

*Commodore Vienna 2009*

*Original oder Kopie?*

*PS1 zu CD32 Adapter*

*Gianas Return*

*Little Computer People*

*Zak McKracken*

*Wussten Sie...?*

*SX64*



# Vorwort

Die Commodore Vienna 2009 ist vorbei und wir berichten exklusiv in SCACOM-Aktuell.

Trotzdem dass es ein relativ kleines Event war, gibt es viel zu erzählen. So haben sich einige Mitglieder des neuen Vereins „Pure CBM“ erstmals persönlich getroffen und neue Projekte vorgestellt. Mehr dazu im Blattinneren.

Auch Leute aus den Nachbarländern wie z.B. Ungarn sind gekommen, die interessante Produkte mit hatten. Jan, der Macher von AmiKit, war auch anwesend und hat die neuste Version von AmiKit vorgestellt, die es noch gar nicht zum Download gibt.

Thomas Dorn, ehemaliger Commodore Mitarbeiter hatte wieder einen sehr seltenen Draco mit. Computer Collection stellte den neuen CD32-Adapter vor, der sehr positiv angenommen wurde. Außerdem war GamersMotion anwesend und hat Videoaufzeichnungen getätigt.

Zum Schluss möchte ich noch erwähnen, dass Ausgabe 14 nun in verbesserter Form vorliegt. Ab nun ist SCACOM auch mit Adobe Reader 9.x kompatibel. Wer Probleme mit dem alten PDF der letzten Ausgabe hatte, möge bitte die neue Version herunterladen.

Ich und das gesamte Team hinter SCACOM.aktuell wünschen erholsame Feiertage und ein schönes Weihnachtsfest. Ich hoffe, Sie auch im nächsten Jahr wieder als Leser begrüßen zu dürfen.

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

## Stefan Egger

(Herausgeber)

### IMPRESSUM

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

Sie können das Magazin mit Copyright-Vermerk © Stefan Egger und Link zu [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) in unveränderter Form weiter verbreiten.

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

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

### HELFFEN SIE MIT!

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

### KONTAKT

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

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

### REDAKTION

Stefan Egger  
Joel Reisinger

### BESONDEREN DANK AN

C64 wiki Team  
Testleser  
Mingo

# Inhalt

**Seite 4: Bild des Monats**  
SX64

**Seite 11: Die neue 1541 Ultimate**  
*Gutes wird noch besser werden*

**Seite 13: Commodore Vienna 2009**  
*Das pureCBM Treffen!*

**Seite 20: Gianas Return**  
*Die Legende kehrt zurück!*

**Seite 23: Reparatur: Autofeuer-Joystick**  
*Competition Pro Extra*

**Seite 29: Linux am C64**  
*Tutorial*

**Seite 35: SX-64**  
*Artikel aus Computer-Collection*

**Seite 42: Wussten Sie...?**  
*Interessanten Fakten!*

**Seite 45: Game-Rätsel / Game Show**  
*Unsere Rätselseite*

**Seite 6: News**  
*SCACOM-Leser wissen mehr!*

**Seite 12: Original oder Kopie?**  
*Kaufen Sie nicht die Katze im Sack!*

**Seite 19: Big Scale Racing**  
*Tricks und Cheats!*

**Seite 21: PS1 zu CD32 Adapter**  
*Neue Hardware im Härtestest!*

**Seite 25: Little Computer People**  
*Mingos Commodore Seite*

**Seite 31: Datasette Transfer**  
*Mit Schnecken-Geschwindigkeit*

**Seite 38: Zak McKracken**  
*Artikel aus dem C64wiki*

**Seite 44: Cover für 5,25" Disks**  
*Die Beilage für C64-Fans*

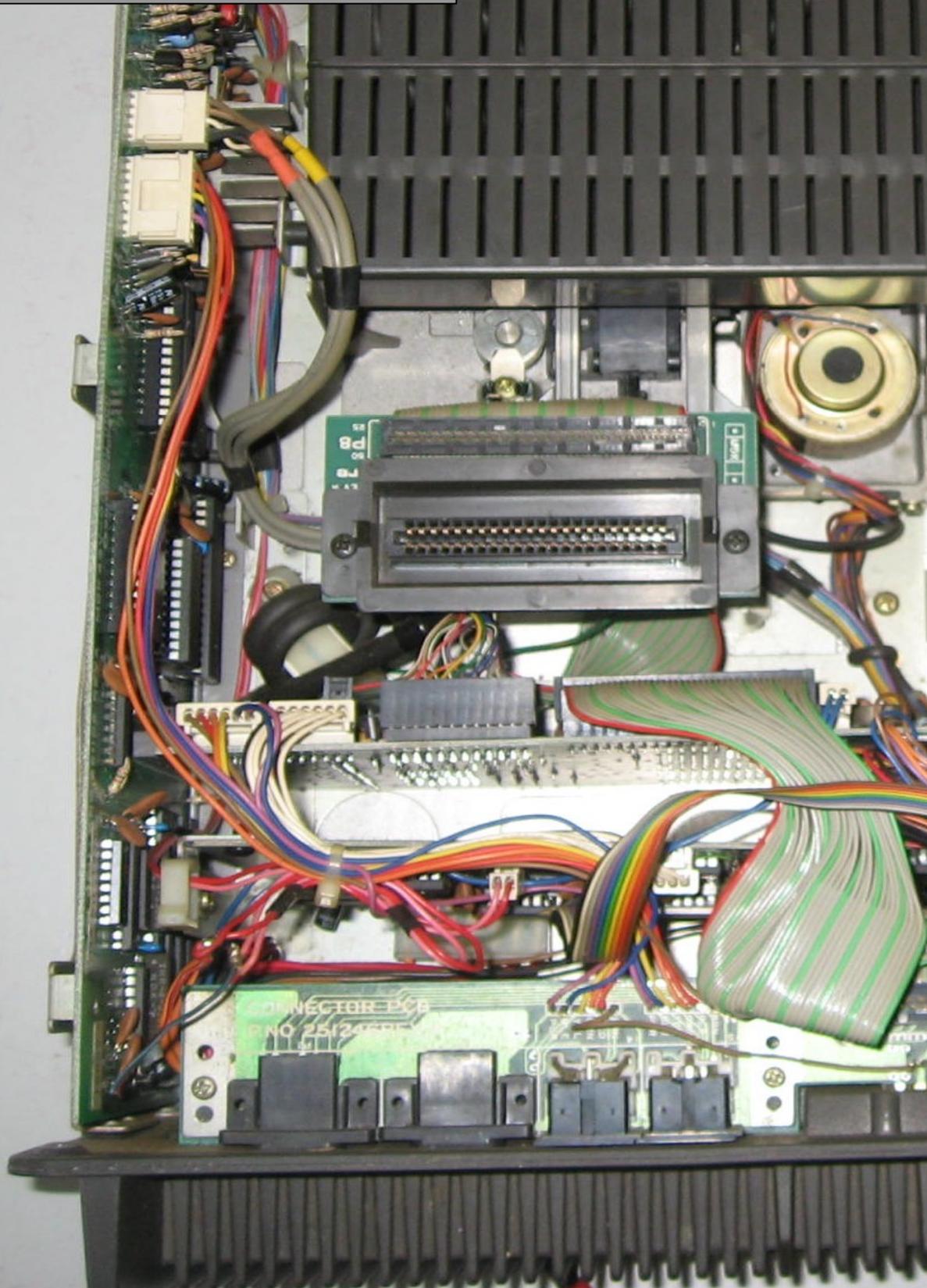
**Seite 46: Tops und Flops / Bilder zum Schluss**  
*Unsere letzte Seite*



## SCACOM.aktuell Bild des Monats

Innen ist es im SX64 ziemlich eng. Hinten ist eine Platine mit den Anschlüssen. Darunter liegt das Netzteil. Rechts ist der Monitor mit dem Lautsprecher. Links neben dem Monitor ist das Staufach, darunter ist die Floppy zu erkennen. Ganz links ist die Platine des C64. Der VIC hat wegen der Wärmeentwicklung einen Kühlkörper. Hinter dem Modulschacht sitzt die relativ kleine I/O-Platine. Von den vielen Kabeln verdeckt gibt es noch die Floppy-Platine. Durch die Wärmeentwicklung und die vielen Kabelverbindungen ist der SX64 relativ anfällig für Defekte.

Bild © Stefan Egger 2009



## ***Blödsinn des Monats***

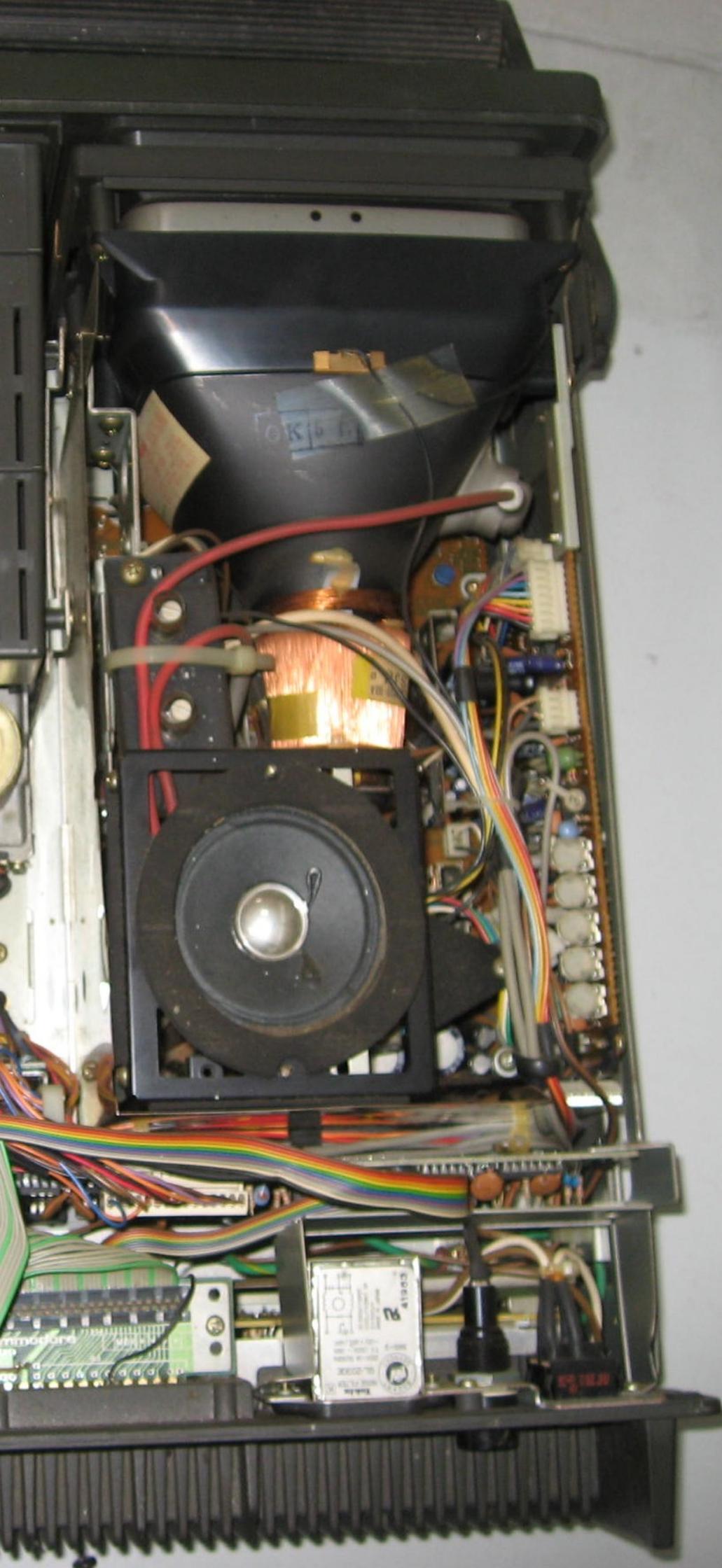
Jack Tramiel kaufte für seine Taschenrechner die Chips bei Texas Instruments ein. Bis diese versuchten, selbst Taschenrechner herzustellen, ging alles glatt. Doch dann wurden die Chips teurer verkauft. Die eigenen Texas Instruments Taschenrechner konnten viel billiger verkauft werden, als es Commodore je hätte machen können.

Dies trieb Commodore fast in den Ruin. Viele teure Bauteile blieben auf Lager. So wurde der VC20 mit 5 KB ausgeliefert, da eben fünf 1 KB Chips eingebaut wurden aus Zeiten, als man diesen Speicher kaufte, jedoch nicht mehr in Taschenrechner einbaute, da es sich wirtschaftlich gesehen nicht auszahlt.

Texas Instruments selbst aber stellte Anfang der 1980er Jahre die eigene Entwicklung und Produktion von Halbleitern für Taschenrechner ein und kaufte diese Chips nur noch zu.

Anscheinend haben sie nichts aus der Geschichte mit Commodore gelernt und sind nun abhängig von Zulieferern.

Jack Tramiel erkannte dies und wollte unabhängig werden. Deswegen kaufte er MOS Technologies und so wurde die damals beliebteste 8 Bit CPU in allen Commodore Computern eingebaut.



## News

### XU1541

Ein neues Mitglied der „X-Serie“ ist vorhanden, das Verbindung von Commodore-Diskettenlaufwerken mit PCs ermöglicht. Der neue XU-Adapter kann über USB angeschlossen werden und so auch auf modernen Rechnern verwendet werden



[www.commodore16.com/index.php/component/content/article/70-upgrades-a-mods/335-xu1541.html](http://www.commodore16.com/index.php/component/content/article/70-upgrades-a-mods/335-xu1541.html)

### C64 GR9 STRIKE FORCE

An einer Veranstaltung wurde ein neues C64 Spiel entwickelt und präsentiert. Mit einem GR9 Harrier Kampfjet navigiert man durch ein von Terroristen besetztes Gebiet. Man hat den Auftrag, möglichst viele der Terroristischen Geschütze zu zerstören.



<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=82561&rss>

### SCACOM nun kompatibler

Da aufgrund einer Änderung beim Adobe Reader ein Problem mit der SCACOM Aktuell aufgetreten ist, liegt das PDF der Ausgabe 14 nun in einer neuen Version vor.

