

*Interview mit Christophe Kohler*

*WHD-load Tutorial*

*Die beste echte C64 Spieleliste*

*Disk-Cover für 5,25" Disks*

*Computergeschichten*

*Interview mit Bender*

*Wussten Sie?*

*Hintergrundbild*

*Interessantes . . .*

## Vorwort

**Auch die 2. Ausgabe von SCACOM war ein Erfolg. Über 400 Downloads bestätigen das.**

Trotzdem - in Euren Händen liegt die Weihnachtsausgabe und somit das letzte Heft für dieses Jahr! Sie ist mit 26 Seiten die bisher umfangreichste Ausgabe.

Drei Ausgaben der SCACOM-Aktuell sind bisher erschienen. Und auch nächstes Jahr wird es wieder viele interessante Themen geben – so erscheint die Ausgabe über die kleinen, grauen Commodore C16/C116 und Plus4 und die erste englische Ausgabe!

Genau zu dieser Zeit haben sich sehr viele Leute über einen Commodore-Computer unter dem Christbaum gefreut! Deswegen wünsche ich allen **schöne Feiertage, Fröhliche Weihnachten und ein gutes neues Jahr!**

Das Viele Feedback wurden ernst genommen und genutzt, um die oft bemängelten Rechtschreibfehler weniger werden zu lassen und die Qualität weiter steigern zu können! Danke an alle, die Kritik ausgeübt oder einen Text verfasst haben!

**Ganz besonderen Dank geht an...**

Andre Hammer  
Carsten Stand  
Georg Fuchs  
Michael Krämer

**Wer kann mithelfen?**

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

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

### 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 in unveränderter Form auch verbreitern, aber nur mit Copyright-Vermerk und Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu).

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!

**Redaktion in dieser Ausgabe:**

Stefan Egger  
Joel Reisinger  
Christophe Kohler  
Christian Rehberg

**Kontakt:**

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

### **Inhalt**

News.....	3
WHD-load Tutorial.....	5
Interessantes.....	7
Interview mit Christophe Kohler.....	8
Beste echte C64 Spieleliste.....	11
Feedback.....	16
Platinentausch.....	17
Computergeschichte von Joel.....	18
Interview mit Bender.....	19
David Morse verstorben.....	22
Bill Gates und Commodore.....	23
Hintergrundbild.....	23
Disk-Cover für 5,25“ Disks.....	24
Wussten Sie?.....	25
10 Gründe.....	26
Bilder zum Schluss.....	26

## News

Stefan Egger

### www.back2roots.org

Die Homepage war lange Zeit nicht erreichbar. Der Server war nie abgeschaltet, doch es ergaben sich sehr viele Probleme, da die Dateien viel Speicherplatz benötigen. Außerdem war der Server fast zwei Jahre ohne Aufsicht.

Nun sind wieder alle Files erreichbar (ca. 160 GB an Daten!) und die Homepage präsentiert sich in neuem Design!

Auch wird berichtet, dass sie auf einen größeren Server umziehen werden und die Werke von Fred Fish (vor kurzem leider verstorben) legal zum Download anbieten können!

Back2Roots ist eine völlig legale Quelle für Amiga-Disk-Files (ADFs), da die Erlaubnis zum verbreiten der Daten eingeholt wurde! Zur Finanzierung des Projekts bitten die Macher von Back2Roots um Unterstützung und Spenden.

### Neue Bücher!

Es wird an einer deutschen Übersetzung von dem sehr bekannten und interessanten Buch „On the Edge – The Rise and fall of Commodore“ gearbeitet. Allerdings wird es keine genaue Übersetzung des Originals, sondern mit zusätzlichen Texten erweitert!

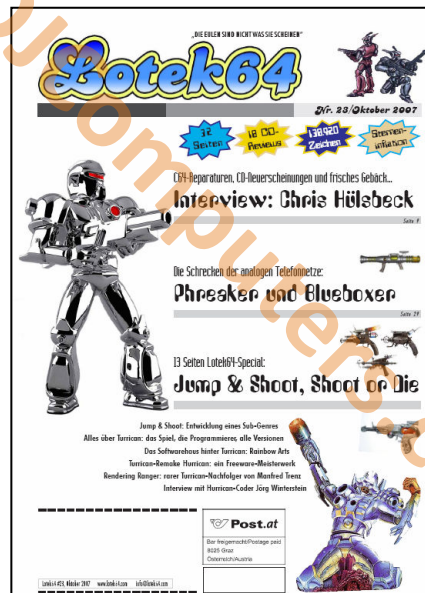
Auch gibt es wieder Neuigkeiten von Gameplan die auch schon „Joysticks“ und „Ho-

mecomputer“ veröffentlicht haben! Das schon lange angekündigte „Gameplan 3: Software“ soll bald erscheinen.

Diese beiden Bücher sollen noch in diesem Jahr vor Weihnachten zu kaufen und lesen sein.

### Lotek64

Die Lotek64 Ausgabe 23 ist nun zum Download auf [www.lotek64.com](http://www.lotek64.com) erhältlich.



Die Themen:

C64 - Reparaturen, CD-Neuerscheinungen, Interview mit Chris Hülsbeck, Die Schrecken der analogen Telefonnetze, 13 Seiten Jump & Shoot, Shoot or Die.

Der in SCACOM Ausgabe 1 angekündigte PSP-Artikel von mir wird erst in der nächsten Ausgabe erscheinen. Diese kann im Dezember heruntergeladen werden.

Auch kann Lotek64 das 50.000 PDF-Download feiern - Gratulation!

### AmigaOS4 für Classic Amigas?

Das Unternehmen Hyperion hat am 30. November das AmigaOS4.0 auch für klassische Amiga-Modelle herausgebracht.

Allerdings braucht man - im Gegensatz zu OS3.9 - eine PPC Turbo-karte.



Im Paket enthalten ist eine CD mit OS4.0, eine Diskette um die Installation zu starten und ein Handbuch.

„Nach langer Entwicklungszeit ist das größte Upgrade des Amiga-Betriebssystems jetzt auch für den "klassischen" Amiga erhältlich. Der komplett überarbeitete Kernel, moderne Hardware-Unterstützung, die aktualisierte Benutzeroberfläche, eine Internet-Software-Suite, neue Anwendungen und viele weitere Verbesserungen machen AmigaOS 4.0 zum besten und vollständigsten Amiga OS, das es je gab.“



## Jack Tramiel

Der Gründer von Commodore wird am 10.12. das „Computer History Museum“ wegen dem 25-jährigen Jubiläum des C64 besuchen.

Des Weiteren werden auch Steve Wozniak, William C. Lowe (der Vater des IBM PCs), Adam Chulaniak (von Amiga), Leonard Tramiel und Jeri Ellsworth (C64DTV und C-one) anwesend sein.



<http://www.computerhistory.org/>

Das Bild links zeigt Jack Tramiel, als er 2007 Polen besuchte (wo er auch geboren wurde). Die Internetseite [www.tramiel.org](http://www.tramiel.org) versucht Infos über die Tramiels zusammen zu suchen.

## MMC64 und RetroReplay

Diese zwei sehr beliebten Module von Individual Computers sind in vielen Shops ausverkauft. Doch keine Angst – sie werden mit erweiterten Funktionen neu aufgelegt und sollen noch im Jahr 2007 lieferbar sein!

## Jim Butterfield

Am 29. Juni starb der ehemalige Commodore-Manager an Krebs.

Er begleitete Commodore vom PET2001 bis hin zum C64. Einen ausführlichen Artikel über ihn gibt es in der Lotek 64 (Ausgabe 23).

[www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu)  
EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN.

## SCACOM

Die Reihenfolge der Downloads auf der [SCACOM-Aktuell-Homepage](http://www.scacom.de.vu) wurde geändert.

Nun sind die aktuellen Ausgaben oben, die älteren weiter unten. Dies sorgt für mehr Übersicht.

Die C264er-Ausgabe wurde nach hinten verlegt und erscheint nun im Februar 2008! SCACOM-Aktuell hat mit Commodore Free eine Zusammenarbeit begonnen, die viele interessante Themen in beiden Magazinen hervorbringen wird.

Außerdem wird voraussichtlich im Jänner 2008 die erste Englische Ausgabe der SCACOM-Aktuell erscheinen. Sie enthält Teile der ersten drei Deutschen Ausgaben.

Weiters gibt es ab dieser Ausgabe ein neues Design der Überschriften!

## Step FIVE

Ein neues Amiga 1200 Spiel wartet auf Euer Download! StepFIVE ist ein Tetris-Clone mit viel Musik, das auf einem Standard A1200 sowie auch unter WinUAE läuft. Wenn der Amiga ihren Bewegungen des Joysticks nicht mehr folgt, so ist dies kein Fehler!

Das ADF für den A1200 gibt es [hier](#) (Übersetzung aus dem Französischen). Auch gibt es eine [CD32 Version](#).



## F-Tastenbelegung auf C64

Im Forum64 hat DrCreep ein Programm geschrieben, das die F-Tasten wie beim Final Cartridge belegt! Das sehr nützliche Tool gibt's [hier](#).

## Commodore Free

Das englische, sehr interessante Commodore Free # 13 ist erschienen. Das monatlich erscheinende Magazin ist auf [www.commodorefree.com](http://www.commodorefree.com) zum Download als HTML, Textdatei, .D64 Disk image oder PDF gratis verfügbar.



Auch gibt es schon die # 14 als Download auf der Seite. Weiters erfährt man, dass es wegen dem Stress zu Weihnachten keine Dezemberausgabe geben wird. Somit erscheint die nächste Ausgabe (# 15) erst Ende Jänner 2008.

