Geschwindigkeit und Drehzahl angezeigt.

Test Drive 2 – The Duel

Im zweiten Teil wurde einiges verbessert. Bessere Grafik, besserer Sound, verbesserte Steuerung und mehr Autos und Erweiterungsmöglichkeiten!

So gibt es neben den Autos und Strecken auf der so genannten Masterdisk noch zwei Cardisks („Supercars“ und „Musclecars“) und zwei Scenery Disks („European Challenge“ und „California Challenge“). Leider sind diese Erweiterungen mit langen Ladezeiten verbunden. Dies kann man umgehen, wenn man sich seine eigene Wunschzusammenstellung aus einer Strecke und fünf Autos zusammenstellt.

Es gibt aber nicht nur neue Autos – die Autos aus dem Vorgänger sind auch wieder dabei...

Auch wenn das Spiel The Duel heißt, gibt es leider keinen 2-Spieler-Modus. Man kann aber gegen die Zeit sowie einem Computergegner fahren und den Schwierigkeitsgrad sehr gut anpassen – vom Fahrschüler bis zum Rennfahrer.

Nachfolger

Ab Test Drive 3 – The Passion gibt es keinen Teil für Commodore-Computer mehr. Die Nachfolger sind auf Systemen wie DOS, Windows, Gameboy oder PlayStation 1 zu finden. Leider ging bei diesen Teilen das typische Feeling der Serie Test Drive verloren. Manchmal war es unfassbar, was einem hier für eine lausige Grafik geboten wird. Nach 5 Minuten: Ab in die Tonne, denn die Spiele waren oft keinen Cent mehr wert.

Früher stand Test Drive für ein tolles und realistisches Fahrvergnügen mit Innenansicht auf dem C64 und Amiga. Doch davon ist nix mehr geblieben. Z.B. ist Test Drive 6 unrealistisch, ohne Fahrspaß wegen der absolut undurchsichtigen Strecken, Gegner und Rennvarianten.

Test Drive, was ist aus dir geworden?

Test Drive Unlimited

Doch es geht wieder aufwärts. So kehrt Serie unter der Vermarktung von Atari wieder dort hin, wo sie war: Zu den besten Rennspielen!

- lizenzierte Fahrzeuge von exklusiven Herstellern!
- Realistische Autos und Bikes: unglaubliche Grafik und Details bei der Innenaustattung.
- 1600km hawaiianischen Strassen.
- Personalisieren Sie Ihr Fahrzeug. Wählen Sie dabei Ersatzteile aus den original Katalogen der Hersteller!
- Zusätzlich kaufen Sie Ihrer Spieler-Figur neue Häuser und Garagen.
- Online-Modus

Erkunden Sie über 1600 Kilometer offener Straße auf der Hawaii-Insel Oahu und fahren Sie darauf Rennen.

Test Drive Unlimited bietet „Massively Open Online Racing“ (großes, offenes Online-Rennen) - fordern Sie einen von Tausenden Spielern, denen Sie auf der Insel begegnen, sofort heraus.

Dieses Spiel gibt es für PC, PSP, PS2 und Xbox360. Die Versionen unterscheiden sich durch die Auswahl der Fahrzeuge und die Grafik. Eines ist aber sicher: Es ist auf jeder Plattform ein gelungenes

Spiel!

- + Grafik
- + 1600 KM Straße ohne Ladezeiten!
- + viele Autos
- + lang zu spielen

- Bei PSP: Längere Ladezeit, weniger Autos, ab und zu Ruckler und keine Cockpit Perspektive.

- Kein Replay
- Polizei ist etwas nervig und ungerecht.

Wieder abwärts?

Der Verlust nahm deutlich zu des zu Infogrames gehörende Unternehmen Atari steigt. Atari Inc. gehört zu 51 Prozent zu Infogrames und ist für Publishing und Vertrieb von Videospiele in Nordamerika verantwortlich, kündigte an, sich aus dem Bereich der Spieleproduktion zurückzuziehen.

Nun will Atari nur noch als Vertrieb in Nordamerika tätig sein, weshalb auch die Rechte an Test Drive an die Konzernmutter Infogrames abgegeben wurden. Infogrames betont indes, dass man selbst in der Produktion weiter machen wolle und auch in Zukunft Spiele machen würde, wobei man sowohl aufs interne Studio, Eden Games, als auch externe Firmen zurückgreifen wird.

Ich hoffe, dass es trotzdem weitere gute Spiele der Test Drive Serie geben wird!

Amiga OS 4.1

Stefan Egger

Hyperion hat AmigaOS 4.1 für das dritte Quartal 2008 angekündigt.

- Intelligente Speicherverwaltung
- Hardware compositing engine (Radeon R1xx und R2xx Familie)
- Integrierung der "Cairo" device-independent 2D rendering library
- Unterstützung für eine bessere Kompatibilität zu Digital Kameras
- Neues JXFS Dateisystem mit Unterstützung für Geräte und Partitionen mit Terabyte Größen
- Verbesserte Funktionalität der Workbench
- Neue und verbesserte Funktionsweise vom DOS (vollständige 64 Bit Unterstützung, allgemeine Unterstützung von Anmeldungen, automatisches löschen und nachladen von aktualisierten Disk-Ressourcen)
- Verbessertes 3D Hardware beschleunigtes
- Screen-dragging
- Überarbeitetes AmiDock mit Transparenz
- Überarbeitete Warp3D Radeon Treiber

Preis: ca. 105 €

Quelle: <http://www.hyperion-entertainment.biz:8080/amiga>

Tutorial: PSP als CDTV Fernbedienung

Stefan Egger

Die PSP ist ja bekannt als Alleskönner. SCACOM zeigt zum ersten Mal, wie man die PSP als Fernbedienung für das CDTV benutzen kann!

Was benötigen wir für unser Tutorial?

- gehackte Sony PSP Modell 100x
- Universal Remote (Programm)
- CDTV IR-File

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:



Warum brauchen wir eine gehackte PSP?