Bis Adobe Reader 8.x funktionierte das alte PDF einwandfrei. Beim Einsatz von Adobe Reader 9.1 hat sich das alte PDF beim Übergang von Seite 1 zu Seite 2 automatisch geschlossen. Dies war nicht unbedingt mit unserer Datei verbunden, sondern viel mehr eine Änderung im Adobe Reader.

In Zukunft werden alle Ausgaben mit Adobe Reader 9.1 getestet und daher kompatibel sein. Auch die verbesserte Qualität der Bilder wird in Zukunft beibehalten.

[www.scacom-aktuell.de.vu](http://www.scacom-aktuell.de.vu)

### Computer Collection Vienna

Updates am Laufenden Band: Neu in Computer Collection ist die Seite des C64 GS mit 3D Modell! Auch neu ist der SX64.

[www.computer-collection.at.tc](http://www.computer-collection.at.tc)

### OS 4.1: Timberwolf Browser

Timberwolf ist ein neues Projekt, welches nur unter OS 4.1 funktioniert. Der Browser ist ein Port von „Firefox“.

### Retro-Magazin Nummer 13

Das Magazin „Retro“ ist in Ausgabe 13 erschienen.

[www.retromagazine.eu/retro/](http://www.retromagazine.eu/retro/)

### AROS Hardware?

Derzeit möchte man für AROS eine Hardware zusammenstellen. Er wird dafür ein Logo gesucht. Das Projekt läuft derzeit unter dem Namen ARES.

### 1541 Ultimate Firmware

Die neue Firmware 1.7b beta ist nun verfügbar. Unter anderem wurde der Cartridge Support verbessert. Als wichtigstes Feature ist wohl der integrierte SID Player zu nennen, der allerdings nicht so stabil und bequem wie jener des MMC64 zu bedienen ist.

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

### Witziges Video

Mit Lego-Steinen werden alte Computer-Spiele nachgebaut und mit Retro.Sound unterlegt. Angeblich wurden 1500 Stunden an den Steinen gebastelt und Fotografiert. Innerhalb vor 9 Tagen gab es 2.481.304 Views.



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

### C16 als FPGA?

Nach VC20 und C64 sowie Amiga 500 und Atari ST soll nun auch die C264er Serie als FPGA nachgebaut werden und u.a. am Minimig lauffähig sein.

## Commodore Kalender 2010

In dieser Ausgabe liegt als Beilage eine PDF Datei des Commodore Kalenders für das Jahr 2010 bei.

Mit Bildern der Homepage Computer Collection wird jedes Monat auf einen anderen Commodore-Heimcomputer hingewiesen.

Es sind folgende Computer vertreten:

Commodore VC20, C64, C128, Plus4, C116.

Amiga: A500, A1200, A1000, A3000, A4000, CD32 und CDTV.

Ein Deckblatt ist enthalten.



## Commodore Vienna 2009

Die Commodore Vienna ist vorbei und es steht ein Bericht und Bilder auf der Homepage der Veranstaltung zu Verfügung. Weitere Bilder und Informationen gibt es in dieser Ausgabe der SCACOM Aktuell.

[www.facebook.com/album.php?aid=125931&id=1150983726](http://www.facebook.com/album.php?aid=125931&id=1150983726)  
92

## Indivision kein Erfolg

Individual Computers haben noch viele Exemplare des Indivision AGA 4000 auf Lager. Auch der Indivision ECS ist wegen einiger Einschränkungen (nicht kompatibel mit A1000, Disk Drive und Turbokarten müssen beim A600 entfernt werden, Amiga 2000 mit 4.1 und 4.3 müssen umgebaut werden) umstritten.

Indivision war Teil der Entwicklung des CloneA, einem Amiga-Nachbau im FPGA von dem es seitens des Herstellers weiterhin keine Informationen gibt, obwohl diese schon lang angekündigt waren.

Auch von der angekündigten Atari-Erweiterung hört man leider nichts mehr. Schade.

## Elite wird 25

Die Weltraum-Simulation kam am 20. September 1984 auf den Markt. Es ist eines der ersten 3D Spiele und wurde ursprünglich für den BBC Micro entwickelt. Diese Version war nur 22 KB groß. Man musste in einem Raumschliff versuchen, Handel und Aufträge die Kampfeinstufung "Elite" zu erreichen. Es war eines der ersten Spiele mit offener Handlung und man sagt, dass es mindestens so wichtig für

Computerspiele war, wie Monopoly für Brettspiele.

An einem Nachfolger wird gearbeitet, welches von Frontier Development entwickelt werden soll.

## MorphOS 4.2 für MacMini

MorphOS, ein zum Amiga OS ähnliches Betriebssystem, welches mit OS4.0/4.1 konkurriert, ist nun in Version 4.2 verfügbar. Neben vielen Detailverbesserungen wird nun auch der Apple MacMini G4 unterstützt.

## MODs für iPhone/iPod Touch

Für das iPhone ist ein neuer MOD-Player erhältlich. ModBox liegt in Version 1.1 vor und wird im Apple Store erhältlich sein. ModBox wurde von Rainer Sinsch entwickelt, welcher auch TinySID für PSP machte. Der Player unterstützt MOD/S3M/XM/IT Module und ist kompatibel mit iPod Touch and iPhone. Er kommt mit einer großen Auswahl an frei erhältlichen Modulen.

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

## Amiga Inc. vs. Hyperion

Der Rechtsstreit von Amiga Inc. und Hyperion (Amiga OS4.x), ist nun entschieden.

Hyperion besitzt nun das weltweite Recht, Amiga OS 3.1 zu nutzen, weiterzuentwickeln, verkaufen und zu verändern. Dies gilt auch für Amiga OS4.x sowie nachfolgende Versionen. Eine Weiterentwicklung ist in jeder Form, jedem Medium und jeder verfügbaren Hardware-Plattform möglich. Auch darf Hyperion das Produkt offiziell "AmigaOS" (Amiga operating system) nennen und das "BoingBall" Logo verwenden.

Hyperion betont, dass sie weiterhin OS4.x und Nachfolger entwickeln und verkaufen möchte. Dies ist nun seit November 2001 der Fall.

### WHDLoad

Neue/verbesserte WHDLoad Installs nun verfügbar:

#### Neu:

Gnome Ranger, Atom Smasher, Premier Manager 3, Scapeghost, Time and Magik, Eksperyment Delfin, Knight Orc, Mentor.

#### Verbessert:

Pang (Ocean), Perihelion (Psygnosis), No Buddies Land (Expose Software/Eternal Productions), Zeewolf (Binary Asylum), Castles (Interplay), Apidya (Kaiko), Might and Magic III - Isles of Terra (New World Computing), 1869 (Max Design), Dalek Attack (Alternative), Eksperyment Delfin, History Line 1914-1918. 1869, New York Warriors.

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

### geoGlyph

Das Spiel für GEOS Desk ist eine Umsetzung des Spiels „Bejuweled“ für den C64.



[www.huxter.org/geoglyph](http://www.huxter.org/geoglyph)

### Neues Demo: C64 DTV

Misery ist ein neues Demo für den C64 DTV und wurde von der Gruppe TRSI gemacht. Für alle, die keinen umgebauten C64 DTV haben, ist es auch als Video verfügbar. Außerdem kann VICE auch den C64 DTV

emulieren. Das Demo nutzt die erweiterten Fähigkeiten der DTV-Hardware, wie z.B. den 256 Farben Modus.

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=83196>

### Interview mit Chuck Peddle

Bil Herd, unter anderem an der Entwicklung des C128 beteiligt, hat Chuck Peddle interviewt. Außerdem zu sehen ist Jeri Ellsworth, die den C-One und den C64 DTV entwickelt hat. Chuck Peddle erzählt über den Start seiner Karriere. [Englisch]



[www.youtube.com/watch?v=cn\\_s75Tlrzb8](http://www.youtube.com/watch?v=cn_s75Tlrzb8)

### Authentic SID Collection

Die Suchfunktion von "Oakvalley's Authentic SID Collection" wurde verbessert. Ziel der Homepage ist es, SID-Sounds in guter Qualität als MP3 zu Verfügung zu stellen.



### Yape 0.84

Ein neues Update vom plus/4 Emulator YAPE ist verfügbar:

- Einfacher Assembler im externen Monitor.
- Tonkopf-Einstellung für Tapes
- Tape schnell vor- und zurückspulen in 15 Sekunden Schritten
- Fehler bei Sound und Tape-Emulation behoben

<http://yape.homeserver.hu>

### Computer Collection News

Auf Computer Collection die Computergeschichte erleben! Informationen, hochauflösende Bilder aller Geräte und einzigartige 3D Modelle aus wählbarer Perspektive!

#### 21.11.2009

Neue 3D Modelle (PDF-Format) von Commodore C64c und Atari 2600! 3D-Info ist nun mit einer Tabelle übersichtlicher gestaltet.

#### Neues 3D Modell: C64c



#### 15.11.2009

Alle 3D Modelle von "Google SketchUp" wurden verbessert. Es wurden neue 3D Modelle beim Amiga CD32, Amiga 1200 und Atari-Joystick hinzugefügt. Das Modell des VC20 wurde farblich angepasst. Auch die Seite "3D-Info" wurde aktualisiert.

#### 31.10.2009:

Die Max Machine-Seite wurde mit Bildern und Informationen erweitert. Neue Bilder vom A570. CDTV-Maus auf der Seite der Amiga Maus hinzugefügt! Verbesserte und neue Bilder beim CDTV. Außerdem wurde die Seite um die CDTV-IR-Maus und den CDTV-Trackball erweitert. Neue Informationen über die Platine des CDTV.



## Van Pong tot Playstation

In den Niederlanden gab es eine große Heimcomputer-Ausstellung. Bilder gibt es auf der Seite des Veranstalters.



<http://commodore-gg.hobby.nl/okt2009col1.htm>

## PSP minis-Pinball Fantasies

Verschiedene Mini-Spiele sind nun im PlaystationStore für PSP erhältlich. Darunter auch „Pinball Fantasies“, ein Port des Original-Spiels für den Amiga. Sehr viel Amiga-Bezug, so kommt der Name sogar in der Beschreibung vor und auf den Rückseiten der Disketten steht „MAGIA“. Kosten: 5 Euro.



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

## Armin Gessert gestorben

Am Sonntag, dem 8. November um ca. 00:30 Uhr verstarb Armin Gessert an einem Herzinfarkt. Er war CEO der Spellbound Entertainment AG. Er war seit 1984 Spieleentwickler und war maßgeblich an „The Great Giana Sisters“ beteiligt.

## OS4: Simutrans

Es existiert nun ein Port für Amiga OS 4.x des Spiels „Simutrans“, welches für verschiedene Plattformen frei erhältlich ist. In der Transport-Simulation kann man Personen oder Güter per Bus, Bahn, LKW, Schiff oder Flugzeug transportieren.

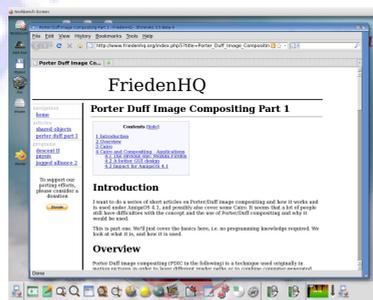


[www.simutrans.com](http://www.simutrans.com)

<http://aminet.net/package/games/strat/simutrans>

## OS4.1: Timberwolf Screens

Hans-Jörg und Thomas Frieden arbeiten an einer Firefox-Portierung für AmigaOS 4.1. Der Name des Projektes ist Timberwolf. Unten ein Screenshot des Projektes.



## Bastelbögen Spiele

Simon Phipps war bei einigen Amiga-Spiel-Projekten dabei. Aus Anlass des 20. Geburtstags des von ihm mitentwickelten Titel "Rick Dangerous" und "Switchblade" gibt es auf seiner Webseite Bastelbögen.



[www.simonhipps.com/downloads.htm](http://www.simonhipps.com/downloads.htm)

## Amiga OS 4.1.1 und 4.2

Spätere Versionen von Amiga OS 4.1 sollen folgende Funktionen beinhalten:

- dynamische Skalierung der Icons
- automatische AB wenn Dateien verändert werden.
- Flash und Java Wiedergabe
- Fensterschatten
- Benachrichtigungssystem: Programme können Meldungen einblenden
- USB-2.0-Treiber
- Unterstützung mehrerer Prozessorkerne
- Hardware-Beschleunigte Grafikausgabe
- bessere Druckerunterstützung
- Neue WBStartup-Handhabung: In einer Liste als Preferences-Programm
- Neue Shell mit Unterstützung mehrerer Tabs, Scrollbars und Puffer, einer History und Vervollständigung

## Neue Portierungen

Player-GUI, die 3D-Grafik-Software Blender, das Spiel WipeOut und das 2D-Rollenspiel „Hero of Allacrost“.

HomeWorld und Virtual Grand Prix 2 sind derzeit für MorphOS geplant.

OpenCBM: XU1541  
Neue Version von OpenCBM für die XU1541 (1541 zu PC

mittels USB). Einige Probleme mit dem LPT sind gefixed und es ist nun kompatibel mit Windows Vista.

[www.commodore16.com/Downloads/OpenCBM%20XU1541%202221009%20x86%20Setup.rar](http://www.commodore16.com/Downloads/OpenCBM%20XU1541%202221009%20x86%20Setup.rar)

### C64 Spiel: The Bubbler

Das C64-Spiel wurde 1987 entwickelt, aber nie fertig gestellt. Nun wurde es mit Bildern, Musik und Soundeffekten verbessert und ist nun vollständig spielbar.

[http://gtw64.retro-net.de/Pages/t/Review\\_Thebubbler.php](http://gtw64.retro-net.de/Pages/t/Review_Thebubbler.php)

### Textanzeiger: EvenMore

EvenMore ist eine verbesserte, erweiterte Version des bekannten Amiga-Editors „More“. In der neuesten Version von EvenMore wurde das Verhalten der Icons bei Änderung der Fenstergröße verbessert. Außerdem ein Bug beim Drucken der letzten Zeile gelöst. EvenMore wird bei Biär-Files nur verwendet, wenn kein anderes Programm passt.