## VICEplus

Die wichtigste Änderung zu VICE ist die Unterstützung des C64DTV. Weiterhin wurden einige Fehler behoben und Verbesserungen gemacht. [Homepage und Download](#)

# WHD-load Tutorial

Stefan Egger

## EINFÜHRUNG:

Das Programm WHDload ist dazu gemacht, Programme auf Disketten (wie Spiele oder Demos usw.) von der Festplatte starten zu können. Derzeit unterstützt es schon ca. 250 Demos und mehr als 1800 Spiele!

Es gibt in der unregistrierten Version wenige Einschränkungen (z.B. funktionieren einige Spiele nur mit der registrierten Version und bei jedem Start von WHDLoad erscheint ein Fenster zur Erinnerung an die Registrierung, das einige Zeit eingeblendet wird...). Eine Registrierung kostet 20 Euro und man erhält ein Keyfile, das auch für spätere Versionen und Updates gültig ist.

## VORRAUSSETZUNGEN:

### Minimal-Vorraussetzung:

- Amiga mit Festplatte
- CPU 68000
- Kickstart 2.0 (Version 37+)
- mindestens 1 MB Speicher (manchmal mehr, dies hängt vom installierten Programm ab)
- originale Amiga-Spiele

Man sollte aber einen Amiga mit mind. 2MB Chip-RAM und 4MB Fast-RAM haben, um die Geschwindigkeit und den Bedienkomfort zu steigern!

### Beste Konfiguration:

- A1200 oder A4000 (wegen der AGA-Spiele) mit Festplatte

- 68030+ mit 2MB Chip-RAM und mind. 16MB Fast-RAM (Je mehr RAM desto besser und schneller!)

## INSTALLATION:

### 1.) WHDload downloaden:

Gehen Sie auf die Seite [www.whdload.de](http://www.whdload.de). Auf dieser Seite gibt es das Programm WHDload und noch die dazu nötigen "Installs" (dazu aber später mehr).



### 2.) Welche Version brauche ich?

Laden Sie sich die aktuellste USR-Version von WHDload herunter.

Die Files liegen entweder als .lha oder als .lzx-Datei vor. Die Datei mit dem USR am Ende ist für Benutzer und die mit der DEV am Ende ist für Entwickler (das ist die USR-Version mit weiteren Tools zum entwickeln eigener Installs). Laden Sie die USR-Version herunter!

**TIPP:** Nutzen Sie immer die aktuellste Version

WHDLoad_usr.lha	914476 Bytes	created at 18.11.2006
WHDLoad_dev.lha	1775576 Bytes	created at 18.11.2006
WHDLoad_16.7_usr.lzx	661500 Bytes	created at 18.11.2006
WHDLoad_16.7_dev.lzx	1387709 Bytes	created at 18.11.2006

### 3.) Entpacken der Dateien am PC:

Dazu laden Sie die USR-Version als .lha herunter! Entpacken Sie die Datei am Computer (z.B. unterstützt das sehr gute Programm "Izarc" das Format .lha). Wenn Sie das Paket erst am Amiga entpacken wollen/können dann überspringen Sie diesen Punkt!

**ACHTUNG:** .lzx wird meistens von PC-Programmen nicht entpackt, da für Amiga!

### 4.) Übertragen der Dateien:

Übertragen Sie die Dateien zu Ihrem Amiga. Dies können Sie mit einem A600 bzw. A1200 per CF-Karte mit Adapter oder bei allen andern ab OS2.0 mit einer 720KB-formatierten DD-Diskette (beide Methoden: siehe SCACOM-Aktuell Ausgabe 1). Dies kann auch mit einem Nullmodemkabel oder andern Methoden erreicht werden.



### 5.) Entpacken der Datei am Amiga:

Wenn Sie Punkt 3 übersprungen haben, entpacken Sie die Dateien nun auf ihrem Amiga

(entsprechende Tools finden Sie auf [www.aminet.net](http://www.aminet.net)). Sind Sie den Anweisungen von Punkt 3 gefolgt, überspringen Sie diesen Punkt!

**6.) Installieren von WHDload:**

Öffnen Sie den Ordner "WHDload" am Amiga (evt. zuerst auf der Workbench "alle Dateien anzeigen" auswählen) und starten Sie die Installation mit einem Doppelklick auf "Install". Beachten Sie die Informationen und folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Nun werden die benötigten Dateien DIC, RawDIC, Patcher und WHDload in das Verzeichnis "C" und die Datei WHDload.prefs in das "S"-Verzeichnis Ihrer Festplatte kopiert. Zum Schluss geben Sie noch an, wohin Sie die ReadMe-Dateien installieren wollen.



**7.) Installieren des Kickstart-Abbildes:**

Wenn der Installationsprozess erfolgreich abgeschlossen ist, sind Sie noch nicht bereit, ein Spiel zu starten... Nun installieren wir die Abbilder eines Kickstarts auf Ihre Festplatte. Dies wird von fast allen Spiele benötigen! Für diese Funktion ("kickemu") ist ein Abbild eines originalen Kickstart notwendig. Dazu müssen Sie ein Kickstart mittels eines Programms von einem echten Amiga auslesen. Programme wie „Grab-

Kick“ oder ähnliche sind auf [www.aminet.net](http://www.aminet.net) verfügbar. Welche Version erforderlich ist, sollte im mitgelieferten ReadMe eines Installs angegeben sein. Kickstart 1.2 oder 1.3 gibt es z.B. in einem A500 oder A2000, das Kickstart 3.1 in den Amigas A1200 und A4000.

Legen Sie eine Schublade im Verzeichnis Devs ihrer Festplatte mit dem Namen "Kickstarts" an! Hier rein kopieren Sie die ausgelesenen Kickstart-Abbilder (richtig umbenennen!) und eine passende Reloziierungsdatei mit der Dateiendung .RTB von [www.aminet.net/util/boot/skic345.lha](http://www.aminet.net/util/boot/skic345.lha).

Die folgende Tabelle zeigt die Namen der Dateien für die entsprechenden Kickstart Versionen:

Version	Name des Kickstart-Abbildes	Name der Reloziierungsdatei
Kick 1.2	Devs:Kickstarts/kick33192.A500	Devs:Kickstarts/kick33192.A500.RTB
Kick 1.3	Devs:Kickstarts/kick34005.A500	Devs:Kickstarts/kick34005.A500.RTB
Kick 3.1	Devs:Kickstarts/kick40068.A1200	Devs:Kickstarts/kick40068.A1200.RTB
	Devs:Kickstarts/kick40068.A4000	Devs:Kickstarts/kick40068.A4000.RTB

**TIPP:** Die Kickstart-Dateien befinden sich auch auf Cloantos "Amiga Forever"-Paket oder verschiedenen Amiga-Emulator-CDs wie "Amiga ClassiX".

**8.) Installieren Sie ein Spiel auf Festplatte:**

Dazu müssen Sie sich von [www.whdload.de](http://www.whdload.de) unter "Installs" noch ein Game-Install downloaden (diese finden Sie auch auf [www.aminet.net](http://www.aminet.net)). Diese müssen Sie - genauso wie das Hauptprogramm - auch entpacken und auf Ihren

Amiga übertragen (siehe Punkt 3-5).

Haben Sie das Install auf Ihren Amiga übertragen, dann starten Sie die Datei "Install" (Name kann von Archiv zu Archiv ein wenig unterschiedlich sein) vom entpackten Archiv. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm (Sie müssen nur aussuchen, in welchen Ordner Sie das Spiel installieren wollen und manchmal auch, welches Icon Sie installieren wollen). Wenn Sie das Programm auffordert, eine Diskette einzulegen, legen Sie die entsprechende Disk in ihr internes Laufwerk im Amiga. Sie wird automatisch erkannt, und es werden die Dateien auf die Festplatte kopiert. Hat das Spiel mehrere Disketten, müssen sie darauf achten, die richtige Disk einzulegen und

die Disks wechseln, wenn Sie das Programm dazu auffordert!

**ACHTUNG:** Sie können nur Original Amiga-Spiele installieren. Gecrackte oder anders veränderte Spiele können nicht installiert werden!

**9.) Starten Sie das Spiel!**

Öffnen Sie den Ordner in den Sie das Spiel kopiert haben (das haben Sie bei der Installation angegeben) und klicken Sie auf das erscheinende Icon. Nun startet WHDload

mit dem Fenster, das nach einiger Zeit wieder verschwindet. Danach taucht noch ein weiteres Fenster auf, wo man unter anderem den Knopf zum Beenden des Spiels (meist F10, HELP oder PrtSc (ganz rechts oben auf der Tastatur mit einem "\*" )) und andere Informationen sieht. Wenn das Spiel startet, dann haben Sie alles richtig installiert - Gratulation und viel Spaß mit WHD-Load!



Wenn Ihnen das Programm gefällt, registrieren Sie sich bitte [hier](#).

#### Wenn etwas nicht funktioniert:

WHDload bricht mit einer entsprechenden Fehlermeldung ab. Kontrollieren Sie noch einmal alle Installationsschritte und lesen Sie die ReadMe Datei des Installs genau durch.

#### Weitere Hilfe:

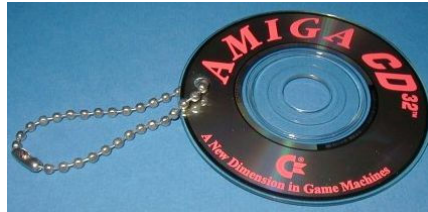
[WHDLoad-Hilfe](#) oder in Foren wie [www.forum64.de](#) oder [www.a1k.org](#).

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

## Interessantes

Stefan Egger

Eine nette Werbeaktion von Commodore war die CD32-Plastik-CD. Doch leider sind keine Daten drauf...



Am Bild unten sieht man eine 1010-Amiga-Floppy. Doch das ist lediglich ein Prototyp und anscheinend nicht funktionsfähig. Gut zu sehen ist, dass hier vorne noch der Amiga-Boing Ball anstatt dem Amiga-Haken verwendet wurde. Diese Floppy ist heute im Besitz von RJ Mical!