Wie angesprochen hat Sony die IR Schnittstelle nie benutzt. Es gibt nur unsignierte Programme, die diese nutzen. Dazu benötigt man eine PSP mit Custom Firmware (CFW). Die neuste erhältliche Version ist „4.01 M33-2“. Der 1.50 Kernal wird auch benötigt.

Woher bekomme ich Universal Remote?

Da das Programm nicht von Sony ist, ist es gratis und legal aus dem Internet zu beziehen.

<http://dl.gj.net/PSP-Universal-Remote-1.2-PSP-Homebrew-Applications/pg/12/fid/1442/catid/189>

Und woher bekommt man die Files für z.B. das CDTV?

Es gibt ca. 1800 unterstützte Fernbedienungen. In dem Folgenden Archiv sind alle enthalten. Die ausgesuchten Files (nur CDTV oder weitere) kommen in den Ordner „ms0:/remotes/Hersteller/Gerät.txt“

<http://dl.gj.net/PSP-Universal-Remote-PSP-Homebrew-Applications/pg/12/fid/985/catid/189>

Also wie installiere ich das nun genau?

Die Files aus dem ersten Link kommen nach „ms0:/PSP/GAME“. Am besten nennt man die Files anders:

„UR_“ wird zu „__SCE__Universal Remote“ und UR_~1% wird zu „%__SCE__,Universal Remote“

Die Textdateien aus dem zweiten Archiv kommen in den Ordner „remotes“, den man im ROOT des Memory Sticks anlegen muss.

Starten des Programmes...

Am PSP im [GAME] den Menüpunkt [Memory Stick] aufrufen. Dann das Symbol „Universal Remote“ mit X starten.

Nun die Schultertaste „L“ drücken und das gewünschte Gerät auswählen. Ist keine Liste vorhanden, so sind keine Textdateien in „ms0:/remotes“.

Nun mit der Schultertaste „R“ den „Command Selector“ aufrufen. Aus der Liste sind alle Knöpfe der CDTV Fernbedienung aufgelistet. Drückt man nun X, so kann man das CDTV steuern.

Da das umständlich ist, kann man 8 Tasten der PSP zuweisen. Dies sind das Steuerkreuz sowie die 4 Aktionstasten. Man wählt in der Liste z.B. „cross_left“ aus und drückt Viereck. Nun drückt man einen Knopf, bei unserem Beispiel Links am Steuerkreuz.

Probleme:

Leider ist nur die Steuerung des Maus-Modus möglich. Die Taste „Joy/Mouse“ fehlt leider.

Man müsste die Signale des Joystick.Modus auslesen und in eine Textdatei bringen.

Hier gibt es einen Thread dazu, vielleicht kennt sich damit wer aus:

<http://www.a1k.org/forum/showthread.php?p=174572#post174572>

Tutorial: C64-Text extrahieren

Stefan Egger

Sie wollten schon immer Text aus einem C64 Programm/Spiel in Textforum umwandeln und z.B. auf Homepages veröffentlichen oder im Texteditor verändern? Das Tutorial zeigt, wie dies geht!

Was benötigen wir für unser Tutorial?

- VICE Emulator
- C64 Spiel/Programm
- Texteditor

Als C64 Spiel werden wir in diesem Beispiel die dieser Ausgabe beigelegte C64-Heftdisk verwenden.

Der VICE Emulator ist gratis von www.viceteam.org für verschiedene Plattformen erhältlich. Dieses Tutorial ist speziell für die Windows-Version doch alle anderen Portierungen sollten sehr ähnlich dazu sein.

Wir werden den C64 Emulator namens „x64“ verwenden, andere VICE-Commodore-Emulatoren (etwa VC20 oder Plus4) funktionieren parallel zu diesem Tutorial!

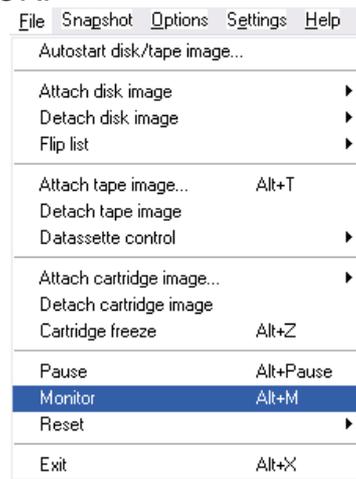
Wir starten x64.exe:



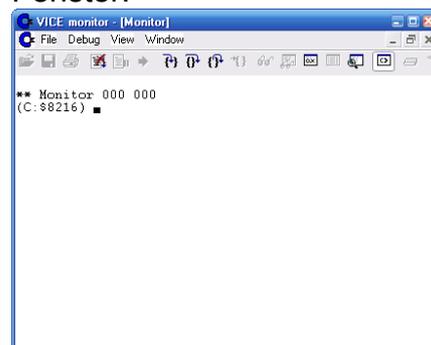
Wir ziehen das Spiel Gold Quest 4 (Seite 1 unserer Heftdisk) in das Fenster:



Ist der gewünschte Text am Bildschirm zu sehen, gehen wir im Menü FILE auf MONITOR.

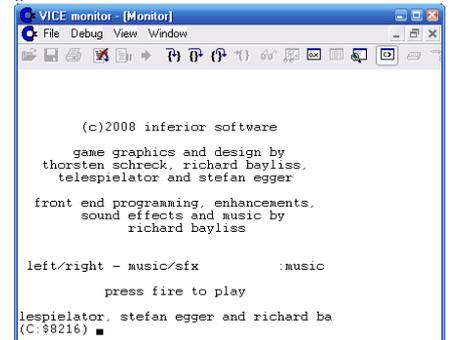


Alternativ kann man auch die Tastenkombination Alt+M verwenden. Zusätzlich zum VICE erhalten wir folgendes Fenster:



Im Maschinensprache-Monitor tippen wir nun „SC“ (ohne Anführungszeichen) und drücken ENTER.