### Fünf Jahre Subotron

Subotron im Wiener Museumsquartier existiert fünf Jahre lang. Gratulation.



<http://subotron.com/>

### Neue PSP: Go gehackt

Die neue PSP Go kann gehackt werden. Es gibt ein

Video, in dem gezeigt wird, wie mit einem Save Game im Spiel Archer Maclean's Mercury ein unauthorisierter Code („Hello World“) gestartet wird. Die PSP Go hat eine 6.10 Firmware und somit könnte dieses Programm auf jeder PSP mit jedem Motherboard und jeder Firmware bis 6.10 Ob diese Sicherheitslücke für einen Homebrew-Loader oder eine Custom Firmware genutzt werden kann, ist noch unklar.

In der aktuellen offiziellen Firmware 6.20 wurde diese Sicherheitslücke geschlossen. Das Spiel-Download für die PSP Go benötigt nun auch 6.20.

in der nächsten Ausgabe der Lotek64 gibt es einen von mir geschriebenen Artikel zur PSP Go.



### C64 Emulator für Iphone

Der C64 Emulator ist wieder im Apple Store erhältlich, nachdem er verboten wurde (SCACOM berichtete). Laut Aussagen des Herstellers ist der neue Code schneller und außerdem gibt es nun drei neue Spiele: "International Basketball", "International Baseball" und "International Tennis". Auch die bereits in den älteren Versionen enthaltenen Spiele "Dragons Den", "Le Mans", "Arctic Shipwreck", "Jack Attack" und "Jupiter Lander" sind dabei.

### Update: Amiga Forever 2009

Für alle Besitzer des Software-Paketes „Amiga Forever 2009“ von Cloanto gibt es ein kostenloses Update. Unter anderem wurde neben dem Drag'n'drop eine weitere Schaltfläche zum Hinzufügen von Diskettenabbildern eingebaut. Im RP9 Manager (SCACOM berichtete) gibt es nun eine Export-to-Device-Funktion. Informationen über das gerade gespielte Spiel können per Skype, Twitter, Messengers, usw. weitergegeben werden. Zum Abschluss ist die aktuelle Version des Software Director im Update enthalten.

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

### Commodore Vienna Video

Österreichs erstes und größtes Video- und PC-Spielmagazin, filmte an der Commodore Vienna 2009. Die Videos von „GamersMotion“ sind auf der Plattform „Dailymotion“ in voller HD-Auflösung zu sehen. Das Video ist derzeit nur auf YouTube zu sehen.

### Im Interview:

Martin von Pure CBM, Sascha über C65, Walker und Tron Nachbauten, Stefan Egger über Teile von Computer Collection, Jan von AmiKit und Reini.



[www.youtube.com/watch?v=Oj83eD3ZpvQ](http://www.youtube.com/watch?v=Oj83eD3ZpvQ)

[www.dailymotion.com/GamersMOTION](http://www.dailymotion.com/GamersMOTION)

## Die neue 1541-Ultimate

Stefan Egger

### Die ersten Informationen über die 1541-U-II direkt vom Entwickler

Der Name der 1541-U-II lehnt sich weitgehend an die Originalen Commodore-Laufwerke an. Die Unterschiede zu den älteren Versionen sind:

- Das Board ist ca. um 30% kleiner !
- Es gibt nun einen MicroSD Slot statt eines normalen, größeren SD-Card-Slot.
- real-time-clock (Echtzeituhr, für korrekte File-Erstellungsdaten)
- größerer FPGA, welcher in Zukunft weitere Funktionen und Verbesserungen zulassen wird.
- USB Port für USB-Sticks und andere Erweiterungen

### Warum wurde der SD-Slot gegen MicroSD ersetzt?

SD ist sicher die billigere und gängigere Speicherkarte als MicroSD. Aber wie der Name vermuten lässt, ist MicroSD einfach kleiner. Somit kann die Platine kleiner gemacht werden, um es in ein abgeändertes, aber normales Modul-Gehäuse einbauen zu können. Außerdem kam der relativ große USB-Port dazu. Hier konnte man keine kleine Version nehmen, da alle USB-Sticks über den großen, "USB-A"-Anschluss verfügen.

### Funktioniert USB am C64?

Der USB Port dient einzig und allein als Massenmedium für die 1541-U-II. Vom C64 kann es nicht direkt (z.B. für

Erweiterungen) angesprochen werden.

Derzeit funktioniert der USB-Port nicht, da die Firmware noch nicht angepasst wurde. Ein FAT-formatierter USB-Stick soll aber bald angesprochen werden können.

### Wie wählt man USB aus?

Es wird ein Auswahlmeneü geben, um zwischen USB und MicroSD zu wechseln.

### Warum verschwand die Ethernet Version?

Zum einen, da es Platz an der Platine spart. Zum anderen, da der verwendete CS8900A Chip Probleme machte (langsam und schlechtes Timing). An den existierenden Boards gab es immer wieder Probleme, die mittels Update weitgehend behoben werden konnten. Allerdings mussten einige Tricks angewandt werden.

In Zukunft soll es ein Update geben, welches den Chip "CS8900A" im FPGA emuliert. Da es aber keinen Ethernet-Anschluss gibt, müsste man einen USB-Ethernet-Adapter kaufen. Dies soll recht günstig realisierbar sein und auch zuverlässiger funktionieren. Wahrscheinlich ist dann der USB-Port blockiert (keine USB-Sticks gleichzeitig verwendbar)

### Gibt es all diese Funktionen von Beginn an?

Nein, die Implementierung benötigt logischerweise Zeit. Es ist wahrscheinlich möglich, all diese Dinge mittels eines Updates einzuspielen. Allerdings weiß man nicht,

wann und ob diese Funktionen erscheinen.

### Wann wird es produziert?

Alle Komponenten sind bei der Firma, die die Platinen fertig bestücken wird. Wenn die Platinen fertig sind, wird die 1541-U-II produziert. Geplant sind derzeit 100 Boards.

### Wie sieht das Gehäuse aus?

Nicht so spannend wie in der Vorschau, eher wie ein umgebautes Standard-C64-Modulgehäuse. Hier ist noch ein 3D-Ausgedrucktes Exemplar zu sehen. Das Design wird so bleiben, allerdings wird sich die Farbe ändern.



Wann wird die 1541-U-II erhältlich sein?

Die ersten 1541-U-II könnten Ende 2009/Anfang 2010 geliefert werden.



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

## Original oder Kopie?

Stefan Egger

Der Computer TK 95 war der Nachfolger vom Modell TK 90X und wurde Mitte der 80er Jahre von der brasilianischen Firma Microdigital Eletronica erzeugt und verkauft.

Verbessert wurde unter anderem die Kompatibilität und es wurde eine erweiterte Tastatur verbaut.

Interessant hierbei ist das Gehäuse. Es gleicht von Größe und Form dem des Plus4 fast bis aufs Haar!

Technisch waren 48 KB RAM, ein Z80A als CPU (3.58 MHz) verbaut. Die Übertragungsgeschwindigkeit des Kassetten-Laufwerks war schneller als beim Original.

Und da diese Firma anscheinend keine guten Designer oder Einfälle hatte, wurden munter weitere bekannte Computer kopiert. Dies ist natürlich rechtlich nicht OK. Die Ähnlichkeiten mit anderen bekannten Computern hatte wahrscheinlich Marketingtechnische Gründe.

Der TK-2000 war ein weiterer Clone. Diesmal kopierte man technisch den Apple IIc, das Gehäuse stammt weitgehend vom Atari 1200XL. Dieser ist recht selten und war der Vorgänger zum hierzulande besser bekannten Atari 600/800 XL. Wegen angesprochenen rechtlichen Problemen, sagte man, dass dieser Computer mit dem Multitech MPF-II kompatibel sei. Ein japanischer Computer, der teilweise kompatibel zum Apple II war. Der Microdigital

wurde aber in der Werbung vollmundig als "kompatibel zu den Meisten Apple II Programmen" angepriesen.

Der TK-2000 hatte 64 KB RAM, Sound, PAL/M TV-Modulator, Paralleler Anschluss und die Möglichkeit, zwei Bandlaufwerke anzuschließen. Es gab aber keinen Erweiterungssteckplatz, so lief einige Apple Software nicht.

Diese Computer sind recht selten, doch ich durfte sie genauer begutachten. Die Gehäuse sind von der Form wirklich fast identisch. Sogar die eckige Form unten bei den Gummifüßen des Plus4 wurde in der Kopie übernommen. Das verwendete Plastik allerdings ist sehr dünn und minderwertig. Es ist glatt und hat keine Oberflächenstruktur, was das Produkt insgesamt recht billig und einfach wirken lässt.

Quelle der Bilder:

[www.homecomputer.at](http://www.homecomputer.at)

[www.computer-collection.at.tc](http://www.computer-collection.at.tc)

**ORIGINAL**



**FÄLSCHUNG**



**ORIGINAL**



**FÄLSCHUNG**



## Commodore Vienna 2009

Stefan Egger

Die "Commodore Vienna 2009" ist vorbei. Das Event fand am 3. und 4. Oktober statt. Beginn war jeweils um 10:00 Uhr, Ende um 17:00 Uhr.

Diesmal fand es im "Driving Park Pachfurth" in Niederösterreich statt, doch das nächste Event soll direkt in Wien stattfinden und schon im Januar 2010 ausgetragen werden.

GamersMotion hat Videoaufzeichnungen gemacht, die schon zu sehen sind (Link im Artikel und auch auf den News Seiten).

### Was gab es zu sehen - 3.10.2009:

Am 3.10. war Computer Collection mit folgenden Computern vertreten: Amiga 4000, Amiga CD32, Commodore C128. Als Ausstellungsstücke gab es noch die zwei Designer Amiga 500. Am CD32 gab es eine Präsentation eines neuen Playstation Adapters mit dem Spiel Microcosm.

Am Amiga 4000 gab es die Möglichkeit, verschiedene Spiele und Demos sowie Musik und Videos wiederzugeben.

Der C128 war mit MMC64 und vielen Spielen und Programmen ausgerüstet. Stundenlanger Spielspaß und fesselnde SID-Musik (HVSC-Collection).

Auch SCACOM Aktuell war mit der neusten Ausgabe 14 vertreten.



#### Oben:

Amiga 500 Design Edition und C128 am Stand von Computer Collection.

#### Unten:

CD32 mit PS1-Adapter und Amiga 4000. Weiter rechts (nicht am Bild) gab es einen Verkauf sowie den Stand von SCACOM Aktuell.



Was gab es sonst noch zu sehen?

Aus den verschiedensten Nachbarländern wie Ungarn, Tschechien und Slowakei kamen Besucher und Aussteller.

So konnten wir OS4.0 an einem Pegasos ausprobieren und waren erstaunt über die Leistung und Software. Sogar ein Playstation 1 Emulator konnte nach kleinen Startproblemen gezeigt werden.

Auch Jan Zahurancik, der Macher von AmiKit war anwesend. Wie in seiner E-Mail antworten war er sehr freundlich und hat uns exklusiv die neuste Version von AmiKit vorgestellt. Diese gibt es noch nicht zum Download. Auf die Frage, wann es denn so weit sei, meinte er nur: „Wenn ich Zeit und Lust habe“. ;)

Neu ist unter anderem ein Video-Player, da der aktuelle nur eine Shareware Version ist.

Aus Ungarn hat man neue Hardware mitgebracht. So gab es einen 4 Spieler-Adapter, der alle drei verschiedenen Arten dieser Adapter in einem vereint. So ist er kompatibel zu allen Spielen.

Auch ein Adapter für PS/2 Mäuse auf Amiga-Signal war zu sehen. Der 4 Spieler-Adapter ist auch mit Amiga-Mäusen kompatibel.

Sehr interessant war ein Scandoubler eines Ungarischen Entwicklers.



**Oben:**

Aus Ungarn: 4 Spieler Adapter, Amiga Maus Adapter. Außerdem ein IDE64 mit Clockport (neuste Serie) und Ethernet-Adapter RR-Net

**Unten:**

Jan an seinem Laptop mit neuster AmiKit Version. Dahinter C64 mit IDE64 und 1541U. Ganz hinten sieht man OS4.0 mit PS1-Emu.

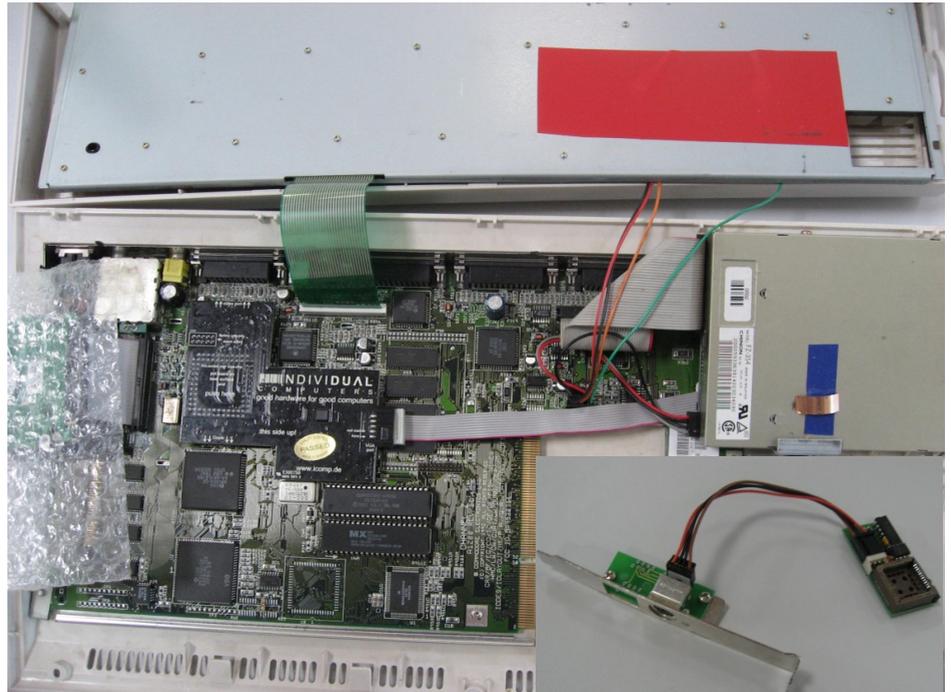


Im Vergleich zu dem „Indivision AGA 1200“ schnitt der Scandoubler nicht schlecht ab: Klar hat er weniger Funktionen, ist aber auch günstiger. Bei Indivision störten den Besitzer vor allem zwei Punkte. An manchen seinen Monitoren hatte Indivision Schatteneffekte. Dies lag nicht am Monitor, da diese mit dem Scandoubler einwandfrei funktionieren. Gestochen scharf, also genauso, wie es sein sollte. Außerdem negativ ist die Sockelhalterung, die öfter mal vom Chip hinuntergeht und somit nach jedem Transport kontrolliert werden möchte. Allerdings muss auch der Scandoubler so auf die Chips aufgesteckt werden. Doch auch die Farben sind angeblich nicht immer so toll, wie es die Produktbeschreibung verspricht. Insgesamt habe ich vom Produkt „Indivision AGA“ mehr erwartet.