Noch netter waren die „I love my Amiga“-Aufkleber! Es gab auch einen „I love C“ Aufkleber.



Doch wer seinen Commodore wirklich gern hat, der besitzt diesen seltenen Commodore-Teddy. Besitzer dieses seltenen Stücks sagen, dass man mit diesem Bären besser schlafen kann...



Das nächste Bild ist ein Aufkleber eines meiner seltenen Besitztümer. Dies ist ein ca. 17 x12 cm großer Aufkleber, der von Commodore Österreich produziert wurde. Er findet sich nicht einmal in der sehr umfangreichen und interessanten Werbesammlung [www.commodorebillboard.de!](#)



Die ersten vier Bilder sind © [www.amigaau.com](#)

## Interview mit Christophe Kohler

**Hier ein Interview mit Christophe Kohler, dem Entwickler des Emulators „PSP VICE“. Warum er C64 und PSP verbindet, lesen Sie in diesem Interview!**

**Hallo Christophe! Erzähle den Lesern und mir etwas über dich!**

Hi! Ich bin 34 und ein unabhängiger, professioneller Spielentwickler (Website [www.dk-games.com](http://www.dk-games.com)). Ich bin verheiratet, haben keine Kinder und wir leben nahe Paris (genauer: Südwestlich von Paris, nahe Versailles). Ich habe früher am Amiga Demos gemacht (das war in den 90ern). Ich war schon immer in der Demoscene und auch als Amateur-Spieleentwickler tätig. Mehr dazu auf meiner Homepage.

Derzeit helfe ich jungen Leuten in Internetforen (ich moderiere ein Forum über Spielentwicklung auf einer beliebten, französischen Spielwebseite).

**Für welche Systeme hast du schon etwas entwickelt?**

Ich habe sowohl professionell als auch im Amateur-Bereich an Spielen für PS2, PSP und DS (zukünftig auch für Wii) gearbeitet.

**Welche Programme hast du schon geschrieben?**

Hier sind die Amateur-Programme, die ich gemacht habe:

### Am PSP:

Hier habe ich den C64 Emulator gemacht. Ich habe dazu den VICE-Sourcecode benutzt und damit „PSPVice“ kreiert. Außerdem habe ich noch die VC20 sowie die PLUS4 Version gemacht.

### Am PC:

Ich habe kürzlich einen First Person-Shooter für Blinde gemacht. Das mag zuerst zwar merkwürdig klingen, aber es ist spielbar: [FPS für Blinde](#)

### Auf PS2:

Ich wollte einmal eine VICE Version für die PS2 machen. Leider war es schwerer als angenommen, die Version anzupassen und deswegen ist daraus nichts geworden.

Außerdem noch viele andere, kleine Programme (ich bin ja schon „alt“ ☺)

**Wir wollen mal über Commodore Computer reden! Welche klassischen Computer besitzt du heute?**

Ich habe zwei C64, einen C64c (mit Datasette, 1541 und 1541-II Laufwerken) und auch einen Amiga 1200 mit einem 1084 Monitor.

**Was war dein erster Computer?**

Das war ein C64 mit Datasette und Grünmonitor (sehr schwer zu spielen war der Piranha-Teil im Spiel „Aztec Challenge“). Meine ersten Spiele waren „Blue Max“, „Tapper“, „Up and Down“ und „Spy Hunter“.

Aber der C64 war zu dieser Zeit nicht sehr beliebt in Frankreich – das war so um 1985, denke ich. Amstrad CPC war hier der meistverkaufte Computer. Als ich aber einen C64 bei einem Freund sah, wusste ich, dass ich einen solchen auch möchte! Nur wenige Geschäfte verkauften ihn und ich erinnere mich, als meine Mutter mit mir sehr lange nach einem Exemplar suchen musste... Ein Dankeschön an sie, das war die richtige Entscheidung!

**Und welcher Computer kam nach dem C64?**

Danach habe ich mir einen Atari ST gekauft. Ich behielt ihn solange, bis ich eines Tages „Hybris“ am Amiga bei einem Freund sah. Danach kaufte ich mir einen Amiga 500 und später einen Amiga 1200.





## Und welcher ist dein Lieblingscomputer?

Der C64 war mein erster Computer und deswegen hat er einen speziellen Platz in meinem Herzen. Aber mein Lieblingscomputer ist trotzdem der Amiga weil ich sehr viel Zeit mit ihm verbrachte als ich spielte und programmierte!

## Zurück zu deinen Emulatoren! Was ist bei der Emulatorenentwicklung schwer? Was muss man berücksichtigen?

Der Emulator selbst wurde vom VICE Team gemacht. Sie haben sehr gute Arbeit geleistet! Ich habe davon den PSP-Port gemacht.

Das Schwierigste ist die Geschwindigkeit. Auch wenn der C64 ein "kleiner" Computer ist, ist ein Emulator davon ein sehr komplexes Stück Software und die PSP ist mit 333 MHz limitiert. So ist es besonders schwer, ein Spiel mit einer akzeptablen Geschwindigkeit auszuführen. Aber glücklicherweise laufen die meisten C64-Spiele sehr gut auf der PSP!

## Warum hast du dir eine PSP gekauft? Was für Firmware und Zubehör hast du?

Ich habe sofort eines der ersten PSP-Modelle mit Firmware 1.0 aus Japan gekauft! Danach hatte ich Firmware 1.5. Nun habe ich die Custom Firmware 3.10 OE. Als ich sie das erste Mal sah, verliebte ich mich in den großen, kla-

ren Bildschirm. Mit Ausnahme eines 1 GB - MemorySticks habe ich kein weiteres Zubehör.

## Wie oft benutzt du deine PSP?

Zurzeit nicht sehr oft. Die PSP-Spiele interessieren mich nicht sehr. Ich benutze sie hauptsächlich um PSPVice und ein paar andere Emulatoren zu spielen.

## Welche Dinge machst du noch gerne mit der PSP?

Der SNES-Emulator mit dem Namen „snes9xTYL“ ist super!

Ich benutze auch "BookR", um PDFs zu lesen. ScummVm und MAME für die PSP sind auch nett!

## Warum hast du eigentlich PSPVice gemacht?

Ich habe es hauptsächlich gemacht, um meine C64-Lieblingsspiele auf der PSP spielen zu können! Als ich die PSP gekauft habe, war zu dieser Zeit kein Emulator erhältlich. Deswegen habe ich es gemacht.

## Wie wichtig ist dir Feedback? Viele Leute (auch ich) haben dir Wunsch-Funktionen und Tipps gemailt, oder?

Die erste Version von PSPVice habe ich nur für mich gemacht (ziemlich egoistisch, oder nicht? ☺). Deswegen bekam ich zu dieser Zeit auch kein Feedback... Nachdem

einige Leute mir Glückwünsche schrieben (was sehr nett war!), fragten dann auch einige wegen neuen Funktionen.

Wir alle benutzen und spielen Spiele unterschiedlich und wir alle haben eigene Vorstellungen und spezielle Bedürfnisse. Die Aufforderungen und Bitten die ich erhalten habe, waren sehr gut. Dadurch konnte PSPVice verbessert werden (z.B. mit Stereo-Effekten und Autofeuer).

## Da ist noch ein C64 Emulator für die PSP – er heißt „C64 PSP“. Was hältst du von diesem Emulator?

C64PSP ist ein schöner und schneller Emulator. Ich habe den Autor kontaktiert als ich mit der Programmierung von PSPVice begonnen habe (wir starteten ungefähr zur selben Zeit). Er ist ein wirklich netter Typ!

Ich finde es gut, dass es verschiedene Emulatoren gibt. Dadurch können die Spieler sich einen aussuchen, der ihnen besser gefällt. Außerdem haben sie auch mehr Chancen, ihre Lieblingsspiele zum Laufen zu bekommen (wegen Geschwindigkeits- und Kompatibilitätsproblemen).

## Was kannst du uns über die zwei neuen Emulatoren von dir – eine VC20 und die PLUS4 Version von ICE – verraten?

Ein Geheimnis ist, dass ich keine Ahnung vom VC20 habe (Schande über mich).

Dasselbe gilt auch für den Plus4. Die Entwicklung ging sehr schnell – für die ersten Versionen brauchte ich je einen Tag. Ich habe diese Emulatoren gemacht, weil einige Leute mich danach gefragt haben, aber ich selbst nutze sie nicht.

### Wie lang hast du gebraucht um VICE an die PSP anzupassen?

Ich habe PSPVice in 2 oder 3 Wochen in meiner Freizeit erstellt. Auch konnte ich einiges vom PS2VICE übernehmen (aber natürlich mit Genehmigung der Autoren). Das hat mir viel geholfen...

Die Arbeit war: Kompilieren der VICE-Core Sources, kompilieren des PS2VICE und modifizieren für die PSP sowie die neuen Funktionen hinzufügen. Die erste Version war Ende 2005 fertig.

Die neuen PSP-Funktionen der aktuellen PSPVice Version 1.1 haben eine Woche in Anspruch genommen!

### Was sind die neuen Funktionen der seit kurzem erhältlichen Version 1.1?

Die größte Neuigkeit ist die Möglichkeit, jeden Ordner im Filebrowser durchsuchen zu können. Viele Leute haben eine große Sammlung an C64-Spielen. Daher musste das geändert werden.

Der "Stereo" Sound Effekt ist auch eine nette, neue Funktion. Einer meiner Freunde lernte mir diesen Trick als ich mein erstes Spiel für den Nin-

tendo DS machte (Dämpfung zweier Mono-Sounds (Links/Rechts) um einen kleinen Stereo-Soundeffekt zu bekommen). Unbedingt mal mit Kopfhörer versuchen!