Nun erscheint der Text von „Gold Quest 4“ im Monitor:



Man kann den Text nun normal markieren und mit Strg+C in die Zwischenablage kopieren. Nachher kann man ihn wie gewohnt in einen Texteditor einfügen:

```
(c)2008 inferior software
game graphics and design
by
thorsten schreck, richard
bayliss,
telespielator and stefan
egger
```

```
front end programming, en-
hancements,
sound effects and music by
richard bayliss
```

Einschränkungen:

Nur der Text am Bildschirm wird erfasst. Ist dies z.B. ein Scroller, so wird nur der sichtbare Teil im Monitor angezeigt. Außerdem sind Text-Sprites oder Grafiken mit dieser Methode nicht extrahierbar.



Zoo Mania

Quelle: www.c64-wiki.de

Beschreibung

Das Hauptziel bei ZOO Mania ist es, Tiere für den Zoo einzufangen. Dabei muss der Spieler versuchen mindestens drei Tiere in einer Reihe (waagrecht oder senkrecht) zu platzieren. Sobald eine dreier oder größere Gruppe zusammen kommt gelten diese als eingefangen und neue Tiere rücken von oben nach. Im ersten Level müssen jeweils drei Tiere von verschiedenen Arten eingefangen werden. Die Anzahl der Tiere steigt von Level zu Level. Das ganze wäre relativ einfach, wenn da nicht der Zeitfaktor wäre. Sofern keine Kombination gefunden wird, schrumpft der untere Zeitbalken. Dieser kann durch Kombis oder einen Bonus-Tier wieder wachsen. Die Bonus-Tiere erscheinen in unregelmäßigen Abständen und blinken abwechselnd. Sobald der Spieler draufklickt werden alle Tiere dieser Art gefangen.

Gestaltung

Feines Scrolling der farbigen Sprites, die animiert sind. Wechselnde passende SID-Musik, die das Spiel abrunden. Highscore-Saver und Trainermodus sind eingebaut. Jedes Level ein eigenes Eingangsbild und Namen.



Hinweise

RUN/STOP (C64) bzw. ESC (VICE) bringt das Spiel in den Pause-Modus.

Punkte

3er-Folge = Level * 10 (Beispiel Level 3 = 30 Punkte)
 4er-Folge = Level * 10 * 2 (Beispiel Level 2 = 40 Punkte)
 Mehrfachfolgen (durch die erste werden weiteren Folgen erzeugt) = Grundwert x 2

Tipp von hannenz

Also zunächst mal zu den Highscores.... hehe, ich weis 50000 sind zackig, aber das ist ja schließlich auch kein Ponyhof hier, die Scores sind auf jeden Fall knackbar. Ich hatte schon mal an die 80000 - kein Witz. Man muss halt auch ein bisschen Glück manchmal haben. (den richtigen Joker zur richtigen Zeit) Wenn man wirklich Punkte schinden will, mein Tipp: in den Levels 4-7 (ungefähr) möglichst lange den Levelskip hinauszögern und Punkte scheffeln (in den ersten Levels lohnt es sich noch nicht unbedingt, da der Basis-Score nur 10 ist), in Level 5 sind es schon 50 und für eine 4er-Reihe, in zweiter Instanz abgeräumt, bekommt man ja schon 200 Punkte. Man muss sich natürlich schon anstrengen und einfach zocken, zocken, zocken, bis man blind sieht (was für ein Oxymoron ...) , wo der nächste Move ist.

Cheats

Trainer-Modus aktivieren und der lästige Zeitstrahl steht still.

Sonstiges

Eine leere Highscore-Tabelle erzeugt man durch löschen der Datei "ZOO.HI" PRG auf dem Disk-Image. Beim nächsten Start wird eine leere Datei angelegt.

Kritik

Sledge: "Das Spiel ist genial!. Animation, Grafik und das Spielprinzip sind optimal programmiert. Die Spielmotivation hält lange an. ZOO Mania erhält von mir die Bestnote 10".

Screenshots



Links

<http://freenet-homepage.de/hannenz/zoo.html>

Quelle

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

Beste C64 Spiele Liste - Teil 2

Christophe Kohler

In dieser Ausgabe gibt's den zweiten und letzten Teil der Liste für gute Spiele, die Portierungen sind. Das bedeutet, dass diese ihren Ursprung auf anderen Systemen als den C64 hatten. Die Liste hat Christophe Kohler erstellt und ist alphabetisch geordnet.

Noch mal zur Erinnerung:

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

Ghost'n'Goblins (Arcade)



Green Beret (Arcade)



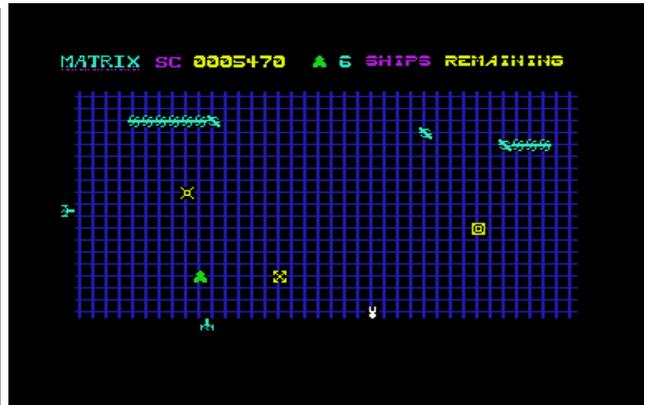
H.E.R.O. (Atari 1984)



Jumpman (Atari)



Matrix (VC 20)



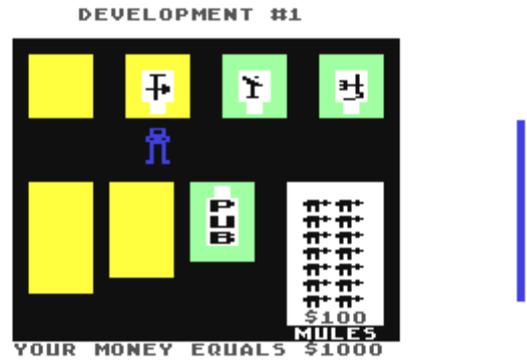
Mercenary (Atari)



Montezuma's Revenge (Atari)