Außerdem anwesend war Reini „overdoc“ mit einigen Dingen zum Verkauf. Er war auch am Folgetag anwesend.

Auch anwesend war ein Kameratram von GamersMotion. So wurden verschiedene Aussteller und auch Computer Collection interviewed. Mein Amiga 4000 wurde gleich zum C64 degradiert. Doch ich konnte das Problem schnell ausmerzen. Schnitt, Kamera und Action!

Den Link zum Video findet ihr in den News auf Seite 10 bzw. im Kasten rechts beim unteren Bild.



**Oben:**

Indivision AGA im A1200 verglichen mit dem Scandoubler (Bildausschnitt rechts unten).

**Unten:**

Kamerateam von GamersMotion. Den Link zum Interview [www.youtube.com/watch?v=Oj83eD3ZpvQ](http://www.youtube.com/watch?v=Oj83eD3ZpvQ)



Thomas Dorn, ehemaliger Commodore Mitarbeiter (Niederlassung Österreich) hat seinen seltenen DraCo der ersten Serie, einen Top ausgestatteter Amiga, mit.

Gezeigt hat er unter anderem das von ihm entwickelte XiPaint. Mit ungeahnter Geschwindigkeit auf einem 060 Prozessor erklärte er, dass er auf viele Funktionen stolz ist, die heute noch nicht selbstverständlich sind.

So gibt es z.B. wie vom Amiga gewohnt, sehr schnelle Reaktionen auf Befehle des Benutzers. Um ein File zu laden, werden die Bilder als Vorschau dargestellt. Man kann außerdem so viele Fenster offen haben, wie man möchte.

Besonders erstaunt hat uns eine Funktion, wo man zwei Bilder hintereinanderlegen kann und dann mittels z.B. der Spray-Funktion das hintere Bild auf das vordere Abbilden kann. Praktisch dabei ist, dass man beide Bilder auch halbtransparent schalten kann. XiPaint wird evt. in der nächsten AmiKit Version beigelegt.

Außerdem betreut Thomas Dorn weiterhin seine älteren Projekte. So werden echte Züge in Österreich und im Ausland mit Amiga 4000 und Dracos gesteuert. Da SCSI Platten schon älter sind und im Dauerbetrieb öfter defekt werden, werden die Systeme gerade auf CF-Karten umgestellt.



**Oben:**

Reini „overdoc“ mit seinem Verkaufsstand. Gut besucht hier auf dem Bild, aber leider waren es keine Kunden.

**Unten:**

Thomas Dorn kam mit DraCo und zeigte sein XiPaint. Hier die Überlagerung zweier Bilder.





Am zweiten Tag gab es einen Stand mit verschiedenen Karten und Erweiterungen. Auch ein A600 sowie ein A1000 „Scheunenfund“ war zu sehen.



Auch am zweiten Tag zu sehen gab es einen Amiga 2500. Das Modell ist recht selten und unterscheidet sich vom A2000 durch das Typenschild und interne Erweiterungskarten.



Thomas Dorn hatte einen fast ganz funktionsfähigen SX64 mit. Beim Einschalten gab er manchmal merkwürdige Zeichen von sich. Tastaturkabel selbst gebastelt.



Herbert Pfalz vom Computermuseum Ebenthal am Stand von Computer Collection. Rechts zu sehen ist das Logo von SCACOM Aktuell



Im letzten Moment: Spät am zweiten Tag besuchte uns kurz Österreichs größter Computer Sammler. Philip Weiss hat insgesamt über 600 verschiedene Geräte und brachte mir einen verbastelten, defekten SX64 mit. Nochmals vielen Dank!

Sobald dieser funktioniert und repariert ist, gibt es einen kleinen Bericht. Ein großes Bild gibt es auf Seite 2 und 3 dieses Heftes.

Auch auf Computer Collection gibt es nun eine Seite über den SX64.



Dienstauto von Commodore? Nein, das ist das Drift Car vom Driving Camp. Das Commodore Poster am Auto ist nur aufgelegt und hängt nun in meinem Zimmer.



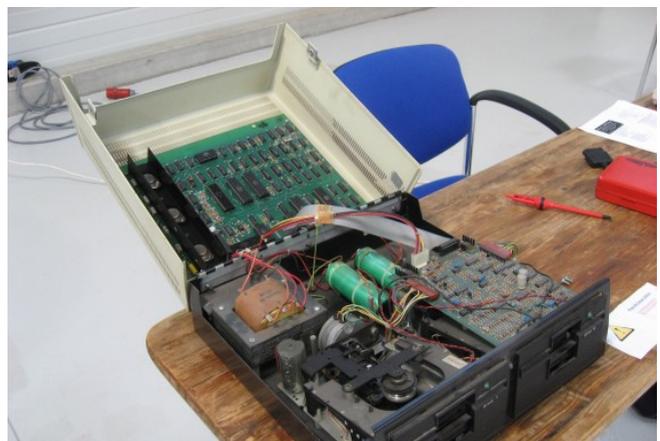
Commodore Plu/4 und Taschenrechner aus den frühen Tagen von Commodore. Zu sehen am ersten Tag, mitgebracht aus Ungarn.



Die Projekte von PureCBM: C65, Amiga Walker und „Tron“. Technische Basis ist ein Mini-PC-Board. Die Projekte sollen bald produziert werden.



Artikel von Pure CBM: Zu kaufen gab es T-Shirts, Mousepads und Poster. Alle tragen das Commodore Logo, welches der Club nutzen darf.



CBM 8050 Doppelfloppy. Groß, schwer, funktionsfähig und wie man im rechten Bild erkennen kann, äußerst Wartungsfreundlich. Mit zwei Schrauben zu öffnen und wie die PETs aufzuklappen.

# Big Scale Racing

Stefan Egger

Big Scale Racing ist ein schon älteres Rennspiel für den PC. Dabei werden funkferngesteuerte RC Cars im Maßstab 1:5 simuliert. Auf sieben verschiedenen Strecken gibt es Rennen mit bis zu sieben Gegnern.

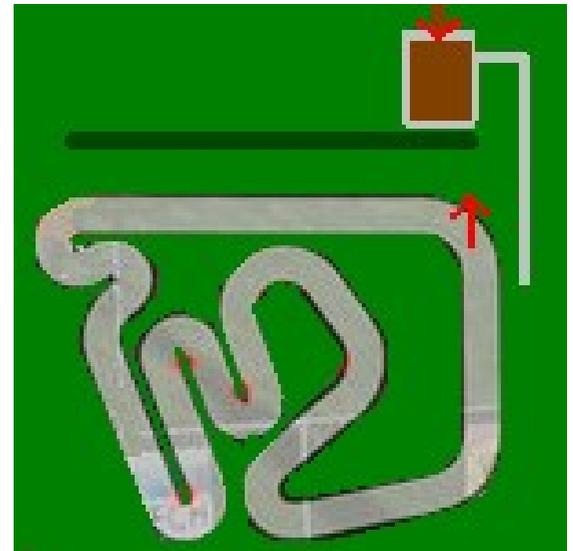
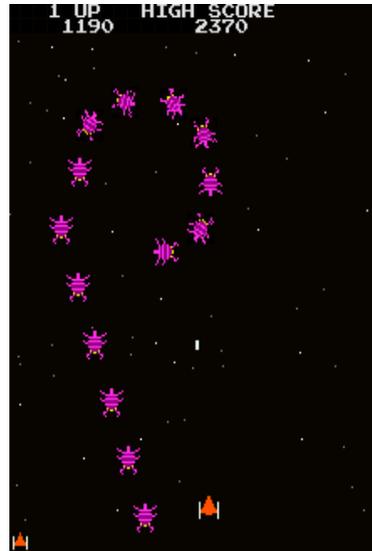
Verschiedene Autos, die immer schneller und schwerer beherrschbar werden, müssen über die Pisten gejagt werden.

Doch was hat das nun mit älteren Computern zu tun, über die sich unser Magazin unterhält?

Ich habe einen Trick herausgefunden, den ich zumindest im Internet nicht finden konnte. Diesen möchte ich mit Lesern teilen, die das Spiel eventuell ebenfalls besitzen!

Wählt man die Strecke „De Sluis“ aus, kann man nach der ersten Kurve auf der Geraden Gas geben. Fährt man dann einfach gerade aus über den Hügel am Ende der geraden, kommt man über den Zaun. Dann fährt man weiter nach hinten bis man eine Halle sieht. In einer dieser Hallen steht ein Arcade Automat. Fährt man dort hin, gibt es ein verstecktes Mini-Retro-Spiel. Viel Spaß!

Weitere Cheats könnt ihr in der Tabelle rechts sehen.



## Cheat

## Wirkung

lazybastard	Alle Autos
easywayout	Nächste Pokalrennen wird freigeschaltet
gimmepoints	Extra Punkte
framerate	Framerate anzeigen lassen
overnow	Zeit abgelaufen
morecars	Wähle bis zu zehn Gegner in den schnellen Rennen aus
scareme	Monster Truck Klasse

## Gianas Return

Stefan Egger

Nun gibt es ein weiteres Spiel, das die Fortsetzung von „Giana Sisters“ sein möchte. Neben dem offiziellen „Giana Sisters DS“ (SCACOM berichtete) und Gianas World gibt es nun „Gianas Return“.

Das Spiel ist für Windows und GP2X erhältlich und bietet neue, grafisch abwechslungsreiche Levels. Ganz toll sind die verschiedenen Endgegner, welche auch nicht mehr so leicht zu besiegen sind wie im Original!

Viele alte Gegner wurden überarbeitet und sind wieder dabei – so wie z.B. die Bienen.

Weiterhin gibt es Updates, mit denen man dann z.B. schießen kann. Auch gibt es versteckte Bonus-Level, welche aber schwer zu finden sind.

Ein übersichtliches Menü mit Passwort und Speicher-Funktion zeichnen die Bedienung aus. Die Figur selbst wird mit der Tastatur gesteuert, was genau und gut funktioniert.

Alle Level sind komplett neu, aber an das Original angepasst und unterscheiden sich in der Schwierigkeit teilweise erheblich. Durch die vielen verschiedenen Grafischen Effekte (es schneit im Winterlevel) und vieler Hintergrundgrafiken wird das Spiel optisch verbessert.



# PS1 zu CD32 Adapter

Stefan Egger

## Einführung

Paul Willingham ist wohl einer der größten CD32 Fans. Nicht nur, dass er sein CD32 liebt, nein, er baut auch selbst Hardware dafür.

Sein Meisterwerk ist ein Playstation-Adapter. Dieser ermöglicht es, Playstain Gamepads am CD32 zu nutzen. Bislang arbeitet der Adapter nur mit der digitalen Version des Pads von Sony. Doch der neue, verbesserte Adapter nutzt auch die analogen Elemente. Analoge Eingabe bedeutet, dass man z.B. bei Autorennspielen nicht nur „lenken“ oder „nicht lenken“ kann, sondern auch alle Stufen dazwischen erreichen kann. Somit ist die Steuerung exakter.



Digitales Joypad von Sony



Analoges Joypad von Sony

Ich bekam die neuen Adapter als erster und wurde dabei

zum unfreiwilligen Tester der Adapter.

Ca. 50 Mails habe ich mit dem freundlichen Entwickler aus England ausgetauscht und zusammen mit ihm die Funktionen verbessert und die Fehler bereinigt! Eine kleine Geschichte über die Entwicklung des Adapters und ein kleiner Test über diese.

## Funktionen

Was kann nun dieser Adapter? Man kann damit Ein-Knopf-Pads, Pads mit 2 Knöpfen, CD32 Pads, Atari und Amiga Maus sowie Commodore 1350 und 1351 und Paddles emulieren.

Außerdem wichtig zu erwähnen: Fast jeder Knopf kann mit Autofeuer einzeln belegt werden. Die sogenannte „Button Swap“ Funktion erlaubt es, Knöpfe zu vertauschen bzw. das Pad anders zu belegen.

Außerdem ist es möglich, die gewählte Einstellung abzuspeichern. In der neusten Version wird auch der Analog-Stick unterstützt.

Natürlich kann man die einzelnen Modi „on the fly“, also während des Betriebes, ändern.

In der neusten Version wird sogar eine Playstation-Gitarre unterstützt, welche für ein neues Spiel benötigt wird.

Ein Video, das manche Funktionen zeigt, gibt es hier:

[www.youtube.com/watch?v=apd\\_H6gcgAs](http://www.youtube.com/watch?v=apd_H6gcgAs)

## Probleme

Wo waren nun die Probleme? Ich bekam wie erwähnt die ersten Adapter mit Analog-Support. Sofort versuchte ich die CD32 Emulation mit dem Spiel Microcosm!

Es funktionierte wunderbar und es ist ein tolles Spielgefühl mit einem Analog-Pad. Viel besser als mit den ungenauen Original-Pads.

Doch nach einiger Zeit tauchten leider Probleme auf. Nach einiger Zeit konnte man nicht mehr steuern, das Schiff in Microcosm „klebte“ in einer Ecke und die Befehle wurden nicht oder falsch umgesetzt.