Das Ergebnis der Updates ist super und die neue PSPVice Version ist sehr nett. Ich mag sie gerne!

Ich habe auch auf den neuen VICE-Core geupdated. Nun basiert PSPVice auf der letzten Version des VICE-Teams (Version 1.22 vom August 2007).

Die anderen Funktionen, nach der mich Leute fragten:

- Autofeuer
- Support von .P00 Dateien
- Erklärung, wie man auf eine Disk speichert
- Die virtuelle Tastatur mit Zeichen, wenn „Shift“ gedrückt wird
- Versteckte „Corrupted Data“-Icons im PSP-Menü
- Text während des Bootvorgangs
- Neue Menü-Einteilung (Optionen in eigenem Menü)
- Andere kleine Verbesserungen und Updates

### Was wird in Zukunft noch kommen?

PSPVice ist jetzt ausgereift und erlaubt es, einige C64 Spiele am PSP zu spielen! Ich werde auf weiteres Feedback und Bitten warten. Wenn ich einige Tipps gut finde, so werde ich sie eventuell noch in PSPVice einbauen!

### Du hast auch eine Homepage! Wie ist die Adresse und was ist der Inhalt davon?

<http://perso.numericable.fr/~ckckck/>

Das ist meine Homepage über C64 and Amiga. Das andere ist über Sport und mich!

### Was willst du den Lesern noch sagen?

Ich hatte und habe immer noch eine Menge Spaß mit den Computern von Commodore. Wie ich bereits sagte, haben sie einen speziellen Platz in meinem Herzen und ich bin froh, dass auch viele andere Leute dasselbe Gefühl haben! Hier ist noch ein Foto von den Regalen neben meinem Tisch – ihr könnt sehen, C64-Dinge sind nicht schwer zu finden!



### Danke für das Interview!

Danke für Euer Interesse an PSPVice.

Christophe Kohler  
(übersetzt aus dem Englischen)

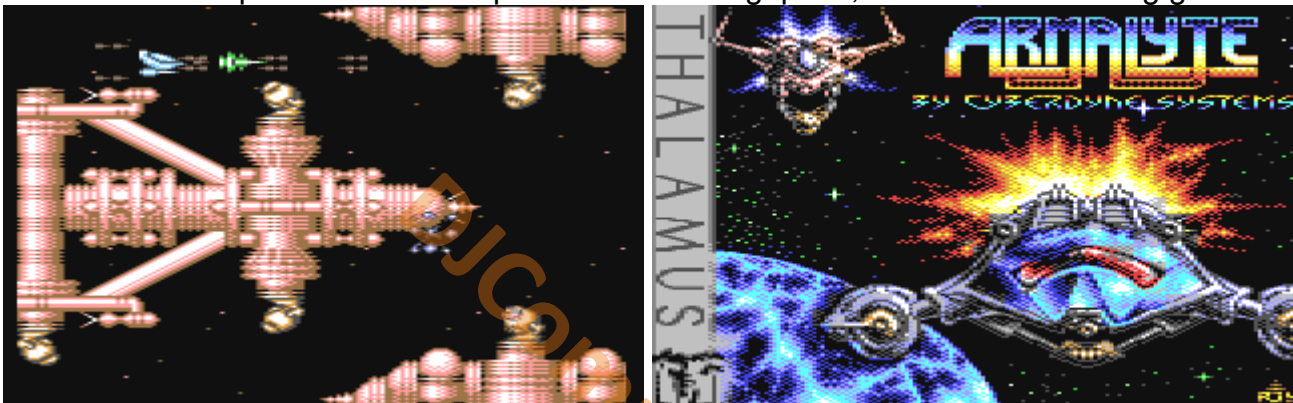
## Beste echte C64 Spieleliste - Teil 1

Christophe Kohler

Vor einiger Zeit dachte ich mir, was der C64 der Videospiele-Geschichte wirklich gebracht hat. Am C64 gibt es eine Menge gute Spiele, aber welche wurden wirklich am C64 kreiert?

Nach einigem forschen und Hilfe von Leute von lemon64 ist die „Beste echte C64 Spiele Liste,“ fertig! Sie beinhaltet 37 Spiele (und ein paar Bonus Titel)! Diese Liste ist alphabetisch geordnet! Der nächste Teil erscheint in Ausgabe 5.

**Armalyte** (exklusiver C64-Titel von 1988): Amiga und Atari Spiel hieß „Armalyte“, was aber nicht dasselbe Spiel darstellt. Zx Spectrum Port war geplant, wurde aber nie fertig gestellt.



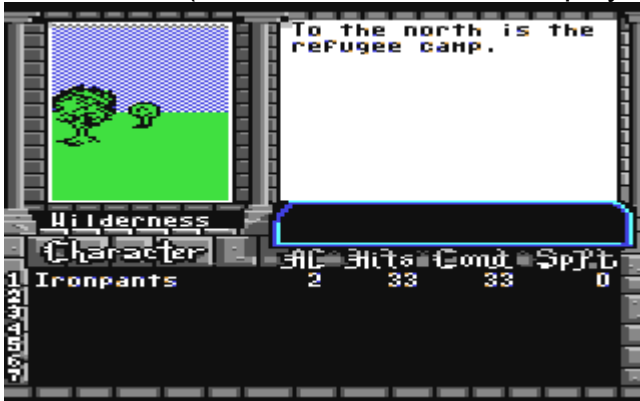
**Attack of the Mutant Camels** (portiert auf Atari und Zx Spectrum)



**Barbarian** (aka "Death Sword" von Palace Software). 1987 erschien es für C64 und auch Zx Spectrum, 1988 für Amiga.



**Bard's Tale** (1985, Electronic Arts/Interplay Productions)



**Beach Head 1** (1983 am C64, auf diverse andere Heimcomputer portiert);

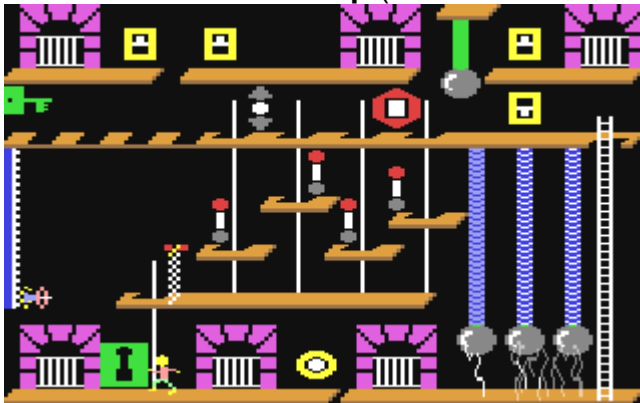
**Beach Head 2: The Dictator Strikes Back!** 1985 am C64, auf andere Heimcomputer portiert



**California Games** (1987 für Apple II, C64, Zx Spectrum. Andere Portierungen später)



**Castles of Doctor Creep** (exklusiver C64-Titel von 1984)



**Cauldron 1 & 2** (portiert auf CPC)

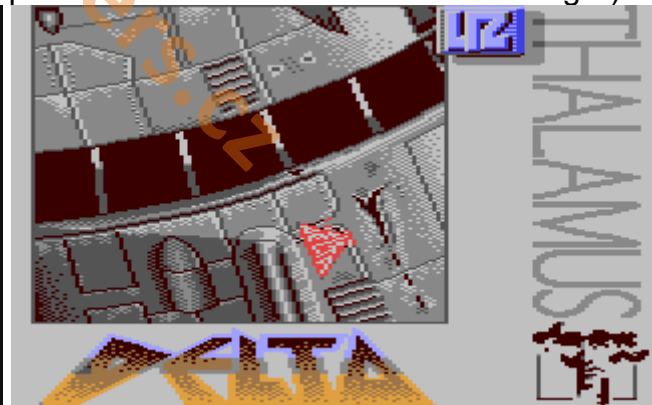
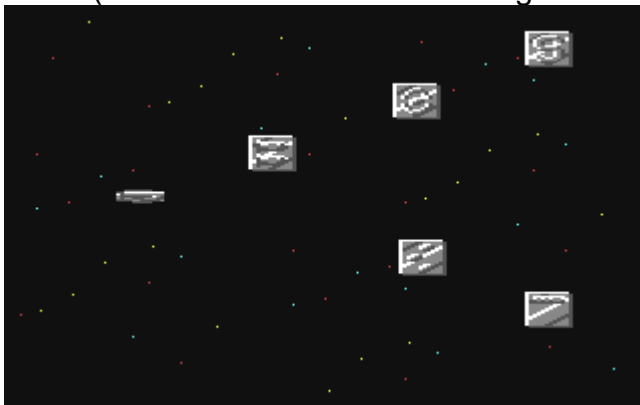


**Creature 1** (exklusiver C64-Titel von 1990). Amiga und ST Portierungen existieren, sind aber nicht so gut;

**Creature 2** (exklusiver C64-Titel von 1992)



**Delta** (1987 für C64. 1990 Portierung zu Zx Spectrum unter dem Namen "Delta Charge")



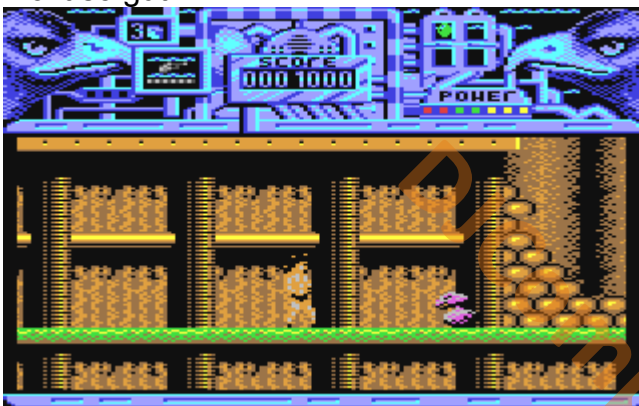
**Ghostbusters** (1984 Activision. Portierung zu Zx Spectrum, CPC und Atari VCS)