MULE (Atari)



Rally Speedway (Atari)



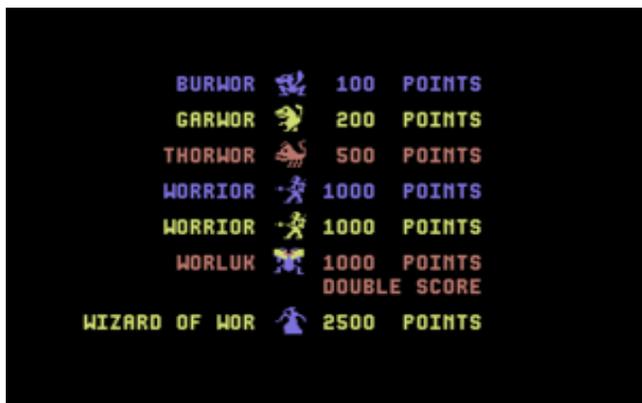
Spelunker (Atari)



Spy vs Spy serie (Atari)



Wizard of Wor (Arcade)



Baracudas Geschichte – Nummer zwei

Baracuda

Baracuda erzählt über den Tag, an dem die Gruppe Art Design sich entschloss von der Gruppe Smash-Designs übernommen zu werden.

Klingelingeling, Klingeling.. Mal wieder mein Telefon das mich vom C-64 und der Diskettenpost die ich bekommen hatte weglocken wollte. Ich gab dem Lockruf nach und ging an den Telefonapparat.

Oh, es war Firefox/Art Design der mich anrief. Mein zweiter Vorsitzender :)

Wir telefonierten täglich und meist ging es um unsere gemeinsame Gruppe Art Design, unsere geplanten Veröffentlichungen, um unsere Mitglieder oder was es an Rückmeldungen gab über unsere Produktionen. Aber auch schon mal um unser normales Leben und andere verrückte Dinge. Meist gingen diese Telefonate stundenlang, bis ich auch schon mal einschlieft am Telefonhörer..

Da wir beide in der gleichen Stadt lebten trafen wir uns auch öfter. Die Stadt ist übrigens auch bekannt als Zuhause von der Gruppe Crazy. Macher des Diskettenmagazin namens MAMBA. MAGIC MEN wohnt ein paar Ecken weiter nur, hier in Köln. Aber auch andere bekannte Gruppen haben oder hatten hier Ihr zuhause.

Firefox erzählte mir das ein Typ aus Frechen, den er vor kurzem kennen gelernt hatte und der gut programmieren könne gerne mehr über Art Design erfahren möchte. Ferner das dieser noch Leute zur Verbreitung seiner Produktionen suchen würde. Wenn ich Zeit hätte könnten wir ja mal ein Treffen mit Ihm machen sagte er noch.

Als Vorsitzender unserer Gruppe fand ich es eine gute Idee jemanden kennen zu lernen aus Frechen, einer Stadt in unserer Nähe.

Es sollte ein besonderes Treffen werden... Der Typ aus Frechen würde ein paar Produktionen mitbringen meinte Firefox, um uns zu zeigen was er so in der Vergangenheit gemacht hat, auf dem C64.

Ich war mir sicher das es interessant würde. Also sagte ich Firefox das ich kommen würde und das ein Programmierer der nicht nur ein bisschen was wie Firefox und ich vom C64 versteht uns Innovationen bringen könnte. Wo doch unser Handwerk der Datenaustausch per Diskette im Polsterumschlag war.

Ich hatte zwar 1987 in der Schule Microsoft Basic Unterricht am C64 im Fach "Technisches Werken" aber die Zeit macht ja nicht halt.

Firefox machte ein Treffen aus.

Ich war gerade dabei mir die Disks von Firefox durch zu sehen und was er so neues von seinen Kontakten bekommen hatte, da wir es so machten das wir nicht die selben Kontakte hatten (um jeweils auch untereinander genug C64 Produktionen zu haben zum tauschen) als es an der Haustür von Firefox klingelte.

Da kam eine kleine Person herein mit Rucksack und ein Kölner Bier in seiner Hand. Nach kurzer Begrüßung holte er einige Disks aus seinem Rucksack. Ein Graus für mich wie diese aussahen aber er war halt kein Mensch der Disketten wie wir versendete sondern einer der Programmierer war. Also wanderte direkt schon mal die erste Disk von Ihm nachdem Sie den Dienst versagte in den Mülleimer. Ich dachte bei mir der kann doch nicht ohne es noch einmal zu versuchen seine Diskette so einfach wegwerfen ? Aber schon zeigte er uns eine weitere Demonstration welche er für den Commodore64 geschrieben hatte.

Nach einigen Bieren und Diskussionen und nachdem wir weitere Demos sahen die er mitgebracht hatte und welche nach jedem Bier besser wur-

den fragten wir AEG, so nannte er sich ob er wirklich Leute suchte die seine Produkte nur verteilen sollten?

Er sagte ja und das er zuverlässige Leute immer gut gebrauchen könne. Wir sagten das er da bei uns richtig sei, wir hätten auch schon Kontakte und eine eigene Gruppe.

Er sagte, dass wir in seine Gruppe kommen könnten. Als Chef der Gruppe dachte ich aber auch an unsere Mitglieder und so beschlossen wir zusammen das alle unsere Mitglieder, zusammen mit Firefox und mir, in der Gruppe von AEG, die sich Smash Designs nannte, kommen könnten.

Nachdem ich in Smash Designs war übernahm ich die Aufgabe der Erstellung einer Adressliste und bekam Disketten vom AEG.

Habt Ihr jemals Disketten von stark rauchenden Programmierern gesehen? Puh, die stinken und haben haufenweise Lesefehler. Aber mit meinem Wissen war ich in der Lage teilweise Daten wieder herzustellen welche verloren schienen. Also Disketten welche wohl sonst im Mülleimer gelandet wären rettete ich so.

Also machten wir uns als nächstes dran unsere Mitglieder darüber zu informieren das Sie Art Design in eine andere Gruppe mitbegleiten könnten.