Auch Tests mit dem ausgeschalteten Analog-Modus am Controller waren negativ. Digitale Pads ohne Analog-Elemente funktionierten hingegen einwandfrei. Laut Paul Willingham war der Chip, der die Analog-Signale ausliest, schuld daran, dass dieses Verhalten auftritt. Der neue, verbesserte Adapter verwendet eine andere Ansteuerung und funktioniert nun einwandfrei.

Auch der Commodore 1351 Modus war nicht perfekt. An der 1541U mit Final Cartridge III Emulation funktionierte der Adapter nicht perfekt. Im Spiel allerdings ist alles OK. Es könnte auch ein Problem am 1541U sein.

**Verbesserungen**

Nachdem die größten Probleme gelöst waren, hatte ich weitere Vorschläge, um die Verwendung des Adapters einfacher zu gestalten.

Autofeuer Modus

In der alten Version war im CD32 Modus die Schultertasten auf die kleinen Knöpfe „L1 und R1“. Die größeren „L2 und R2“ waren mit den Autofeuer-Modi belegt. Durch das Spiel kam man öfter an die unteren Knöpfe und aktiviert das Autofeuer, welches dann im Spiel störte.

Dank meinem Hinweis werden nun die Schultertasten auf die größeren Knöpfe gelegt, was nun deutlich besser zum Spielen geeignet ist!



Schultertasten Analog-Joyypad

Maus Support

Der Maus-Support war eine feine Sache, jedoch war die Maus zu langsam eingestellt.

Die neue Version ist anders. Beide Analog-Sticks werden verwendet. Drückt man einen z.B. nach rechts, so geht der Maus-Zeiger nach rechts. Drückt man auch den zweiten Analog-Stick nach rechts, wird die Bewegung schneller. Drückt man ihn stattdessen nach links, so heben sich beide Funktionen gegenseitig auf.

Modus ändern

Um den Modus zu ändern, muss man Select-Start und einen weitem Knopf drücken, der dem jeweiligen Modus

entspricht (z.B. Select-Start und Dreieck für CD32 Modus). Dann muss man den Knopf loslassen, anschließend auch Select und dann Start. Der Modus ist gewechselt.

Oder doch nicht? In der ersten Version wusste man nämlich nicht, ob es geklappt hast. Die Idee von mir, die beim Analog-Joyypad vorhandene LED blinken zu lassen, wurde umgesetzt. Damit ist nun klar ersichtlich, ob der Modus erfolgreich geändert wurde! Sehr praktisch!

1351/Paddle Problem

Paddle Modus hat sogar auf den alten Adaptern recht gut funktioniert, zumindest konnte ich bei den Tests nicht dasselbe Problem wie im CD32 Modus feststellen. Könnte aber sein, dass nach längerer Spielzeit auch Probleme auftreten.

Das Problem sind die Analog-Bewegungen. Dafür wird ein Microchip namens MCP42100 benötigt. Er konvertiert digitale in analoge Werte. Genau hier ist der Konflikt, weil das CD32 Pad Pin5, Pin 6 und Pin 9 am Joystick-Anschluss für die zusätzlichen Extra-Knöpfe. Der

Comodore 64 nutzt Pin 5 und Pin 9, um mit den Paddles bzw. der 1351 Maus zu kommunizieren. Deswegen sind diese 2 Modi derzeit deaktiviert, da hier ein Konflikt entsteht.

**Der Adapter im Test**

Der Adapter ist sehr gut verarbeitet und kommt mit einer gedruckten, englischen Anleitung. Das kurze schwarze Kabel hat einen Anschluss für ein Playstation-Pads und einen 9 poligen Standard-Anschluss. Hier werden moderne Stecker verwendet, die leider – im Gegensatz zu früher – die Möglichkeit zum Befestigen mit Schrauben besitzen. Der Stecker ist daher breiter und es ist möglich, dass sich an manchen Geräten nicht zwei Adapter anschließen lassen. Am CD32 gibt es keine Probleme.

Mit den neuen Funktionen ist der Adapter wirklich ausgereift und bietet ein tolles Spielerlebnis. Auch kabellose Pads funktionieren. Die zusätzlichen Funktionen sind sehr gut, allerdings benötigt man meist die Anleitung dazu, da manche Befehle komplex sind.



CD32 mit Playstation Adapter (links am CD32 angeschlossen). Daran ist ein PS1-Pad angeschlossen (nicht zu sehen).

## Reparatur: Autofeuer-Joystick

Stefan Egger

Habe am Flohmarkt um 50 Cent einen Competition Pro Extra gekauft.

Der Competition Pro Extra hat ein durchsichtiges Gehäuse mit roten Knöpfen. Technisch hat sich auch was geändert gegenüber den älteren Varianten. An der Rückseite links unten gibt es nun einen kleinen Schalter. Hier kann man Autofeuer aktivieren. Durch das durchsichtige Gehäuse kann man die Technik gut sehen. Man erkennt, dass bei den Feuerknöpfen statt Metallzungen nun auch Mikroschalter verwendet werden.

Leider gab es ein Problem: Die vier Richtungen funktionierten nicht. Feuerknopf funktioniert immer, auch das Autofeuer. Die vier Richtungen gingen nur ganz kurz. Daraufhin habe ich den Anschluss mit

Kontaktspray gereinigt.

Nun interessantes Verhalten, hält dich fest.

Es gehen nun die 4 Richtungen! Also alles OK??? Weit gefehlt.

Nur in Autofeuer und Slow Motion Modus gingen die Richtungen. Schalte ich hingegen auf Normalmodus, gingen die 4 Richtungen nicht mehr. Hab mehrmals umgeschaltet, es ging nicht. Die anderen Modi hingegen funktionierten. Also Kabel und Verkabelung waren OK, sonst würden die Richtungen in den anderen Modi auch nicht funktionieren.

Da der Schalter Kontakt hatte, half auch der Kontaktspray, den ich in den Schalter sprühte, leider nichts. half nichts. Der Schalter hatte in Normalposition keinen Kontakt. Als ich den Schalter selbst

bewegte bzw. in eine Richtung hielt, ging der Joystick normal. Ich nahm an, dass die Metallkontakte drinnen weggebogen sind und daher nicht schließen.

Allerdings ist der Schalter zu gemacht, man kommt nicht wirklich von außen dazu.

Was war nun der Fehler? Wie geschrieben, der Schalter hatte schlechten Kontakt.

Abhilfe (Angenommen): Schalter öffnen, Kontakte zusammen biegen, schließen, fertig

Abhilfe (die echte Geschichte): Hab zum ersten Mal so einen Schalter geöffnet. Mit Nagelfeile so geöffnet, damit sich dadurch die kleinen Haken an der Unterseite des Metallgehäuse des Schalters lösen. Geschafft, Teile springen davon und ich finde einige.

Innen sind vier Metallkontakte an jeder Seite (insgesamt also 8), welche 3 Stellungen haben. Es werden jeweils zwei an jeder Seite geschlossen, also 1-2 oder 2-3 oder 3-4.

Dann habe ich diese acht Kontakte zusammengebogen und analysiert, wie der Schalter funktioniert. Nachdem ich draufkam, dass im Plastikscharter zwei Metallteile sind, welche über die Kontakte gleiten und diese schließen, legte ich diese in die vorgesehene Position in das Gehäuse des Plastikscharters.



Dann habe ich es zusammengebaut und ausprobiert. Ernüchterung, denn der Schalter hat seine "Stellungen" verloren und ist ganz leicht zu bewegen und daher nicht zu gebrauchen.

Wieder öffnen, analysieren. In der Mitte des Plastischalters ist noch ein Loch. An der Unterseite der Schalter-Platine mit den Kontakten sind 3 Löcher. Da muss wohl was gewesen sein, das die 3 Schalterstellungen verursacht. Dachte zuerst, in dem Loch ist eine Metallhülse. Aber es stellte sich als Feder heraus. Meist hüpfen die zuerst davon, also vorsichtig behandeln! Da hatte ich Glück, dass diese nicht fehlte.

Aber da muss ja was gewesen

sein, was die Feder hinaufbewegt bzw. in die Löcher einrastet. Ich nahm an, dass es eine Kugel sein müsste, doch ich hatte unter den Teilen keine gefunden. Hmm.

Ich suchte die Kugel überall im Zimmer. Die restlichen Teile habe ich derzeit schon in ein anderes Zimmer gebracht. Leider fand ich die Kugel nirgendwo. Mist.

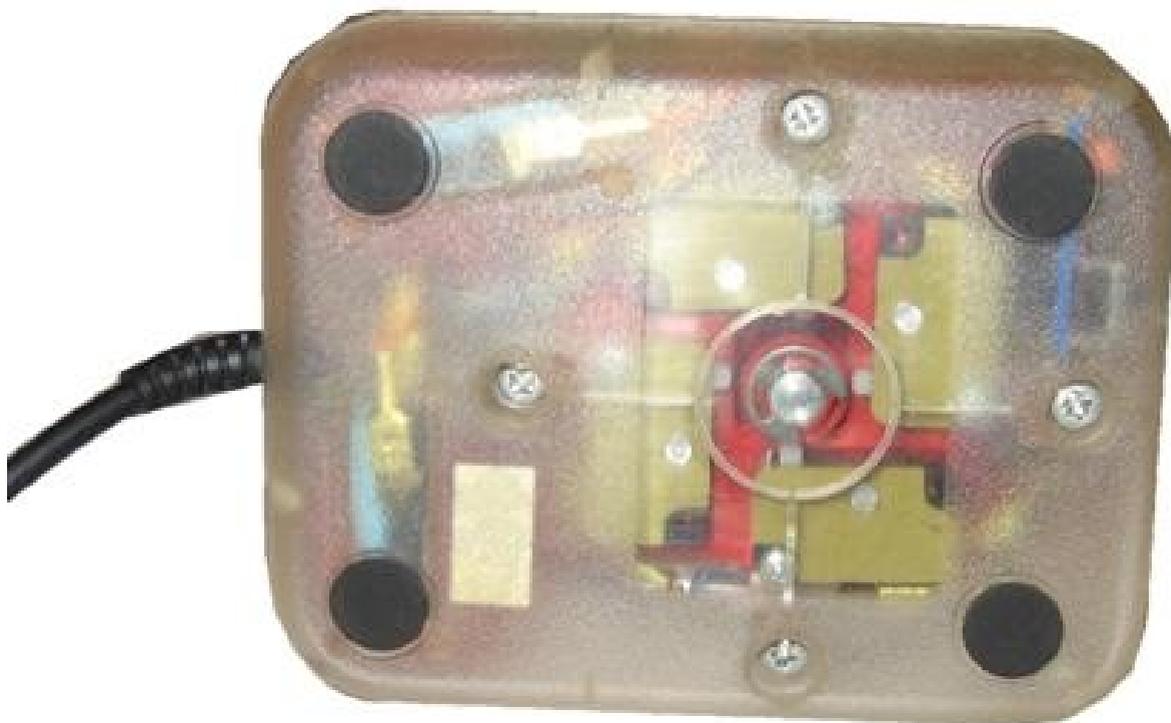
"Wenn ich nun eine Kugel wäre, wo wäre ich dann"??? Dann hatte ich einen Einfall: Evt. ist die Kugel ja in das Gehäuse des Joysticks gefallen, welches ja im anderen Zimmer ist. Und tatsächlich, eine nicht mal 1 mm große Kugel konnte ich durch diese geniale Idee

wiederfinden. Keiner glaubte, dass man diese noch finden könnte...

Nun habe ich den Schalter zusammengebaut und er funktioniert wieder einwandfrei. Es ist darauf zu achten, dass das Metallgehäuse wieder fest verschlossen und mit den vorgesehenen Halterungen zusammengebaut wurde. Ansonsten wird der schwarze Schalter außen wackelig.

Und die Moral von der Geschichte:

Eine Kugel hat man, oder nicht ;)



## Little Computer People

Mingo

Ob Little Computer People überhaupt ein Spiel ist, wurde sogar in den damaligen, bekannten Computerzeitschriften diskutiert. Meiner Meinung nach ist ein Spiel, ein Spiel sobald der Spieler interagieren muss um das gewünschte Ziel zu erreichen. LCP ist für damalige Zeiten ein sehr innovatives Spiel.

Und zwar ist das Ziel dieses Spieles die Gewohnheiten eines im Computer lebenden Männchens zu erforschen. Der Spieler ist der Forscher und das Haus in dem das Männchen lebt kann von der Seite begutachtet werden, wie ein Aquarium.

Wie im echten Leben braucht unser Forschungsobjekt verschiedene Dinge, wie z.B. Essen, Trinken, Unterhaltung und anderes. Sogar ein Haustier leistet ihm Gesellschaft. Zwar kümmert sich unser Bewohner selbst um seine Bedürfnisse, aber als Forscher kann man ihn unter die Arme greifen. So sollte man sich mit ihm unterhalten und dafür sorgen dass er immer genug zu Essen und Trinken hat. Mit dem Bewohner

kommunizieren wir mittels Tastatureingabe oder Tastaturkürzel. Ein Beispiel: Möchte man, dass der Bewohner seinen Hund füttert so lautet der Befehl "feed the dog". Auch in den Anleitungen des Spieles wird empfohlen immer freundlich zu bleiben. So soll ein "please" vor der Eingabe des Befehles ihn dazu motivieren die Handlung auszuführen.

Ist unser Bewohner nicht zufrieden, so zeigt er dies an seinem Gesichtsausdruck. Es gibt vier davon:

:-) Der Bewohner ist glücklich  
 :-| Der Bewohner ist zwar nicht unglücklich, er könnte aber mehr Aufmerksamkeit gebrauchen.  
 :-( Der Bewohner ist unzufrieden, er braucht dringend Unterhaltung oder vielleicht auch Nahrung.  
 Und zuletzt gibt es das grüne Gesicht, das signalisiert dass er krank ist.

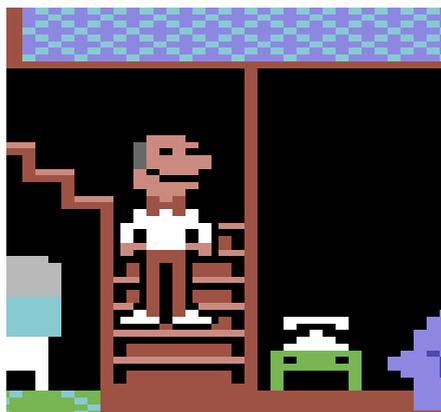
Dies kann passieren wenn er lange nichts mehr zu essen und trinken bekommen hat.