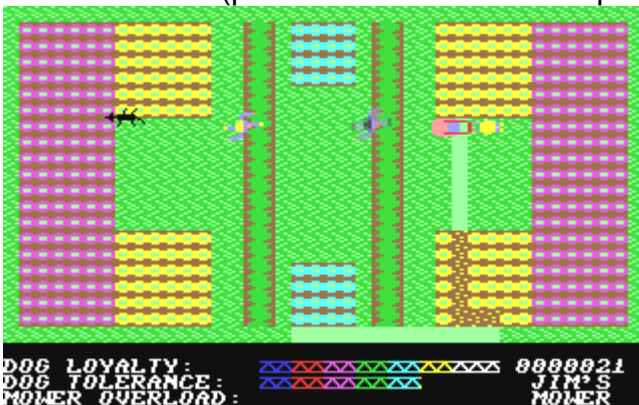
**Great Giana Sisters** (Rainbow Arts: 1987 für C64, Atari ST und Amiga)



**HawkEye** (exklusiver C64-Titel von 1988). Amiga und ST Portierungen existieren, sind aber nicht so gut.



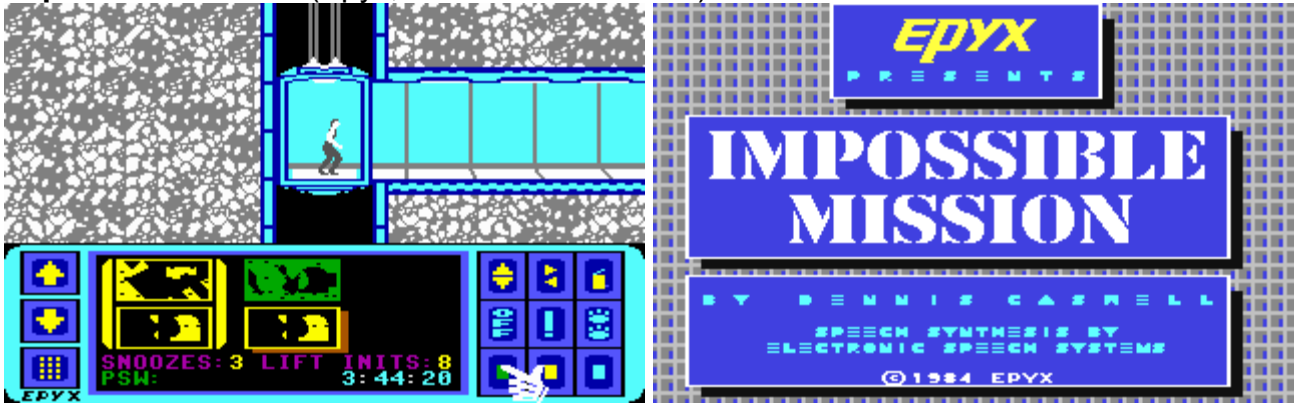
**Hover Bover** (portiert auf Atari und Zx Spectrum)



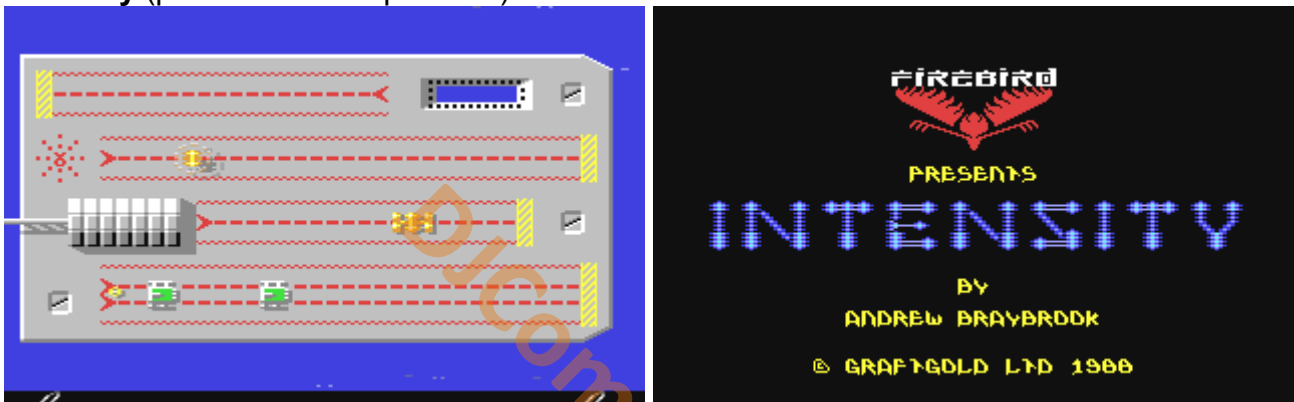
**IK+** (1987 für C64 und Zx Spectrum. 1988 für Amiga)



Impossible Mission (Epyx, zuerst 1983 am C64)



Intensity (portiert auf Zx Spectrum)



Kikstart 1 (portiert auf Atari);

Kikstart 2 (portiert auf Zx Spectrum, Atari ST und Amiga).



Last Ninja 1 (1987 am C64, später auf Apple II und PC);

Last Ninja 2 (1988 für C64 und Zx Spectrum. 1990 für Amiga, Atari ST, PC und NES)



## Feedback

### AlCarbonara

Hallo Stefan,

Ich habe mir die 2. Ausgabe gerade einmal angesehen...

Nettes Layout, gut lesbar, einige interessante Bilder (die ich auch noch nicht kannte!). Aufgefallen ist mir persönlich, dass die Rechtschreibung doch um einiges besser geworden ist, aber dein Lieblingsverb wohl immer noch innovativ ist...

Super finde ich die gerenderte 1541-II. Die macht sich gut als Desktophintergrund.

Mach weiter so, das wird schon werden...

#### *Bemerkung:*

Danke für das Lob und viel Spaß mit der Desktopverschönerung. In dieser Ausgabe liegt eine wieder ein neuer Hintergrund bei!

### C16chris

Ja, das hast du gut hinbekommen!

### Bender

Du hast ein gutes Händchen was das Layout betrifft und das Cover ist wirklich gut. Schön ist es vor allem weil vieles selbst gemacht ist, was man auf jeden Fall anderswo so nicht finden kann. Auch der Amiga-Beitrag mit den bierbäuchigen Amiga Entwicklern, sehr gut.

Ich freue mich auf die nächste Ausgabe!

### jdb78

Wirklich sehr schöne Seite. Find ich gut, dass Du Dich so engagierst. Weiter so!

#### *Bemerkung:*

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

### 8R0TK4\$T3N

Viele sind der Meinung: "Pfui... Neues Mag. Müll. Bestehende Mags sollen supportet werden." OK, ist ja eine berechtigte Aussage.

Ich habe beide Ausgaben gelesen und bin der Meinung, dass das Magazin ausbaufähiges Potenzial hat. Immerhin beschränkt es sich nicht auf ein System, sondern ist wie die Lotek systemübergreifend.

Die Artikel lassen sich gut lesen und sind interessant... Wie schon die Artikel von dir in der Cevi!

Das Hintergrundbild ist zwar nicht mein Fall (ich mag kein Rendering mit Blaupausentouch und meine Auflösung ist es auch nicht), aber dennoch ist es eine interessante Idee und ein nettes Gimmick.

### AMike

Es ist eine deutliche Aufwärtstendenz zu verzeichnen: Besseres Layout, weniger Rechtschreibfehler, ich finde es durchaus OK. Ich würde es jedenfalls nie so hinbringen, für ein Ein-Mann Projekt eine gute Leistung finde ich.

Das Format würde ich nicht ändern, da PDF ist heute Standard und bietet viele Vorteile. Die große Mehrheit liest es sicher am PC...

#### *Bemerkung:*

Danke, ich habe mich sehr bemüht und werde auch in Zukunft versuchen, die Qualität zu steigern!

### TheoTheoderich

Aber einen Hinweis habe ich noch:

Auf deiner Homepage wird im SCACOM-Downloadbereich als oberstes Ausgabe 1 angezeigt, weitere Ausgaben folgen weiter unten.

Das ist irgendwann für den User mit viel scrollen verbunden, wenn er die aktuellste Ausgabe haben will.

Ändere doch einfach die Reihenfolge, dass älteste Magazin nach unten und das neueste/aktuellste nach oben. Das wäre dann viel übersichtlicher!

#### *Bemerkung:*

Ab dieser Ausgabe ist es wie vorgeschlagen geändert worden! Danke für diese sehr gute Idee!

#### **HINWEIS:**

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





## Plinentausch von C64-I und C64-C

Joel Reisinger

In diesem Artikel wird gezeigt, wie man die Platine eines C64-C in einen C64-I einbaut (und natürlich auch umgekehrt).

### Warum soll man das machen?

Wenn der C64-I einen Defekt auf der Platine hat, aber man nicht auf das schöne Gehäuse dieses C64 verzichten möchte... Wenn man einen C64-C hat kann man einen Plinentausch machen. Viele meinen, dass dies nicht möglich sei. Doch es funktioniert und ich zeige Euch nun, wie das geht!

### Kann es losgehen?

Wir brauchen Folgendes Material:

- C64-I
- C64-C
- Zange, zum schneiden von Kabel
- Etwas Kabel
- Schraubendreher
- Tesafilm oder Isolierband



Geöffneter C64-I mit der kleiner Platine eines C64-C.

Man öffnet man beide C64 vorsichtig, damit man Blick auf die Platinen hat. Danach löst man alle Kabel von den Platinen (Tastatur usw.).