Niemand lehnte ab. Ich sagte das ich ja der Chef von Art Design bleibe und Sie Mitglieder wenn das schief gehen würde.

Nachdem niemand ablehnte ergänzte ich die Adresslisten mit allen Mitgliedern (aus der Vergangenheit und der Zukunft) der beiden Gruppen um alle fehlenden Informationen wie Eintrittsdatum, Vor- und Nachname, Adressen und alle Informationen die ich herausfinden konnte, etc..

Später machte ich eine Liste in der alle Produktionen in Form einer Diskographie zu finden waren und gab AEG jede Diskette die ich bekam, damit er auf dem aktuellen Stand war und versorgt mit frischen Szene- und Party Produktionen aus aller Welt. Ferner machte ich Anmerkungen zu unseren Produkten und was aus meiner Sicht als jemand der sich diese ansieht besser zu machen sei.

Wenn ich ihn besuchte spielten wir eine Partie Schach und ich konnte mir mit als erstes die neuen Ideen von AEG ansehen und er sich auch mit Hilfe meines Kommentars immer mehr verbessern.

Später kam er immer zu mir. Mal mit KB, Sonic oder DCP und zeigte mir die Sachen in meiner Wohnung. So sah ich als erstes was er wieder neues gemacht hatte und durfte mir Kopien ziehen oder es auf Video wenigstens aufzeichnen. Das ein oder andere

Geheimnis schlummert noch zwischen meinen Disketten, da ich ja immer als erstes die Sachen bekam.

Nicht alles wurde sofort der Allgemeinheit zugänglich. Ich nutzte das deutsche Diskettenmagazin Tiger Disk, welche von Smash Designs durch Sonic und AEG ohnehin schon unterstützt wurde oftmals für diese Produktionen. Ein anderes Mal nutzte ich die Erlaubnis von AEG seine Produktionen zu verwenden oder selber Produktionen zu erstellen im Namen von Smash-DS oder die Digital Talk. Dieses ist ein anderes deutsches Diskettenmagazin. ;) Ach das wisst Ihr ja..

Einzigste Bedingung für eigene Produktionen war das er diese vorher sehen müsste sagte er mir. Klar, wollten ja kein schlechtes Image bekommen. ;)

Schaut einfach mal in die Tiger Disk, einem deutschen Diskettenmagazin welches jetzt leider eingestellt wird. Schöne Grüsse an Winni meinen alten Kontakt. Ihr könnt auch sehen wie sich AEG in den Platzierungen bei Parties verbesserte nachdem Firefox, die anderen und ich als Diskettenverteiler in die Gruppe kamen, wenn Ihr z.B. meine Diskographie einmal betrachtet welche ich als C64 Datei veröffentlichte.

Es dauerte nicht lange bis ein Teil der Art Design Mitglieder aber auch Firefox die Gruppe Smash Designs verlassen musste.

Smash wurde besser und besser...

Firefox machte dann mit Art Design wieder weiter.

Ich bin heute noch in Smash Designs und mit AEG befreundet.

Dieser wiederum hat eine eigene Programmierfirma und Angestellte mittlerweile.

Baracuda of Smash-Designs/Crypt/Blazon/The Stock off...

Details und Quellenachweise:

Wann:
1995

Wo:
Bei Firefox in Köln

Organisator :
Firefox

Organisierende Gruppe :
Art Design

Die Anwesenden : (3)
AEG, Baracuda, Firefox

Produktionen zum Thema:

C64 Datei:
Our New Intro (All Art Design members joining Smash-DS)

FloppyFix für Amiga

Patrick Bina/Stefan Egger

Mit Hilfe des Floppy Fix aus der a1k.org Community und einem speziell modifizierten Laufwerk für den Fix kann man solch eine Floppy im Amiga HD Modus betreiben.

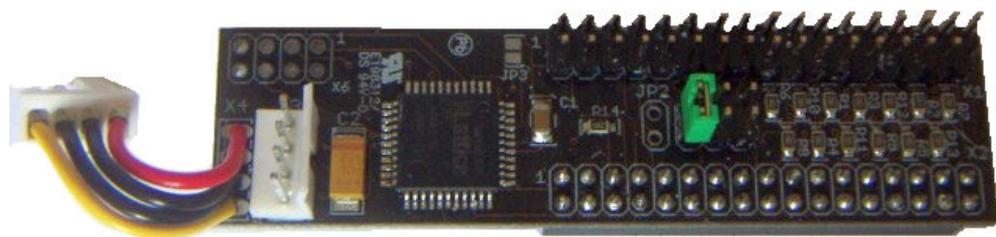
Einer der Hauptprobleme war, bedingt durch Paula, dass die Laufwerke nur 150 Umdrehungen in der Minute haben durften (PC HD Diskettenlaufwerke besitzen 300 Umdrehungen in der Minute). Die Ingenieure bei Commodore haben nämlich bei HD Diskettenlaufwerk lieber die Drehzahl des Laufwerks halbiert anstatt den Datendurchsatz des Chips Paula, der u.a. für Sound und die Floppy zuständig ist, zu verbessern.

Vorteile sind, dass man mittels CrossDOS nun auch 1,44 MB formatierte Disketten nutzen kann, ein leiseres, modernes Laufwerk benutzen kann und eben das 1,76 MB Format anwenden kann.

Dank der 150 Umdrehungen in der Minute ist das Laufwerk aber auch langsamer, für Spiele ist das Format uninteressant. Richtige Spiele verwenden ja das 880 KB DD format und andere, kleine Spiele aus dem www.aminet.net passen besser auf andere Speichermedien wie Festplatte und CF-Karten. Wirklich notwendig hat man einen Floppyfix also nicht wenn man von sich von Disketten unabhängig gemacht hat!

Ein weiteres Problem der HD Disks ist, dass es nur an Amigas mit HD Laufwerken funktioniert. Auf normalen Amigas kann man diese Disks nicht benutzen, da diese Standardmäßig nur ein DD Laufwerk verbaut haben.

Leider können die Entwickler wegen der Gesetzeslage keine Serie auflegen.