Das faszinierende an diesem Spiel ist aber nicht nur die

große Ähnlichkeit mit dem realen Leben, sondern die Persönlichkeit des Bewohners. So enthält jede Diskette einen einzigen Bewohner, der sich auch nach einen Neustart des Spieles niemals ändern wird. Jede originale Diskette ist mit einer Nummer gekennzeichnet, die den Bewohner bzw. dessen Eigenschaften bestimmt. So gibt es jüngere und ältere Bewohner die verschiedene Gewohnheiten zeigen. Jüngere Bewohner verbringen viel Zeit am Computer, ältere hingegen lesen viel die Zeitung. Was sich nie ändert ist das Haus bzw. dessen Möbel.

### Das Haus

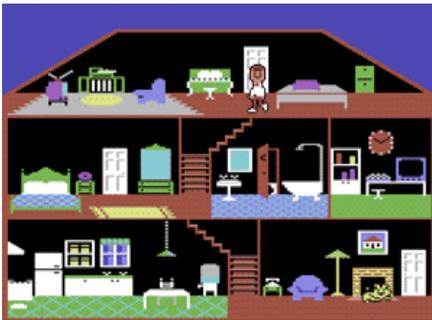
Das Haus besteht aus Wohnzimmer, Schlafzimmer, Bad, Büro, Küche und Flur. Faszinierend sind die kleinen Details im Haus und wie unser LCP mit vielen Gegenständen im Haus umgeht. Ganz oben im Wohnzimmer stehen ein Fernsehapparat und ein Plattenspieler. Hier hält sich der Bewohner gerne auf. Im Schlafzimmer hält er sich nicht allzu oft auf. Höchstens um Gymnastik zu machen. Im Bett liegt er eigentlich nur wenn er krank ist.



Das Bad besucht er natürlich regelmäßig. Das Spülen der Toilette ist sogar hörbar. Allerdings habe ich meinen LCP nie beim Duschen erwischt. Schmutzfink :)

In der Küche kocht, isst, trink und spielt er gerne Kartenspiele. Sein Essen und das seines Hundes staut er ordentlich in die dafür vorgesehenen Regale.

Manchmal verschwindet der Bewohner hinter eine Tür. Was er darin macht ist nicht ersichtlich. Allerdings wird meistens in diesem Zeitpunkt ein neuer Speicherpunkt automatisch erstellt.



**Einzug ins Haus**

Aber nun von ganz vorne. Wenn das Spiel gestartet wird erscheint eine Eingabeaufforderung wo man zuerst den Namen eingeben muss, dann wird nach Datum und Uhrzeit gefragt. Unter diesen Angaben wird angezeigt wie oft das Spiel schon gestartet wurde. Denn das Spiel speichert automatisch in unregelmäßigen Abständen

den Spielstand, zumindest bei der Diskettenversion.



Würden diese Fragen beantwortet, startet das Spiel. Beim ersten Mal wird man feststellen dass sich im Haus kein Bewohner befindet. Nach kurzer Zeit öffnet sich die Haustür und unser neuer Bewohner zieht ins Haus. Als erstes macht er ein Rundgang durch das Haus. In dieser Zeit kann man ihn keine Befehle erteilen. Nach ein paar Minuten zieht auch sein Hund ein, jetzt nimmt der Bewohner Befehle entgegen.

**Die Befehle**

Zwar versteht er sehr viele Worte (nur Englisch) aber es ist recht schwer neue Befehle herauszufinden die er nicht ignoriert. Hier eine kleine Liste der Befehle die er akzeptiert, diese werden teilweise auch in den originalen Anleitungen des Spieles erläutert:

- please play music
- please play a game
- please dance
- please use the computer
- please type me a letter
- please make a fire
- please play piano
- please play a different song (falls er gerade Klavier spielt)
- please drink water

please play with computer  
please brush your teeth  
please feed your dog



Die Befehle werden ganz einfach mit der Tastatur eingegeben und mit der Enter-Taste bestätigt. Ist der Befehl gültig bzw. wird er von unserem LCP verstanden, so führt er diesen auch aus.

Befehle können wie vorher schon erläutert auch mit Tastaturkürzel erteilt werden,

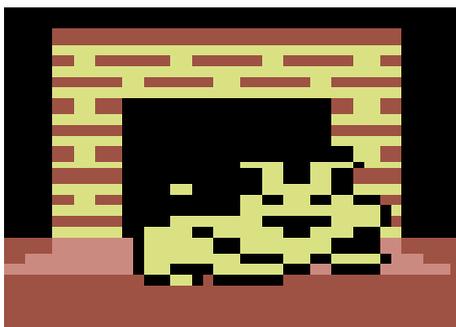


z.B. mit den folgenden:

ctrl - D = Hundefutter wird ins Haus gebracht  
 ctrl - R = Der LCP bekommt eine Schallplatte  
 ctrl - W = Der Wasserbehälter wird aufgefüllt  
 ctrl - C = Das Telefon läutet  
 ctrl - B = Der LCP bekommt ein Buch  
 ctrl - F = Der LCP bekommt Nahrung  
 ctrl - P = Der LCP setzt sich in seinem Sessel und wird gestreichelt  
 ctrl - A = Der Wecker läutet



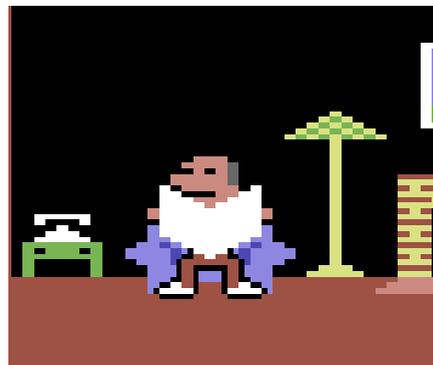
Wer das Spiel mit einem c64-Emulator wie Vice testet, der sollte bedenken dass die Tabulatortaste und nicht die CTRL-Taste gedrückt werden



muss um den Befehl auszuführen.

Manche der aufgelisteten Befehle machen den Bewohner glücklich, andere zeigen keine Auswirkungen. So fällt auf dass unser Bewohner es liebt gestreichelt zu werden oder im Kartenspiel zu gewinnen. Ein fröhlicher Gesichtsausdruck bestätigt dies.

Viele Dinge erledigt der LCP selbständig, sie erfordern keine Befehlseingabe. Hier einige davon:



### Die Spiele

Hin und wieder fordert uns der LCP auf, ein Kartenspiel mit ihm zu spielen. Zur Auswahl stehen Poker, Anagrams, Card War.

Amüsant ist die Tatsache, dass er von innen an das Glas des Monitors (oder früher am Fernsehapparat) klopft wenn man sich nicht schnell genug für ein Kartenspiel entscheidet.



### Das Hausier

Bei meiner getesteten Version von Little Computer People besaß der Bewohner immer einen Hund als Haustier. Dessen Laune kann (zumindest laut meiner Erfahrung) nicht beeinflusst werden. So wie bei den Bewohner gibt es auch verschiedene Hunde, allerdings unterscheiden sich diese nur in der Farbe. Der Hund kann nicht mit Befehlen herumkommandiert werden, er läuft meistens selbstständig durch das Haus und legt immer wieder ein Nickerchen ein. Wenn man ihn füttert, begibt er sich in die Küche und frisst das Futter auf.

### LCP Tools

Da Little Computer People sehr beliebt war (und immer noch ist) wurden sogar einige Tools erstellt, die es erlauben das Spiel zu manipulieren. Einige davon werden hier



aufgelistet:

LCP Creator - Erstellt einen neuen Bewohner. Das Spiel beginnt von vorne. Der Name des Forschers kann dadurch neu eingegeben werden.

LCP Editor - Erstellt einen neuen Bewohner. Allerdings kann man hier zwischen tausend verschiedenen Varianten wählen.

LCP Evictor - Löscht den Forschungs-Stand, verändert den Bewohner aber nicht.

LCP Hotel - Eexportiert den Bewohner auf eine andere Diskette. Auch das Importieren eines Bewohners ist damit möglich. Eine aktualisierte Version von LCP Hotel (Version 1.1) ist ebenfalls erhältlich.

Diese Tools sind zusammen mit dem Spiel erhältlich bei [c64games.de](http://c64games.de).



### Noch ein Hinweis

Es ist ziemlich schwer neu Befehle zu finden, die der Bewohner auch versteht. Auch gibt es kaum Dokumentation im Internet über die möglichen Befehle. Außer natürlich die, die bereits in den Anleitungen aufgeführt sind. Zwei Befehle die ich entdeckt habe sind "commodore" und "See the moon".

Bei der Eingabe von "Commodore" begibt er sich zu seinem Computer und schaltet diesen ein. Was sonst :)

Und unverständlicherweise schaltet der LCP bei dem Befehl "See the moon" seinen Plattenspieler ein und tanzt. Moonwalk? :)

Namen des Forschers ändern  
Beim ersten Start von Little Computer People werden wir aufgefordert unseren Namen bzw. den Namen des Forschers anzugeben. Dieser kann auch im laufenden Spiel geändert werden, mit den Befehl "logon please". Darauf holt er sich aus seinem Regal eine Software die er in seinen Computer eingibt. Daraufhin fragt er uns welches Programm wir laden wollen. Zur Auswahl steht leider nur eines und zwar dieses mit dem man den Forschernamen ändern kann.

### Fazit

Little Computer People ist ein einfaches und zugleich sehr umfangreiches Spiel. Trotz Schwierigkeit Befehle zu finden fesselt dieses Spiel auch heute noch. Activision hat damit einen Volltreffer gelandet.

### Quelle und weitere Infos:

[www.mingos-commodorepage.com](http://www.mingos-commodorepage.com)



## Tutorial: Lunix am C64

Mingo

### Lunix Mini How-TO

Ja, sogar für den C64 gibt es eine UNIX(ähnliche)-Variante und zwar eine recht kleine, aber effiziente. Zwar gibt es nicht besonders viele Befehle, aber dafür ist sogar ein TCP-Stack enthalten, der es unter anderem ermöglicht mehrere C64 miteinander zu verbinden. Außerdem ist Lunix kompatibel mit der Super-CPU und unterstützt die REU-Speichererweiterung. Im Gegensatz zu andere Unix-Systemen ist diese in Assembler geschrieben anstatt in C.

Lunix unterliegt der GNU-Lizenz und kann hier heruntergeladen werden: <http://sourceforge.net/projects/lng/>

Auf der offiziellen Lunix-Seite findet man auch Beschreibungen und HOW-TO's: <http://lng.sourceforge.net/>

Wir laden also die aktuelle Version von Lunix runter im .C64-Format und testen sie mit einem C64-Emulator, beispielsweise mit VICE. Wichtig ist, dass sich die heruntergeladene Datei in einen leeren Unterordner befindet. Denn beim ersten Start von Lunix werden mehrere Dateien extrahiert, die dann schnell für Chaos auf den Desktop sorgen würden. Die extrahierten Dateien sind unter anderem die Befehlsdateien die wir dann später eingeben können. Wer also nach einen Befehl sucht kann hier nach Namen suchen.

### Der erste Start

Wie gesagt, werden beim ersten Start zuerst die erforderlichen Dateien extrahiert. Ist dies geschehen, kann Lunix mit dem Befehl LOAD"loader",8 gestartet werden, gefolgt von dem Befehl "RUN".

Jetzt werden wir gefragt ob wir noch ein paar Kommentare lesen wollen bevor Lunix gestartet wird. Eine kleine englische Beschreibung erklärt die Befehle von Lunix falls wir mit "Y" antworten. Jetzt endlich startet die Oberfläche von Lunix. Auffallend ist dass der Bildschirm in zwei Teile geteilt ist und dass die Eingabe der Tastatur nicht reagiert.

Wir müssen nämlich zuerst eine neue Session starten. Das geschieht mit der Taste F3. Doch immer noch reagiert die Tastatureingabe nicht. Die erzeugte Session muss gewählt werden, mit der Taste

F1. Jetzt können wir die gewünschten Befehle eingeben. Außerdem können wir noch eine zweite Session starten und mit F1 zwischen den zwei Sessions umschalten.

### Die Befehle

Alle Befehle hier aufzulisten würde den Rahmen dieses Mini-How-To's sprengen, außerdem sind die meisten fast identisch mit denen der aktuellen Linux-Distributionen.

MAN - Das "Manual": Wie von der Unix-Welt gewohnt, dient der MAN-Befehl als Manual bzw. als Anleitungsbuch für Befehle. Die Syntax: "man Befehl". Leider ist dieser bei Lunix etwas misslungen. Denn bei Lunix kann der MAN-Befehl nicht in Kombination mit einem Befehl ausgeführt werden, sondern nur alleine. Außerdem gibt er kaum nützliche Informationen preis.

```
run
Loading LUnix-Kernel

Do you want some comments ? (y/n) y

LUnix Version 0.1p2 / 5.12.1994
written by Daniel Dallmann
your comments to ...
zcmml121@rpool1.rus.uni-stuttgart.de

Little Unix, well better very little :)
I'll just explain the available commands
on this version ...
there are several groups :
 1) commands using stdin (standart
input) and stdout (..output)
  - sh0.exe (a subshell)
  - mirror (turns lines around eg.
hello will mirrored to olleh
  - wc (counts chars/words/line
till there is a EOT (<CTRL>+d)
  - hexconv (converts decimal values
in a ascii-stream into hex)

<SPACE> for more <RUN/STOP> for lunix
```

Wer also mehr über einen Befehl wissen möchte sollte den Parameter -h verwenden. Dies funktioniert aber nicht bei allen Befehlen.

PS - Der Befehl ps zeigt die gerade laufenden Prozesse. Der optionale Parameter -a zeigt alle Prozesse und -l gibt eine detailliertere Prozessbeschreibung aus.

LS - Der bekannte Befehl "ls" listet den Inhalt des Laufwerkes an, vergleichbar mit dem DOS-Befehl "Dir". Mit dem Parameter -l werden die Datei-Attribute angezeigt.