Nun schraubt man die Platinen aus beiden C64-I heraus. Man nimmt beide heraus und legt sie kurz beiseite.

In den beiden C64 zwickt man das POWER-LED-Kabel in der Mitte auseinander. Nun verlängert man diese um etwa 20 cm und isoliert sie gut ab.

Nun steckt man die Platine des C64-C in das Gehäuse

des C64-I, die Platine des C64-I in den C64-C und schraubt diese anschließend fest.

**VORSICHT:** Beim Zusammenbau kann man nur noch 3 Schrauben benutzen. Dies ist aber nicht weiter tragisch.

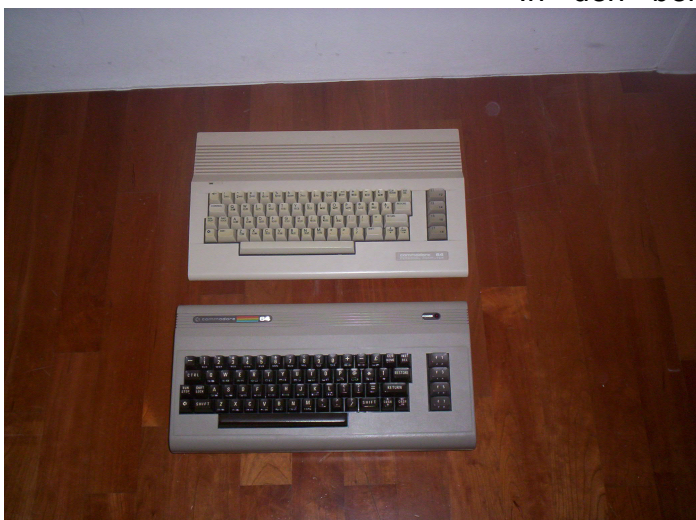
Nun steckt man alle Kabel wieder richtig auf die Platine und schraubt das Gehäuse wieder zu.

Fertig – nun haben wir einen C64-I mit einer C64-C Platine unter der Haube!

### Gibt es Probleme?

Mailt an die Redaktion der SCACOM-Aktuell!

**HINWEIS:** Der Autor dieses Artikels haftet nicht für Schäden, die an dem C64 entstehen können.



Der C64-I und der modernere C64-C (oben)

## Computergeschichte von Joel

Joel Reisinger

„Junge und aktive C64-Nutzer?“ - Ja, die gibt's noch! Sehr gefreut hat mich eine Einsendung zum Wettbewerb „Eure Hilfe ist gefragt!“ der vorherigen CeviAktuell. Der Artikel erscheint nun hier in der SCACOM-Aktuell (mit Genehmigung der CeviAktuell Gruppe und Joel). Hier der Beitrag, für den Joel ein Datasetten-Bild zugeschickt bekam!

Ich stelle mich mal kurz vor: Ich heiße Joel und auf C64-Online bin ich als „chat“ bekannt.

Chat sollte nicht französisch sein (es steht für Katze) sondern steht für das Chatprogramme wie z.B. MSN. Daher kommt mein Nickname.

Ich bin jetzt 11 Jahre alt und das wurde ich erst am 3. November....

Mein erster C64 war ein C64C. Bei diesem wurde allerdings irgendwie leider der SID-Chip defekt.

Momentan besitze ich 2 C64, 3 Diskdrives, eine Commander Datasette, 2 S/W TVs, einen 13 Zoll TV und einen Gegenstand der sehr nützlich ist:

Ein Spannungswandler für die Autosteckdose (von 12 V DC zu 220 V AC) mit dem man

den C64 samt TV im Auto betreiben kann! Coole Sache!

Meine Top-10 der C64-Games:

1. Mikie
2. Maniac Mansion
3. Ghostbusters
4. Furzgenerator
5. Summer Games
6. Jupiter Lander
7. Henrys House
8. International Soccer
9. Pitstop
10. Alle Games die auf meinen 70 Disks und 10 Bändern noch erhalten blieben. ;)

### Wie ich zum C64 kam:

Den ersten Computer den ich zum Zocken benutzte war irgend so ein Schneider PC mit MS-DOS. Das war damals im Jahr 1997 (ich bin ja erst Elf Jahre alt). Irgendwann im Jahr 2000 wurde er zum Sperrmüll...

Dann kam im Jahr 2003 ein XP Computer dazu. Auf diesem ging es erstmals ins Internet. Dann fand ich über das Internet zufällig den C64. Ich wollte mehr darüber wissen und forschte immer weiter und habe mir einen Emulator heruntergeladen.

Ein halbes Jahr später kaufte ich mir einen C64C mit Diskdrive auf eBay. Dann hatte ich zum ersten Mal einen richtigen C64!

In diesem Jahr noch kam mein erster richtiger Brotkasten dazu. Einige Zusatzgeräte

wurden zwischendurch auch mal gekauft. Ich hätte auch gerne einen SX-64, da es ein sehr durchdachtes und seltenes Stück Hardware ist!

Warum ich beim Wettbewerb teilgenommen habe?

Ich habe an diesem Wettbewerb teilgenommen weil ich auch einmal einen Beitrag von mir in der Cevi-Aktuell beitragen wollte. Auch über das Datasetten-Bild habe ich mich sehr gefreut.

### Anmerkung der Redaktion:

Joel freute sich über die Aktion „Eure Hilfe ist gefragt“ in der Ausgabe 08/09 der Cevi-Aktuell. Er wählte das erste der Bilder aus und bekam es in hoher Auflösung zugeschickt:



Joel meinte dazu folgendes: „Bei der gerenderten Datasette ist alles ganz schön gemacht! Nur wenn man in das Bild einzoomt sieht man bei der LED weiße Teile. Die Datasette ist wirklich gut, nur wenn man einzoomt sieht man es. Danke Für das super Bild!“

## Interview mit Bender

Christian Rehberg

Hallo Bender, stell dich mal vor!

Mein Name ist Christian Rehberg, wohne in Dortmund und sammle alte Computer. Wars das?

**Warum „Bender“? Wegen der Fernsehserie nehme ich an...**

Ja wegen dem Roboter aus „Futurama“.

**Wie kamst du ins Forum64? Wann warst du da das erste Mal?**

Ich kam ins Forum64 via Internet (blöde Frage), das erste Mal war das 2003. Also eigentlich bald 5-Jähriges. Bis auf einige Knalltüten und die Abzocker aus dem Forum mag ich das eigentlich. Aber die meisten Idioten dort sind genauso schnell weg wie sie auftauchen. Aber das ist halt wie im normalen Leben auch.

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

Der erste Kontakt fand in der Schule statt, da waren zwei Räume, einer voll mit CPC 6128 und einer voll mit C64. Leider war der Raum mit den C64 immer geschlossen weil die Leute viel Spaß daran hatten die kaputt zu machen und die teilweise auch mitten im Betrieb ausgefallen sind. Daher war eigentlich der CPC der erste Rechner, mein erster eigener war ein Sinclair Spectrum+ den ich einem Schulkollegen abgekauft ha-

be. Aber die Story ist ja nun bekannt.

**Ich hab auf deiner Homepage gelesen, dass du deinen „ersten“ wieder hast. Erzähle, wie du das geschafft hast und was er Dir bedeutet!**

Den Rechner habe ich von HOL2001 bekommen im Tausch gegen ein paar VCS Module und Geld. Leider stellte sich nach dem Absenden dann heraus das der Sinclair kaputt war. Solltest Du das Lesen, Holger, hoffe ich das die Module auch kaputt gehen (was bei ihm ja im allgemeinen auch schnell passiert und die zur nächsten Feier wieder angeschleppt werden ☺), Scherz beiseite, ich bin ihm wirklich sehr dankbar. Ich habe ihn in mein kleines Regal gestellt, so dass ich ihn immer sehen kann. Klingt doof, aber das war ein ganz besonderes „erstes Mal“. Das erste Mal „Space Invaders“ am Fernseher spielen, das war schon toll. Leider ist das Interface 2, was ich damals hatte, sehr selten und heute kaum zu bekommen. Sollte jemand das abgeben wollen ich bin dafür sofort zur Zahlung von Geld oder anderer Schandtaten bereit.

**Was hattest du für Computer nach dem Sinclair Spectrum?**

Nach dem Sinclair hatte ich dann einen C64c aus dem Media Markt für 279 DM.

Dann kam nach ein paar Jahren ein PC 20 III zu einer Zeit wo alle Welt schon einen 286er oder 386SX hatte. Der PC 20 war dann auch schnell weg, ein ASI 386 SX 20 war dann bald da. Der hat richtig Asche gekostet und wurde bald mit Soundblaster und CD ROM aufgerüstet. Danach kam dann ein TEMA TC (Brinkmann Eigenmarke) 486 DX 33 und die nächste Zeit wurde dann nur wahllos aufgerüstet (Pentium 75 und bis zum 1,8 GHz Athlon XP heute).