Feedback

melle

Tolles Magazin! Viel Text, viele Bilder. So soll es sein.

zimAnius

Ich habe gerade die Seite mit dem Geschäft mit dem C= Logo gesehen und dachte mir, „Woher bekommst du bitte diese geilen Infos“? Super Bilder und gute Infos! Der Inhalt macht es zu was besonderen und man erkennt die liebe und Leidenschaft zu Amiga. Das lese ich sonst nirgends heraus. Das Magazin ist ne Wucht, mach weiter so. Besser als Playboy *gg*.

HOL2001

Sehr schön geworden!

Bender

Sehr schön wieder geworden, werde es nachher noch mal genauer begucken. Auf Seite 18 steht am Ende des Interviews was Lustiges

Dave

Dein Magazin ist echt eine Bereicherung, weiter so.

gunatm

Das ist doch ganz ordentlich geworden.

Wolfgang

Ich bin erst seit kurzem Leser der SCACOM (genau genommen, erst durch Stefans Interviewanfrage Ende letzten Monats zum Buch "64") - Der Umfang des Magazins ist beachtlich, wenn man überlegt, dass alles von einer Handvoll Leute organisiert wird.

Auch schmeichelhaft, dass 2008 noch Interesse am Buch besteht.

Leider sind ein paar Sachen im Interview [der Ausgabe 6], S. 38-40, durcheinandergeraten - genau genommen wurden zwei Interviews mit teilweise denselben Fragen vermischt. Eines von diesen war wohl seinerzeit in der Digital Talk, ist aber schon eine Weile her: So senil, dass ich einmal "400" und ein paar Fragen weiter "500 verkaufte Exemplare" angebe, bin ich noch nicht. Kommt halt vor - ist kein Vorwurf an die Redaktion (zu der ich auch nichts beigetragen habe, obwohl ich drinstehe), sondern nur eine Klarstellung.

Ich habe auch nicht vor, den ersten Stein zu werfen... Das Buch "64" ist ja, gelinde ausgedrückt, auch nicht ganz fehlerfrei...

Bemerkung:

Danke für die Richtigstellung. Tut mir Leid, kommt nicht wieder vor. Viel Erfolg noch mal mit deinen weiteren Projekten und danke für das aufmerksame Lesen!

Kris

ich bin seit Ausgabe 2 großer Fan des SCACOM [Magazins]!

Affi04011979

Super Arbeit. Sehr lustig finde ich den A600 zum Ausschneiden auf der Homepage.

Thorsten

Ich habe jetzt mal ein wenig in der PDF-Variante gelesen und muss sagen, dass ich die Themenauswahl sehr erfrischend finde. Sicherlich ist die inhaltliche Betrachtung für eine Fachzeitschrift zu 'oberflächlich' (ist nicht negativ gemeint!), aber für ein Fan-Mag hat es einen tollen und entspannten Unterhaltungswert.

Macht weiter so, Jngs!

Commo-Fan

Warum ist denn das Hintergrundbild 2 in solch mieser JPG-Qualität, obwohl es ein PNG ist??? Man könnt' ja meinen, das hat einer auf einem Windoofkasten bearbeitet (solche Qualität ist man von da ja gewöhnt). :-D

Bemerkung:

Das stimmt, es wurde als JPG erstellt. Da dies wirklich nicht sehr schön war, gibt es dasselbe Bild, aber in verbesserter Qualität nun auf www.scacom.de.vu in der Galerie! Bitte Entschuldigt die schlechte Qualität und ladet es ggf. noch einmal herunter, solltet ihr es benutzen wollen! Viel Spaß damit, wir werden es zukünftig besser machen!

HINWEIS:

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



Disk-Cover für Gold Quest 4

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



System: C64
a game by INFERIOR

Cover-Design by Telespielator
www.inferior-c64.de.vu

Spielen Sie alle vier Levels des Spiels in ihrer ursprünglichen Form und entdecken Sie selbst alle Fehler der Beta-Versionen.

In dieser erweiterten SCACOM-Version von Gold Quest 4 gibt es Highscore Saver und Zwei-Spieler-Option.



Seite B : Gold Quest BETA



Seite A : Gold Quest 4

GOLD QUEST 4
SCACOM Edition

Auch das noch . . .

Stefan Egger

„Ender Error“ möchte Rockstar werden. Doch er kann nicht Gitarre spielen, sondern nur Tracker-Musik programmieren.

Skelett. Draht und Klebeband verbindet die einzelnen Teile. Ursprünglich sollten die Saiten auch spielbar sein, um Feedback-Schleifen und Effekt-

Schaltungen anzusteuern. Dies erwies sich aber als Anlagenkiller bzw. Publikumsquäler und wurde durch eine Kurzschluss-schaltung unterbunden. Jetzt leiten die Saiten nur das originale Audiosignal., so der Macher des Musikinstrumentes.

Ein weiteres sehr seltenes und dementsprechend komisches Ding ist das Commodore C202 Radio.

Originelles und absolut rares Teil. Ein Radio das dem C202 Rechenautomat nachempfunden ist (wenn auch ein wenig kleiner). Das Gerät ist authentisch (60er Jahre) und immer noch funktionstüchtig.

Konkret handelt es sich um ein batteriebetriebenes AM-Radio mit eingebautem Lautsprecher auf der Unterseite.

Ob das selbstgebaut oder welche Firma das hergestellt hat, konnte nicht geklärt werden.



Er hatte mit Amiga Mod-Trackern begonnen und nutzt diese noch immer auf verschiedenen Plattformen. Deswegen kam er auf die Idee, eine Amiga-Gitarre zu bauen...

„Alle Teile, bis auf Lötzinn, Disketten und Klebeband, stammen vom (Sperr-)Müll. Ein Tennisschläger ist das

zu covern. Ich spiele E-Gitarren-Samples auf der Tastatur. Dabei muss ein Amiga 500 mit Netzteil erhalten.