KILL - Wie der Name schon vermuten lässt wird hier was beendet und zwar Prozesse. In Kombination mit der Prozess-ID können damit Prozesse beendet werden. Die ID eines Prozesses lässt sich mit dem zuvor genannten Befehl "ps" ermitteln.

#### Quelle und weitere Infos:

[www.mingos-commodorepage.com](http://www.mingos-commodorepage.com)



F1-NEXT SESSION F3-ADD A SESSION

```
C> ps -a
PID    TIME    CMD
0      608     console
4       0       ps
3       0       sh0
1       0       sh0
C> _
```

```
man          MEM
memfree     mirror
more        net.drv
netstat     prim
ps          reboot
renice      rm
rsh         rshserv
sh0.exe     tee
term9600    test.rtf
top         wc
write
C>
F1-NEXT SESSION F3-ADD A SESSION
```

# Tutorial: Datasette-Transfer

Mingo

## Datentransfer - C64-Kassetten an PC übertragen

### Vor- und Nachteile

Vorteil dieser Methode ist der geringe technische Aufwand. Leider ist dazu eine DOS-Umgebung erforderlich

### Was wird benötigt?

#### Hardware:

C64, X(E)1541-Kabel, Datasette

#### Software:

Bootdiskette, 64hdd, mtap + tapserv.prg, cwsdpmi.exe

### Einleitung

Die alten C64-Spiele auf Kassette funktionieren erstaunlicherweise auch nach all diesen Jahren, zumindest meistens. Es gibt aber zwei gute Gründe eine Sicherheitskopie dieser Spiele machen zu wollen. Einerseits weiß man nie wie lange die Informationen auf der Kassette noch lesbar sein werden und andererseits möchte man vielleicht die alten Spiele oder Programme auch auf dem PC nutzen. Deshalb beschreibe ich hier, wie man die Daten von der Kassette auf die Festplatte des PC's bekommt.

### Zwei Möglichkeiten:

Man verbindet die Datasette direkt an den parallelen Port des PCs mittels Adapter, oder indirekt über den C64. Ich habe mich für die indirekte Methode entschieden, da diese nur ein X(E)1541 Kabel benötigt, das ich bereits besitze.

## Das X(E)1541-Kabel

Wie schon oben erläutert, ist ein spezielles Kabel notwendig. Und zwar muss es ein XE1541 oder X1541 sein, neuere Kabel werden von 64HDD nicht unterstützt. Im folgenden Schritt wird beschrieben wie man sich selber ein XE1541 bastelt. Alternativ kann man sich fertiges Kabel, z.B. bei Ebay, kaufen.



Alles was wir brauchen:

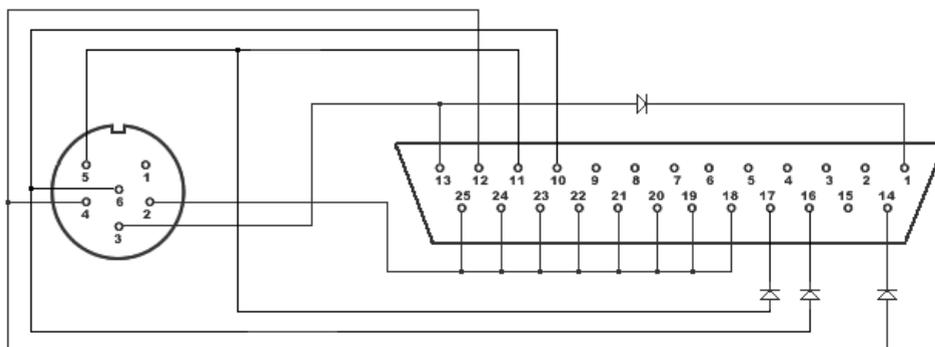
- 1x 25-poligen männlichen SUB-D Stecker
- 1x 6-poligen DIN Stecker
- 4x Schottky Dioden, die BAT85 sollten passen
- 1x 5-adriges Kabel, maximale Länge 2m

Sollte man im Besitz eines XM-Kabels sein, dann ist das kein großes Problem, es genügt die Kontakte 5 und 6 am 6-poligen DIN Stecker zu vertauschen und schon hat man ein XE-Kabel.

### Nutzbare Computer

Außerdem brauchen wir einen PC. Und hier könnte ein Problem auftauchen. In der Regel kann man sagen, je älter der PC umso besser. Bereits ein 486er sollte genügen. Meine ersten zwei Testkandidaten, ein Athlon 64 3200 und ein Celeron 1600 waren für diese Aufgabe nicht geeignet. Zwar werden die Daten an den PC gesendet, aber der Datenstrom wird offensichtlich bei "neueren" PCs gestört. Was genau die Ursache sein könnte, ist mir nicht bekannt. Also besorgte ich mir einen alten Celeron 366MHz Laptop, der sich als tauglich erwies.

## XE1541



### Zur Software

Zum Übertragen der Daten wird eine Software zum Senden und Empfangen benötigt. Aus diesem Grund brauchen wir das DOS Programm mtap und tapserv.prg. Diese finden wir unter der Adresse <http://markus.brenner.de>.

Zusätzlich wird das DOS-Programm CWSDPMI benötigt, ohne das mtap nicht starten würde. Dieses findet man unter anderem hier: <http://clio.rice.edu/cwsdpmi>. Das Programm befindet sich in der ZIP-Datei csdpmi5b.zip.

Die benötigten Programme haben wir jetzt, aber die "Sende-Software" muss noch auf den C64 übertragen werden. Dazu brauchen wir also noch ein Programm und zwar 64hdd, das beliebige Daten an den C64 schickt, bzw. ein 1541-Laufwerk emuliert. Dieses findet man unter: [www.64hdd.com/64hdd.html](http://www.64hdd.com/64hdd.html).

Es gäbe auch eine kostenpflichtige Pro-Version, die einen größeren Funktionsumfang und eine grafische Oberfläche bietet, zum Zeitpunkt dieser Anleitung kostete diese ganze 59\$. Die kostenlose Version ist aber mehr als ausreichend.

Nicht vergessen darf man, dass man sich zuerst registrieren muss um den Freischaltcode zu bekommen. Auch dies ist kostenlos und man bekommt sofort den Schlüssel. Die Registrierung erfolgt auf derselben Seite.

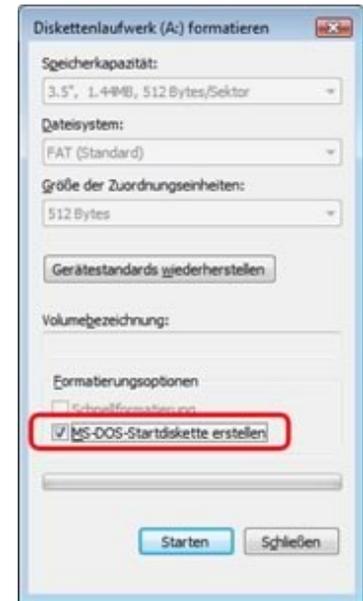
### Überblick

Wir sollten jetzt im Besitz folgender Software sein:

mtap und tapserv.prg (das sich in der ZIP-Datei von mtap befindet)  
cwsdpmi.exe  
64hdd

Ich gehe mal davon aus, dass sich in unserem alten PC noch eine FAT-formatierte Festplatte befindet, auf NTFS können wir nämlich unter DOS nicht zugreifen. Unsere Programme kopieren wir jetzt samt Ordner und Unterordner ins Stammverzeichnis des Laufwerkes C:

Die Programme könnten zwar auch auf einer Diskette bleiben, der Platz reicht schließlich aus. Allerdings würden später die übertragenen Daten auch auf die Diskette kopiert werden und dafür reicht der Platz nicht aus. Das Programm tapserv.prg (das sich im Ordner von mtap befindet) sollte aus den Ordner mtap direkt ins Stammverzeichnis auf das Laufwerk C: kopiert werden. Da wir eine reine DOS-Umgebung brauchen und ich kaum glaube, dass noch jemand DOS auf seinen Rechner installiert hat, brauchen wir eine bootfähige Startdiskette. Die Eingabeaufforderung in Windows ist nicht geeignet! Zu allererst erstellen wir die bootfähige DOS-Diskette. Mit einem Rechtsklick im Arbeitsplatz unter Windows XP (oder „Computer“ unter Windows Vista) auf das Diskettenlaufwerk wählen wir „Formatieren“. Jetzt wählen wir die Option „MS-DOS-Startdiskette erstellen“ und klicken dann auf „Starten“.

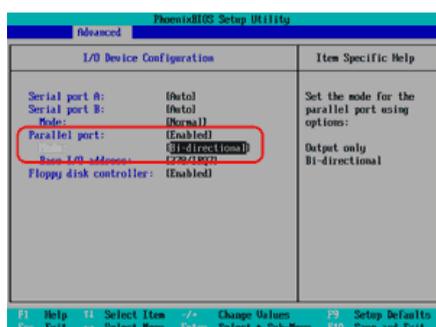
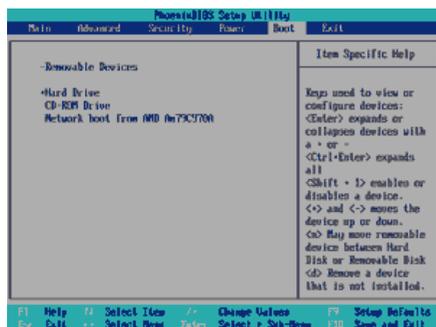


Wer kein Diskettenlaufwerk besitzt kann auch per Windows 95/98-Setup-CD booten und die zuvor genannten erforderlichen Programme auf eine zusätzliche CD brennen.

Jetzt wird das X(E)-Kabel angeschlossen.

**ACHTUNG:** Der PC und der C64 müssen ausgeschaltet werden bevor das Kabel angeschlossen wird! Der PC bzw. C64 könnte sonst beschädigt werden.

Bevor der PC jetzt mit der Boot-Diskette gestartet wird, muss falls nicht schon so eingestellt, die Bootreihenfolge im Bios so geändert werden, sodass das Diskettenlaufwerk an erster Stelle liegt. Außerdem sollte der LPT-Modus im Bios auf SPP, Normal oder Standard gestellt werden. Andere LPT-Einstellungen wie ECP funktionieren laut meinen Erfahrungen nicht oder nur teilweise.



Nach erfolgten Bios-Einstellungen kann der PC von Diskette gebootet werden. Hat alles geklappt dann können wir unter DOS mit der Eingabe C: auf die Festplatte wechseln und mit "DIR" dessen Inhalt auflisten. Als nächsten müssen wir die Datei tapserv.prg an den C64 schicken. Dazu starten wir das Programm 64hdd das sich im gleichnamigen Ordner befinden sollte mit folgendem Befehl:

```
64hdd -(Registrierungscode) -
xe -8 +sysdir c:\64hdd
```

Der Parameter -xe gibt an, dass der C64 mit einem XE1541-Kabel verbunden ist. Bei einem X1541-Kabel muss dieser Parameter nicht angegeben werden.

Zur Erinnerung: Der Registrierungscode entspricht dem Code den wir bei der Registrierung auf der Homepage von 64hdd bekommen haben.

**ACHTUNG:** Spätestens jetzt sollte eine Kassette in das Datasette eingelegt und zurückgespult werden. Denn, tapserv interpretiert auch das Zurückspulen als Datensendung. Manchmal bricht tapserv dadurch seinen Dienst ab.

Jetzt wechseln wir zum C64. Dort laden wir jetzt die Datei tapserv.prg die unser PC bereitstellt. Wir geben den Befehl LOAD"\$",8 ein. Sollte jetzt eine Fehlermeldung am C64 auftauchen, muss der vorherige Schritt mit 64hdd wiederholt und die Eingabe auf Korrektheit überprüfen werden. Mit dem Befehl LIST sollten wir nun den Inhalt der Festplatte unseres PCs sehen. tapserv.prg laden wir schließlich mit der Eingabe LOAD"tapserv.prg",8 und starten es folglich mit RUN. Das Programm tapserv startet jetzt und wartet im Sendemodus.

Jetzt wieder zurück zum PC. Dort brechen wir 64hdd ab da wir dessen Dienst nicht mehr benötigen und zwar mit der Tastenkombination STRG-C. Bevor wir jetzt mtap starten, müssen wir das Programm cwsdpmi ausführen. Also ins entsprechende Verzeichnis wechseln und cwsdpmi -p eingeben. Ohne den Parameter -p würde sich das Programm nach einer Session von mtap beenden und müsste nochmals eingegeben werden. Ist dies erledigt wechseln wir ins Verzeichnis mtap und geben folgenden Befehl ein "mtap -xe dateiname.tap".

Der Parameter -xe sagt aus, dass die Daten über ein XE1541-Kabel kommen. Wer ein X1541-Kabel verwendet,

gibt hier den Parameter -x an. Der Dateiname dahinter entspricht dem Namen der Datei die erzeugt werden soll und kann frei erfunden werden. Die Endung .tap sollte allerdings immer angegeben werden. Nach der Eingabe dieses Befehls fordert uns mtap auf, die Play-Taste unserer Datasette zu drücken. mtap erkennt automatisch wenn das ganze Band der Kassette abgespielt wurde und beendet sich selbst.

Die gewünschte .tap-Datei wurde erstellt und sollte jetzt mit einem C64-Emulator ausführbar sein.

### Weitere Hinweise und Tipps

#### Cache erhöhen:

mtap kopiert die eingehenden Daten in einem 4MB großen Cache. Dies ist ausreichend für die meisten Spiele, allerdings könnte dieser Cache bei langen Kassetten bzw. bei Spiele-Kompilationen überlaufen. Aus diesem Grund sollte dieser Cache bei langen Kassetten vergrößert werden mit dem Parameter -b.