**Was war dein erster Commodore Computer?**

Ein C64c wie gesagt, von dem auch heute noch die OVP und der ganze Rechner existiert. Der ist durch einen witzigen Umweg zu mir zurückgekommen. Ich habe ihn damals verkaufen müssen „es gibt erst einen neuen, wenn der alte weg ist“. So waren Eltern damals, keine Weitsicht. Danach war er dann Jahre weg und irgendwie hab ich auch nicht an ihn gedacht. Obwohl ich damals voll in das Dingen verknallt war, ich habe ihn sogar mal (nicht lachen) als ich in Urlaub gefahren bin in seine OVP zurück getan, damit da auch kein anderer dran konnte. So wurde er dann verkauft und war halt weg. Irgendwann kam dann der Amiga 500 für einen bekannten ins Haus der dann aber sagte „Ne, geh mal weg damit, die Playstation ist

da“. So hatte ich dann einen Amiga 500 mit Komplettausstattung. Leider war es durch die Geschichte bedingt für mich als C64 Fan verboten mich mit dem Amiga zu befassen. Damals galt der Amiga als ein Snob Teil an unserer Schule, der einzige der einen besaß in unserer Klasse war ein aufgeblasener Pickelkopf den keiner so recht mochte. Und irgendwann holte ich ihn doch mal raus, nach ein paar runden Rick Dangerous und Out Run war es wieder um mich geschehen. Und so bergan dann der erste Kauf eines C 64 über Revier Markt. Dann kam eBay und man konnte da noch Schnäppchen machen. So kaufte ich dann einen C64 und noch einen und irgendwann kam mal eine Antwortmail nach einem Kauf „ Das ist ja wohl ein Scherz, ist das versteckte Kamera?“. Ich rief dann dort an und erfuhr dass ich meinen eigenen C64 (der wohnte jetzt in Hamburg) ersteigert habe. Die Disketten und Diskettenbox und sogar die Module hatten noch meine eigene Beschriftung von damals. Der absolute Hammer, nach 12 Jahren steht mein eigener C64 wieder vor mir. Und da steht er heute noch. Hier mal ein kleiner Blick in Benders Kinderzimmer (schon damals Roboter an der Wand ☺):



### **Warum bist du nun doch eher Commodore Fan? Was fasziniert dich an C64 und Co.?**

Herdentrieb bei mir, es gab ja kaum Alternativen. Alles andere war weg vom Fenster und alle Welt redete von C64. Also musste ich auch einen haben, mit dem Vorteil jeder Opa hatte Software dafür. Faszinieren? Eigentlich mehr die Erinnerung an einfachere und unkomplizierte Zeiten wo 1 MHz noch die Welt bedeutete.

### **Hattest du damals auch einen Amiga?**

Wie schon oben geschrieben war der Amiga zum einen bei uns an der Schule irgendwie in Verruf gekommen und die Wahrheit war auch, dass der so schweineteuer war mit 900 DM das ihn sich kaum einer leisten konnte. Was davon der Wahrheit entspricht kann sich jeder denken.

### **Welche Computer nutzt du heute?**

Einen PC die meiste Zeit, sei es daheim oder auf der Arbeit. SAP läuft auf dem C64 nicht und mein Chef guckt

dann auch immer so komisch wenn ich den anschließen will. Ansonsten wechselt die Wahl da schon mal, aber ein C64 ist meist immer betriebsbereit. Dann halt ein Amiga oder eine Alternative wie der Schneider CPC oder ein MSX oder manchmal auch ein Atari XL oder ST. Einfach wonach mir gerade der Sinn steht.

### **Welche Computer und Spielekonsolen besitzt du heute?**

Schau mal auf meine Seite dann weißt Du was ich besitze. An Spielkonsolen bin ich ein großer Super Nintendo Fan. Die Konsole ist einfach der Hammer, unkompliziert und super was Spaß und Unterhaltung angeht. Ansonsten mag ich noch die PS2, auch die alte X-Box hat Ihren Charme sowie die Dreamcast. Alle anderen Konsolen wie Jaguar und Saturn habe ich zwar auch da, aber eigentlich mehr aus Sammelgründen.

### **Ich weiß, dass du eine sehr große Sammlung hattest! Warum das alles? Warum ist es nun weg?**

Es ist ausgefertigt. Und aufgrund der Tatsache dass ich nicht wirklich knapp 60 C64 und ebenso viele Floppys brauche ist das ganze nach Magdeburg und ein großer Teil nach Italien gegangen. Die seltenen Stücke und Spenden sind bei mir geblieben. Wer sich jetzt fragt was die Sachen in Italien machen, die werden dort in einer Retro Spielhalle betrieben. Eine Supersache die ich gerne

bereit war zu unterstützen. Es wird darüber auch demnächst einen Bericht in großer Form geben. Ich stehe da in Kontakt mit einem recht bekannten Buchschreiber, der solche Themen gerne aufgreift. Zudem ist natürlich auch die Familie „schuld“, so war es auch dort nötig einen Schnitt zu machen. Aber es sind halt damals auch nur die doppelten und dreifachen verschwunden, jeder Rechner ist eigentlich auch weiterhin einmal mindestens vorhanden. Zudem habe ich mein Ehrenwort gegeben das die Spenden ans Museum nicht veräußert werden. Auch ein Grund warum ich damals eine AS400 und eine Olivetti Uralt Rechenmaschine nicht als Spende angenommen habe. Die hätten wahrscheinlich alle Dimensionen gesprengt.

### **Familie? Wie geht's dem kleinen nun?**

Der kleine ist topfit, alles gesund und munter. Auch in der Bedienung von Computern ist er schon gut dabei. Einfach ein Sonnenschein.



### **Ertappst du dich heute schon wieder, dass du den Keller voller Computer räumst?**

Ja leider. Ich kann einfach nicht anders. Jeder C64 auf dem Flohmarkt wird mitgenommen, meine alten Verbindungen versorgen mich immer noch mit viel Hardware. Und bevor es in den Müll wandert Sorge ich lieber dafür dass es zurück in den Kreislauf kommt.

### **Wir machen eine C264er Sonderausgabe über C16 und Plus/4... Was denkst du über diese Computer?**

Buah... Schüttel. Nächste Frage

### **Du hast ja eine sehr gute Homepage! Wieso hast du das gemacht?**

Das ist eigentlich die Schuld von Christian Zahn. Nach meinen ersten Internetschritten habe ich seine Seite gefunden und war Tage fasziniert. So was tolles, sich das alles angucken und die Infos. Aber wie das so ist, man findet immer was zu verbessern.

So fand ich die Fotos schlecht und Infos recht emotionslos.

Das wollte ich besser machen. Ist mir auch gelungen, wie mir schon einige gesagt haben. Erstellt ist sie mit

Microsoft Frontpage ☺

### **Du wolltest ja mal eine C64 Seite mit Tipps und Hardware usw. aufmachen. Warum ist das Projekt dann gestorben?**

Ja die C64 World. Schade, aber ich konnte nicht die Kraft aufbringen mich da auch noch alleine drum zu kümmern. Klingt doof, aber bis so etwas in der ganzen Vielfalt mal steht, das ist eine Menge Arbeit. Auch die andere Seite [www.classiccomputer.de](http://www.classiccomputer.de) wollte ja noch gepflegt werden. Aber evtl. steht das Projekt ja noch mal auf. Der Gedanke ist gut, auch wäre eine Umsetzung in anderer Form denkbar. Es gibt so viele gute Ideen und Tipps die im Forum-64 einfach in der Versenkung verschwinden oder immer wieder angefragt werden. Da wollte ich so eine Art Infosammelstelle machen. Es gibt zwar die C64 Wikipedia, aber davon halte ich nicht viel. Es ist eine gute Übersicht für Leute, die sich in der Szene auskennen und mit den gängigsten begriffen auskennen. Aber der Durchschnittsdepp und eBay C64 Käufer ist da völlig überfordert. Es sollte ein Denkmal werden für alles was den C64 ausmacht. Aber das ist erst mal auf Eis gelegt...

### **Du hast nun eine Kooperation mit C64-Online Seite! Bis jetzt hab ich davon nichts gemerkt – was ist das nun genau?**

Soviel davon gemerkt habe ich auch noch nicht, das ist irgendwie eingeschlafen von meiner Seite aus. Ich werde mal mit Thomas wieder Kon-

takt aufnehmen, ein sehr netter Zeitgenosse den ich auch schon auf der DoReCo begrüßen durfte. Einfach toll, leider ist das Forum ziemlich inaktiv. Aber die Domainwahl ist evtl. auch falsch unter eine COM Adresse verstehen die meisten eine englische oder kommerzielle Seite. Und sie ist nun mal keines von beiden. Auch sind die Farben in der Grundeinstellung eher abschrecken und zu dunkel. Aber das ist seine Sache. Mal sehen was die Zeit da noch bringt, auf jeden Fall wird die Kooperation mal angeschubst und voran getrieben.

#### **Du warst ja bei CeviAktuell dabei. Was hast du da so gemacht?**

Da schrieb ich ab und an mal meine kleinen geistigen Aussetzer auf und sandte sie ein. Die wurden dann auch noch abdruckt (und zu meinem Wunder gab es ab und an auch mal Feedback).

#### **Wie kamst du auf die 2 Floppys im Bastelkeller? Ich finde die sehr gut!**

Manchmal glaube ich bei uns im Keller ist irgendwas in der Luft was mich ein bisschen verwirrt macht, da hört man schon mal Floppys reden. Aber sonst geht es mir gut.

#### **Was hältst du von diesem Magazin? War es eine gute oder überflüssige Idee? Worin liegt aus deiner Sicht der Unterschied zu bestehenden Magazinen?**

Es ist nichts überflüssig wo man seine Emotion ausdrückt und seinen Spaß an der Sa-

che anderen vermittelt. Und das merkt man eindeutig an dem Magazin, es ist mit viel Liebe gemacht und man kann da auch nicht abstreiten dass Du da ein Händchen für hast. Dass du hier deinen Standpunkt vertrittst, dein eigenes Magazin zu machen und die Sache durchziehst, ist OK. Prügel gibt es immer, sei es ein neues Heft, eine neue Webseite oder eine neue Frisur. Und wenn man sich anschaut wer sich da über dich und deine Webseite aufregt oder auch ablästert, das sind immer die gleichen. Neider gibt es immer wieder. Denn schlechtes ist an dem Heft nicht zu finden.