Links und Quelle:

<http://no-budget.knup.de>

<http://www.heise.de/ct/machflott/projekte/55771>

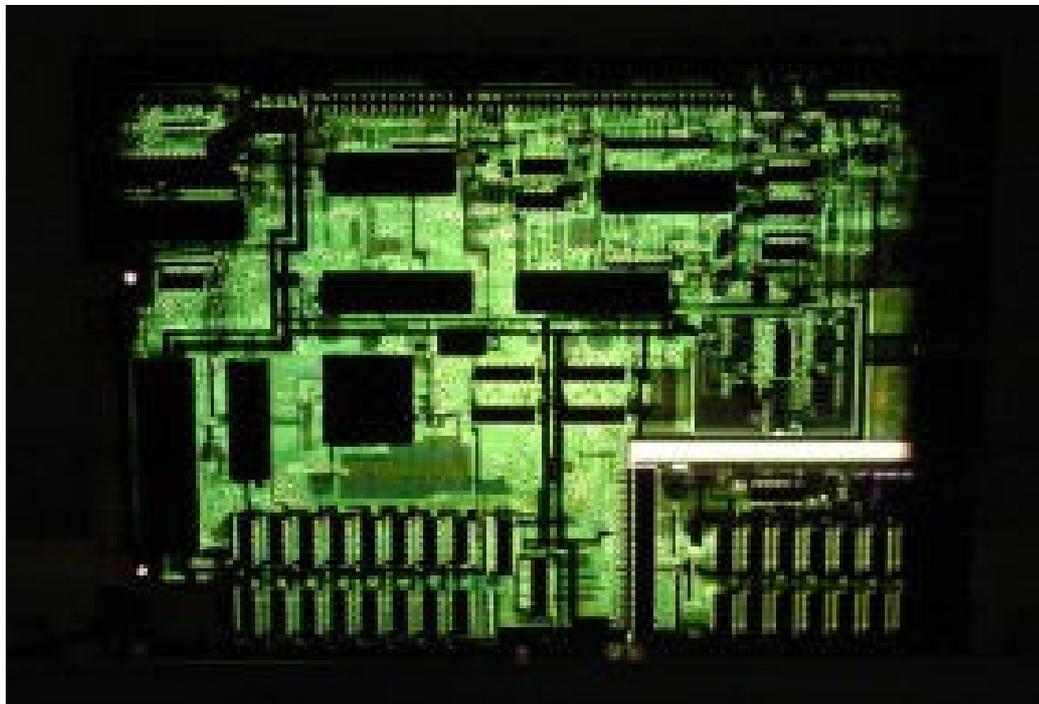


(C) ieh-beh

Ein sehr merkwürdiger Umbau: Amiga 500 als Lampe.

Ein solches Gehäuse wird auch benötigt:

Der Anfang des Projektes ist eine A500 Platine mit Speichererweiterung, sodass die Platine rechteckig ist:



Weitere Informationen über den Umbau:
<http://geektechnique.org/projectlab/621/how-to-turn-an-amiga-500-into-a-lamp>



Wussten Sie . . .

Stefan Egger

... was die besten Chips aller Zeiten sind (September 1995, Byte Magazin)?

Intel 1103 (1970)

Er war 1970 der erste DRAM Chip und 1972 der sich am besten verkaufende. Man bräuchte 65000 von Ihnen, um 8 KB zu ermöglichen.

Intel 1702 (1971)

Der erste EPROM Chip

Intel 4004 (1971)

Der erste für verschiedene Sachen geeignete Mikroprozessor von Intel – eigentlich für Taschenrechner gedacht (108 kHz und 2300 Transistoren).

Intel 8080 (1974)

Zuerst in Ampeln und nachher im MITS Altair verwendet.

MOS Technology 6502

Was haben Nintendo und BMW gemeinsam? Den 6502 für 25\$. Ein vergleichbarer Chip von Motorola kostete 375\$!

Zilog Z80

Tandy's TRS-80 und CP/M nutzen ihn. Er ist auch im C128!

Intel 8086 und 8088 (1978)

Er ist für die x86 Architektur verantwortlich.

Intel 386DX (1985)

Der erste Chip in x86 Architektur, der Multitasking-Betriebssysteme beherrscht.

Intel Pentium

Besser als 386 und 486: Der Pentium setzt sich schnell durch.

AMD 386DX

Intels 386 mit 16-MHz von kostete 1985 299\$, 5 Jahre später immer 171\$. Die 33 MHz Variante kostete \$214. AMD's 386DX/40 kam im März 1991 für 281\$ raus. Nach einem Jahr kostete er nur noch die Hälfte.

Motorola 68000

Dank ihm gab es erstmal moderne GUIs Erst 1983, vier Jahre nach erscheinen, gabs den Chip zu erst Apple's Lisa.

Mips R2000 (1986)

Der R2000 war eine 32-bit CPU mit 110.000 Transistoren.

Sun Microsystems SPARC

Im Juli 1987 hat Sun die RISC Architektur angekündigt. Acht Jahre später, SPARC Workstations und Server dominieren den Markt.

IBM/Motorola PowerPC 601

Interessant: Power steht für Performance optimization with enhanced RISC (Leistungsoptimierung durch erweitertes RISC) und PC für Performance Chip (Hochleistungs-Chip). In zwei Jahren war es die beliebteste RISC Plattform (Power Mac).

Chips & Technologies AT Chip Set

Der klon von IBM-Architektur kam mit fünf Chips aus – die 100 Chips in IBM System darstellen. Man musste nur einen 286 und ein BIOS hinzufügen und hatte einen PC.

Amiga Agnes/Denise/Paula

Zuerst im A1000 von 1985 t. Diese Chips können Dinge, die moderne PCs nicht schaffen, wie z.B. verschiedene Screens mit unterschiedlichen Auflösungen an einem Monitor darstellen

MOS Technology SID (1981)

Bob Yannes machte einen Low-cost Chip, der ein analoger Synthesizer war. Er revolutionierte den Sound in Homecomputern

Yamaha OPL-2

Damals konnten PCs nur piepsen. Yamaha's OPL-2 machte es möglich, plug-in Soundkarten mit besseren Ton zu nutzen.

S3 911

Da PCs am Anfang nur Zeichendarstellten, waren grafische Darstellungen sehr aufwendig (Stichwort: Windows). Der S3 911 beschleunigt die Darstellung und war VGA-kompatibel.

Intel Mercury

PCI (Peripheral Component Interconnect) ist der wichtigste Anschluss, um PCs zu erweitern (seit ISA). Mercury war die erste Implementation.

Wörtersuche

In dem Rätsel sind 20 Begriffe über das Thema „C64-Spiele“ versteckt

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

- Arkanoid
- Defender
- Elite
- Frogger
- Gauntlet
- Giana
- Jumpman
- Katakis
- Krakout
- Pacman
- Paradroid
- Pirates
- Pitfall
- Pitstop
- Soccermaster
- Speedball
- Turrican
- Uridium
- Wonderboy
- Zynaps

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

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

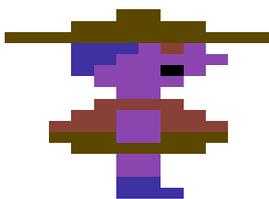
Rechts die Auflösung des Rätsels der Ausgabe 6:

Comic



Game Show

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?



C64



Amiga

Auflösung im nächsten Heft!

10 Gründe warum man . . .

... einen Amiga besitzen sollte:

- 1.) Weil Windows nicht drauf läuft!
- 2.) Ein Amiga telefoniert nicht nach Hause.
- 3.) Weil mein Amiga keine CD-Kopierschutzmechanismen erkennt
- 4.) Ich kann fast jedes Programm auf einem eigenen Bildschirm öffnen und diese herunterziehen
- 5.) Weil Amiga der einzige Computer ist, wo ein Hund mitentwickelt hat
- 6.) Weil - wie Jay Miners Team wollte - ein super Computer geworden ist.
- 7.) CDTV und CD32 - viele Formate (sogar CD+G): Einfach und Genial zu bedienen!
- 8.) Weil der Amiga einer der wichtigsten und innovativsten Computer war (Multitasking, Workbench, Sound und Grafikleistung, usw.)
- 9.) Weil Commodore immer wieder neue Ideen hatte, um Computer interessant zu gestalten (A1000 (unterschriften im Deckel), A500 (Designer Serie))...
- 10.) Weil man den Rechner aus einer resetfesten Ramdisk (RAD:) starten kann.

... einen C64 besitzen sollte:

- 1.) Weil es die einfachste und beste Art ist, den Umgang mit einem Computer zu erlernen
- 2.) Keine Joystickkalibrierung
- 3.) Weil man nicht nur spielen, sondern auch ernsthaft arbeiten kann
- 3.) Tipps und Tricks ohne Ende
- 4.) Man kann das Mainboard im Bedarfsfall selbst reparieren
- 5.) Viren...? lächerlich! Schalte ihn einfach aus und wieder an!
- 6.) Heute einsteigen – morgen voll dabei sein
- 7.) Spiele sind kompakt und machen trotzdem Spaß
- 8.) Schnell und einfach aufgebaut
- 9.) Läuft und läuft und läuft und...
- 10.) Weil man mit Ihm einen Teil Computer-Geschichte erlebt

Bilder zum Schluss

COMMODORE AMIGA 2000
THEMA NR.1

DAS WARTEN HAT SICH GELOHNT.

Denn mit der Präsentation des Amiga 2000 setzt Commodore neue Maßstäbe in der Computerwelt. Wegweisend für die PCs in die extreme Bedienerfreundlichkeit. Sie bedeutet sofortige Einsatzmöglichkeit z. B. bei der Textverarbeitung, bei Datenbanksystemen oder in Desktop Publishing in Kombination mit Grafik. Die einzigartige Verbindung zwischen den führenden Prozessoren von Intel und Motorola garantiert Zugriff auf die jeweils beste Software.

Durch die offene Systemarchitektur mit 7 freien Steckplätzen wird der Amiga 2000 weitestgehend zu einem KI, AI oder vielmehr einstellbar als MS-DOS bzw. Unix Workstation. Übertragene Grafik, CAD-Anwendungen, Animation, Window-technik und Multitasking - andere sprechen noch davon, der Amiga 2000 hat's bereits. Jetzt können Sie sich beteiligen entscheiden. Commodore Amiga 2000 - der modernste Personal Computer vom Maßstab IBM-PC bis Macintosh.

Commodore

MEHR VOM ERFOLGREICHSTEN (HEIM)COMPUTER DER WELT: COMMODORE 64

Auf die Dauer hilft nur Floppy-Power.
Über die 1541 läuft heute nichts mehr. Was damit so alles abgeht - siehe nächste Seite!

Der Commodore 64 - Heimcomputer der Jahre 1983 und 1984.
Der meistverkaufte mit dem größten Programmangebot. Es soll noch Leute geben, die ihn nicht haben. Für alle anderen zeigt Commodore, was unbedingt dazu gehört.

Der MPS bringt Euer Können voll zum Ausdruck.
Dah er fast alles kann - siehe nächste Seite.

Raus mit der Flimmerkiste, her mit dem 1702!
Wer mehr auf seinem Bildschirm sehen will - siehe Rückseite.

- Abstraktion von Super-Programmen für den 64K - die laufen auf der Commodore Floppy 1541
- Flexible Grafiken, die erst mit dem hochauflösenden Fehlschärfer als z.B. dem Commodore 128 voll überkommen
- Schichtenweiche Spitzprogramme werden die das Sicht der Unmöglichkeit erheben, wenn es keinen Anbruch gibt
- 3 von vielen Droiden, warum ein Commodore 64 eine Floppy, einen Fehlschärfer und einen Drucker braucht!

Commodore
Eine gute Idee nach der anderen.

Auch heute noch Thema Nummer Eins. Zumindest bei uns in SCACOM. Das Warten hat sich gelohnt – nette Werbung die den A2000

Prospekt mit Sprüchen wie „Auf Dauer hilft nur Floppy Power“... Stimmt, das ist der Anfang vom Ende des Bandsalates!