#### **Danke für das Viele Lob! Was hast du für Wünsche und Projekte in der Zukunft?**

Kooperation mit C64-Online ausbauen, wieder einen SX-64 zu bekommen (einer der größten Fehler den abzugeben), evtl. die C64 World doch noch umzusetzen, einen C65 zu finden auf dem Flohmarkt, einen C64 Gold am Straßenrand finden, es gibt so vieles. Aber dem stehen private Sachen vor und die sind auch wahrscheinlich eher zu erreichen. Und da steht erst mal ein Umzug und ein neues Auto an.

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

Geh mir bloss weg..... ☺

## **David Morse verstorben**

### **David Shannon Morse verstorben**

Dave wurde am 15.4.1943 in Lexington geboren und verstarb 64-jährig am 2.11.2007.

Er wird bekümmert von seiner 42 jährigen Frau Lorraine (es wurde auch der Amiga-Prototyp nach ihr benannt); seinem Sohn Mark und dessen Frau Lisa, seinem Sohn Chris und dessen Frau Jana; Enkel Delaney, Julia, Kate und Caroline, außerdem seiner Mutter Barbara Shannon und seinen Schwestern Nancy Bean und Susie Rediske. Sein Vater war schon verstorben.

David Morse, der immer sehr gerne Zeit mit seiner Familie verbrachte, war Mitbegründer und Präsident von Amiga Corporation (vorher „Hi Toro“ genannt). Außerdem war er Gründer und Präsident der Spielefirma Crystal Dynamics sowie Mitbegründer von 3DO und NTG Engineering (diese Firma stellte die 3DO-Chips her). Als Präsident von Epyx leitete David Morse zudem die Entwicklung der später von Atari vermarkteten Handheld-Konsole Lynx, die ähnlich wie der Amiga seiner Zeit voraus war.

#### **Links:**

[Andenken an David Morse](#)

## Bill Gates und Commodore

Stefan Egger

## Hintergrundbild

Stefan Egger

Viele werden sich jetzt denken: „Bitte was soll Bill Gates da schon wieder?“. Aber ich bin auf ein sehr interessantes Bild gestoßen und erzähle nun eine kleine Geschichte darüber, warum auch jeder 8 Bit Commodore Rechner mit Bill Gates zu tun hat.

Paul Allen und William Gates entwickelten 1975 eine Programmiersprache für PCs mit dem Namen „BASIC“ („Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code“). Dies setzte sich bald als Standard durch.

Anfangs nur für Intels 8088 erhältlich gab es bald eine Version für den MOS-Chip 6502. Da Bill Gates aber der Ansicht war, dass dieser Mikroprozessor nicht gut sei, wollte er die Kosten für die Entwicklung für BASIC für den 6502 schnell wieder hereinbekommen. Als der PET entwickelt wurde, brauchte man eine leicht zu verstehende Programmiersprache und

entschied sich für BASIC von Microsoft.

Und Commodore bekam einen sehr guten Deal, da sie keine Lizenzen abgeben mussten, sondern alle Rechte an der Nutzung von BASIC mit 10.000 US\$ gekauft hatten. Das ist der Grund, warum jeder Commodore auch ein Stück Microsoft enthält. Wie aber bei vielen Produkten dieser Firma war es fehlerhaft. Commodore musste es aufwendig anpassen und es gab auch einen Bug von Bill Gates höchst persönlich, der mit BASIC 2.0 verschwand.

Da man den Amiga mit BASIC ausstatten wollte, gab es einen neuen Deal: Nur wenn Commodore ab dem BASIC 7.0 im C128 „© MICROSOFT“ am Startschirm dazu schreibt, wird Microsoft ein BASIC am Amiga unterstützen...

Bill Gates und Paul Allen mit einem PET-Computer



In dieser Ausgabe liegen zwei Hintergrundbilder (Commodore Logos) bei. Sie können dieses für Ihren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis NICHT entfernt werden (wird von der Startleiste verdeckt). Auch das weitere verbreiten ohne Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) sollte vermieden werden.



© 2007 Stefan Egger, www.scacom.de.vu



© 2007 Stefan Egger, www.scacom.de.vu

Weitere Hintergrundbilder (u.a. Datasette C2N, 1530 und 1531 sowie weitere Commodore Logos) werden in den nächsten Ausgaben als Bonus hinzugelegt – für Abwechslung am Desktop! Bitte schreiben sie mir Eure Meinung und welche Modelle Sie gerne so gerendert haben möchten.

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

## Disk-Cover für 5.25"-Disks

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



Das Logo und die Marke ist das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber





## Wussten sie . . .

Stefan Egger

... dass das aus Deutschland stammende Team "Still" auf der Demoparty "Evoke" zum Sieger der "Intel Demo Competition 2007" gekürt wurde?



Die Gewinner, die mit einer 3D-Demo die Konkurrenz hinterließen, erhalten nun Commodore-Gaming-PCs mit Intels Core2 Quadprozessoren.

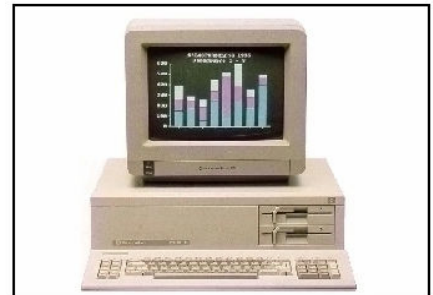
Diese Rechner haben immer wieder verschiedene Meinungen innerhalb der Community hervorgerufen.

Aber mal ehrlich - das mit Intel und Commodore ist gar nicht so schlimm zumal sie nie wirkliche Konkurrenten waren. Außerdem hat Commodore damals ja auch selbst PCs gefertigt - und da waren Intel-Prozessoren drin (z.B. PC10-III).

Hätten wir das vor 10 Jahren gewusst, wäre die Reaktion sicher nicht so groß gewesen, als hätte ich damals erzählt, dass Sega Spiele für z.B. Nintendo-Konsole machen werde. Das wäre noch unvorstellbarer gewesen...

Also sind diese Rechner nun ein würdiger Nachfolger? Was würde Commodore heute machen? Die Commodore-Computer waren schon 1994 komplett eingestellt. Entwickelt und produziert wurde nur noch die Amiga-Serie.

Hätte Commodore, wenn es nie einen Konkurs gegeben hätte, heute auch solche Rechner vorgestellt? Es weiß zwar niemand, aber ganz abwegig wäre es nicht. Passt das Bild ganz unten nun doch zur Geschichte von Commodore? Passen der PC10 und der XX zusammen? Entscheidet selbst!



Der PC-10 ist Commodores erster IBM-PC. Er hat im Gegensatz zum PC-20 keine Festplatte.

Erscheinungsjahr:	1985
Preis bei Markteinführung:	2300 €
Prozessor/Taktfrequenz:	8088/4,77 MHz
Max. Auflösung:	720 x 350
Farben:	schwarz/weiß
RAM:	512 KB
Ton:	Piepser

**commodore**  
gaming


COUNTRY UNITED KINGDOM AND IRELAND | LANGUAGE ENGLISH | CHANGE SETTINGS

PRODUCTS | C-KIN | WHERE TO BUY | VINTAGE C64 | NEWS | ABOUT US

## INFLUENCE HISTORY

REDEFINING THE LINE BETWEEN GAMING AND REALITY


1977: The C=PET




1982: The C=64




1985: The C=AMIGA



2007: The C=XX



"Games giant rises from the ashes to produce the fastest machine we've ever seen" *Personal Computer World (pcw.co.uk)*



## 10 Gründe warum man . . .

### ... einen Amiga besitzen sollte:

- 1.) Weil man mit ihm den C64 emulieren kann!
- 2.) Macht einfach Spaß (von welchem PC kann man das behaupten???)
- 3.) Ghost in the machine -> Der Amiga ist der einzige Rechner mit einer Seele.
- 4.) Der Amiga ist der Käfer unter den Computern (er läuft und läuft und läuft...)
- 5.) Weil ein 15 Jahre altes Programm SVG-Bilder darstellen kann!
- 6.) Weil es der reine Wahnsinn ist, wie man einen Amiga aufrüsten kann!
- 7.) Weil unter WinUAE beim Zocken plötzlich der Windows-Desktop in den Vordergrund springt, weil es irgendwas zu meckern hat oder ein Programm selbstständig ein Update macht. Das Spiel ist dann oft gelaufen...
- 8.) Weil das OS in ein paar Sekunden gestartet ist.
- 9.) Weil keine Meldung kommt "Ihr Computer ist evtl. gefährdet"
- 10.) Da man schnell ein Backup macht, im System herumwurschtelt und im Notfall wieder zurückgeht.

### ... einen C64 besitzen sollte:

- 1.) Man muss die Spiele nicht installieren
- 2.) Es gibt keine Probleme mit Treibern
- 3.) Zum spielen braucht man keinen speziellen Monitor oder Adapter
- 4.) Die Spiele sind originell und besitzen Spielspaß
- 5.) Weil er All-in-one ist: Keyboard, Soundkarte, TV-Tuner, Hauptspeicher, Gameports - alles "on board"
- 6.) absolut Zukunftscompatibel!
- 7.) Weil er einfach gute Musik macht!
- 8.) Weil man mit ihm verstehen kann, wie Computer eigentlich "ticken"
- 9.) Bei Fragen gibt's genug Internetseiten und mit tollen Usern!
- 10.) Weil es schön ist, eine besinnliche Zeit zu verbringen, wenn der Data sette-Ladescreen flimmert

## Bilder zum Schluss



Für dieses Magazin wurden weder Kosten noch Mühen gescheut und ein C64 durchgeschnitten – Spaß beiseite. Für dieses Bild hat kein C64 bei mir zu Hause Schaden nehmen müssen! Trotzdem sehr interessant!

Quelle (beide Bilder):

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



Der Amiga 500 ist in vielen Hinsichten ein spezieller Computer. Der erfolgreichste Amiga-Computer war der einzige Commodore-Rechner, der zu produzieren aufgehört wurde, obwohl er sich blendend verkaufte...