Beispiel:

```
mtap -b 10 -xe dateiname.tap.
In diesem Beispiel wurde der
Cache auf 10Mb erhöht.
```

#### C16, VC20, PAL und NTSC:

Nicht nur C64-Spiele können mit mtap übertragen werden, sondern auch C16 und VC20-Spiele im PAL oder NTSC-Format. Dazu braucht man die entsprechenden Parameter:

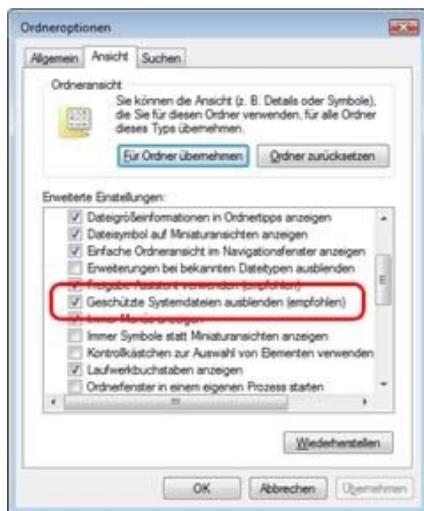
```
mtap -xe -vicpal dateiname.tap
= PAL - VIC-20
mtap -xe -vicktsc
dateiname.tap = NTSC - VIC20
mtap -xe -c16pal
dateiname.tap = PAL - C16
```

```
mtap -xe -c16ntsc
dateiname.tap = NTSC - C16
```

### Start beschleunigen:

Man kann sich die umständliche Befehlseingabe unter DOS ersparen indem man den vollständigen Befehl in die Autoexec.bat der Diskette einträgt. Allerdings wird diese Datei unter Windows standardmäßig ausgeblendet da sie als Systemdatei eingestuft wird. Um sie sichtbar zu machen muss die Option „Geschützte Systemdateien ausblenden“ deaktiviert werden. Man findet die Option unter Windows XP sowie unter Vista hier:

Rechtsklick auf „Start“ /  
Explorer / Extras /  
Ordneroptionen / Ansicht



Wenn jetzt der Inhalt der Diskette aufgelistet wird, sehen wir die Datei „Autoexec.bat“, auf der wir mit der rechten Maustaste klicken und die Option „Bearbeiten“ wählen. Wie man sieht, befinden sich schon einige Einträge in der Datei. In der letzten Zeile geben wir z.B. „c:\64hdd - (Registrierungscode) -xe -8 +sysdir c:\64hdd“ ein und speichern die Datei ab. Zu beachten ist natürlich, dass statt "Registrierungscode" der

richtige Freischaltcode eingegeben wird.

Oder noch schneller:

Man kopiert tapserv auf eine Diskette oder Kassette und gibt in der Datei „Autoexec.bat“ der Bootdiskette den gewünschten mtap-Befehl an.

### Erzeugte tap. Dateien auf Diskette kopieren:

Da man einen recht alten PC für diese Aufgabe nutzen sollte, könnte es sein dass kein USB- oder Ethernet-Anschluss zur Verfügung steht. Zwar gibt es die USB-Schnittstelle schon recht lange, aber unter Windows 95/98 gibt es keine Treiber für USB-Massenspeicher. Wie also die Daten von einem alten Rechner zu einem neueren transferieren? Als letzte Notlösung kann Winrar die Dateien komprimieren und falls diese dann immer noch nicht auf eine Diskette Platz findet, splittet Winrar diese in Häppchen zu je 1,44 MB. Natürlich muss auch der Zielrechner ein Diskettenlaufwerk besitzen.

Die DOS-Version von Winrar gibt es unter [www.rarlab.com](http://www.rarlab.com). Die Syntax lautet:

```
rar32.exe a -m5 -v1440
a:\Zielfile.rar c:\Quellfile.tap
```

Die Pfade der Quell- und Ziel-Dateien müssen evtl. angepasst werden.

### **Mögliche Fehler**

#### Fehler:

Die erzeugte .tap-datei wurde erstellt, am C64-Emulator wird die Datei nicht geladen oder bricht mit einer Fehlermeldung ab.

#### Lösung:

a) Möglicherweise ist der Pc zu

neu für den Datentransfer, je älter der Pc umso besser

b) Auch falsche LPT-Einstellungen können dazu führen. Am besten mehrere LPT-Modi ausprobieren.

c) Das Spiel auf der Kassette ist möglicherweise fehlerhaft, auf korrekter Funktion auf einen realen C64 testen.

d) Das Datasette ist falsch justiert, auf korrekter Funktion auf einen realen C64 testen.

#### Fehler:

Das Programm tapserv kann nicht geladen werden.

#### Lösung:

a) Der 64hdd Parameter für das Kabel ist falsch. -xe für XE1541-Kabel und -x für X1541

b) Der sysdir-Parameter wurde falsch angegeben. Es muss der Pfad zum 64hdd-Ordner angegeben werden.

c) Im Pc sind zwei parallele Schnittstellen vorhanden, mit den Parameter +lpt x den gewünschten Port angeben.

#### Fehler:

mtap startet nicht.

#### Lösung:

cwsdpmi wurde nicht gestartet. Ohne den Parameter -p muss cwsdpmi nach beenden von mtap neu gestartet werden



### **Quelle und weitere Infos:**

[www.mingos-commodorepage.com](http://www.mingos-commodorepage.com)



## Computer Collection: SX64

Stefan Egger

**Der SX64 erschien 1983 und ist ein portabler C64. In einem Gehäuse vereint er einen C64 mit einer Floppy 1541.**

Allerdings hat er keinen Akku, sondern musste - wie damals üblich - zum Betrieb an eine Steckdose angeschlossen werden. Eine Besonderheit ist der eingebaute 5 Zoll Farbbildschirm, denn beim SX64 handelt es sich um den weltweit ersten portablen Computer mit Farbmonitor. Mit einem Gewicht von 13 KG ist das System sehr schwer, ein guter Tragegriff ist daher montiert. Toll dabei ist, dass

man ihn während des Betriebes als Gehäuseständer verwendet werden kann. Eine weitere gute Idee ist die abnehmbare Tastatur, die beim Transport vorne als Abdeckung für Monitor und Floppy dient. Das System ist vollständig zum C64 kompatibel und alle Anschlüsse außer dem Datasette-Port und dem TV-Modulator sind vorhanden. Somit kann man auch einen externen Monitor anschließen, da der eingebaute relativ klein ist. Um die Schrift besser lesen zu können, hat das BASIC andere Farben (wie beim VC20). Im Gerät ist auch ein Lautsprecher eingebaut.

Wegen des hohen Preises wurden nicht viele SX64 verkauft. Er ist daher heute ein gesuchtes Sammlerstück. Vom SX war auch eine Version mit zwei eingebauten Laufwerken (statt dem Staufach für Disketten und Kabel) geplant, die allerdings nie erschien.

Technisch gleich ist das C64 GS mit dem normalen [C64 Modellen](#). Auch gab es eine tastaturlose Spielekonsole Namens C64 Games System sowie eine Version in einem PET/CBM Gehäuse, welcher für Schulen bestimmt war.





So sieht der SX-64 während der Verwendung aus: Die Tastatur ist abgenommen und entspricht von der Anordnung der Tasten jener des C64. Jedoch sind die Tasten moderner und flacher geformt. Die Taste Caps Lock rastet nicht ein, sondern hat eine LED. Links der 5 Zoll Farbmonitor, rechts daneben die Floppy (unten). Darüber ist ein Staufach, hier findet das Tastaturkabel beim Transport Platz. Rechts hinter einer Abdeckung sind Einstellungen für Monitor, Lautstärke und Floppy-Reset.

Der SX64 im geschlossenen Zustand. Die Tastatur kann vorne befestigt werden und deckt den Monitor und das Staufach ab. Auch der Tragegriff ist gut durchdacht: Er rastet in verschiedenen Stellungen ein und der Computer kann dadurch im Betrieb angenehm angehoben werden. Zusätzlich kann man ihn fixieren, sodass sich die eingestellte Position nicht mehr verändern kann.



Das Gehäuse besteht Großteils aus Metall. Das graue Gehäuse ist in Unter- und Oberteil unterteilt. An der Unterseite ist der Anschluss für die Tastatur. Das spezielle Tastaturkabel mit einem Winkelstecker kann hier leicht angeschlossen werden.

An der Oberseite des SX64 sitzt der Modulport. Hinten gibt es folgende Anschlüsse (von links nach rechts): Zwei Joysticks, Video, Seriell, User-Port, Strom, Sicherung und Ein-/Ausschalter. TV-Modulator und Datensette-Anschluss fehlen. Das Typenschild ist recht groß. Dieser SX64 wurde in Japan produziert.



Innen ist es im SX64 ziemlich eng. Hinten ist eine Platine mit den Anschlüssen. Darunter liegt das Netzteil. Rechts ist der Monitor mit dem Lautsprecher. Links neben dem Monitor ist das Staufach, darunter ist die Floppy zu erkennen. Ganz links ist die Platine des C64. Der VIC hat wegen der Wärmeentwicklung einen Kühlkörper. Hinter dem Modulschacht sitzt die relativ kleine I/O-Platine. Von den vielen Kabeln verdeckt gibt es noch die Floppy-Platine. Durch die Wärmeentwicklung und die vielen Kabelverbindungen ist der SX64 relativ anfällig für Defekte.

```

*****  SX-64 BASIC V2.0  *****
64K RAM SYSTEM  38911 BASIC BYTES FREE
READY.

```

Commodore übernahm für den C64 das BASIC 2.0 aus dem VC20. Der C64 schaffte aber 40 Zeichen pro Zeile und hatte eine andere Einschaltmeldung. Außerdem sind die Farben nun Hell- und Dunkelblau.

### Einleitung

Es ist 1997, und die Welt ist so dumm wie noch nie.... Außerirdische haben eine Dummheits-Maschine gebaut, die langsam jedermanns Intelligenzquotienten erniedrigt. Am schlimmsten ist aber, das die einzige Person die die Aliens stoppen kann, der Boulevard-Reporter Zak McKracken ist, der sich für seine Zeitung die tollsten Geschichten über vegetarische Vampire und fleischfressenden Blumenkohl ausdenkt.

Sie haben die Telefongesellschaft übernommen.... Das klingt genau wie noch so eine von Zak's verrückten Geschichten. Aber während ihm das sowieso niemand abnimmt, findet er drei Leute, die er nicht mehr überzeugen muss: Annie, Chefin einer archäologischen Gesellschaft, und ihre Freundinnen Leslie und Melissa, die mit einem umgebauten Wohnmobil zum Mars geflogen sind. Die vier müssen die Teile eines uralten Puzzles zusammenfügen, die Aliens demaskieren und schließlich die Dummheits-Maschine zerstören.

Und hier kommen Sie ins Spiel.... Sie übernehmen die Kontrolle über die Handlungen von Zak, Annie, Melissa und Leslie, und führen sie zu exotischen Plätzen wo sie einige ganz schön seltsame Dinge finden werden - und sogar noch seltsamere Wesen!

Um Ihnen zu helfen die vielen Puzzles im Spiel zu lösen, gibt es "Cut-Scenes". Das sind Szenen die an anderen Orten

spielen, wo sich gerade etwas wichtiges tut. Wie im Kino wird kurz gezeigt was woanders gerade vorgeht. Außerdem sind jede Menge Hinweise im "Nachtecho" (der deutschen Ausgabe vom National Inquisitor, Zak's Arbeitgeber) versteckt, der sich ebenfalls in der Packung des Spiels befindet.



Annie in San Francisco beim schlafenden Busfahrer



Zwischenszene: Die Aliens unter sich

Wenn dies Ihr erstes Computer-Abenteuer ist, machen Sie sich auf eine unterhaltsame Knochenelei gefasst. Es wird ein Weilchen dauern, alle Puzzles zu lösen. Wenn Sie irgendwo fest hängen müssen Sie vielleicht erst ein anderes Puzzle lösen, oder einen Gegenstand benutzen den Sie noch nicht haben. Aber wenn Sie hartnäckig bleiben und Ihre Phantasie benutzen, werden

Sie Zak sicherlich erfolgreich durch das Spiel geleiten.

### Das Spiel

Zak McKracken and the Alien Mindbenders ist das zweite Adventure das die SCUMM Engine verwendete. Es war indirekt der Nachfolger von Maniac Mansion, hatte inhaltlich aber nichts mit diesem gemein, von wenigen Insider-Gags mal abgesehen.

In diesem Adventure reist Zak um die ganze Welt - auch an exotische Orte wie dem Bermuda Dreieck, den Dschungel von Lima und Kinshasa oder zu Tempelanlagen in Ägypten und Mexiko - und es wird auch ein Abstecher über das Weltall zum Mars gemacht. Daneben gibt es eine Menge Interaktionen mit Menschen und Tieren (man kann sich sogar mit der richtigen Ausbildung in den Geist von Tieren versetzen und diese übernehmen), kontaktscheu darf der Spieler also nicht sein.

### Gestaltung



Zak nervt den Bäcker und bekommt das Gewünschte Brot



Eine Sauerei reicht nicht, aber ein Ei in der Microwelle...

Das Spieledesign ist durch die Nutzung der SCUMM-Engine ähnlich dem von Maniac Mansion, d.h. in den beiden oberen Dritteln des Bildschirmbereichs befindet sich die Grafik mit den Personen bzw. Objekten und im unteren Drittel die Aktionswörter, wobei oftmals die Grafik nach rechts und links gescrollt wird. Besonders aufregend ist die Grafik jedoch nicht. Sie ist zweckmäßig und auf jeden Fall stimmig. Daneben gibt es auch Zwischensequenzen, die die Handlung vorantreiben.



Die Rätsel sind teilweise knifflig. So kann es z.B. zum Problem werden, einfach Tiere zu töten, um an ein Ziel zu kommen, was sich dann etwas später rächen kann, so dass man das Spiel noch mal neu anfangen muss; also öfter abspeichern. Auch darf man es sich zu Beginn nicht leisten übermäßig Flüge zu buchen, da man sonst sehr schnell pleite ist. Dies lässt sich dadurch verhindern, dass man

die Flüge auf ein Minimum reduziert oder indem man sich weitere Geldquellen besorgt.

### Hinweise

#### So spielt man

Nach der Titel-Szene sehen Sie Zak in seinem Schlafzimmer stehen. Wenn er sich zu Ihnen umdreht und unten einige Worte erscheinen können Sie loslegen.

Die Nachrichten-Zeilen sind die beiden Zeilen am oberen Bildschirmrand. Alles, was die einzelnen Personen sagen und alle anderen spielbezogenen Texte erscheinen hier.

Das Animations-Fenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Es zeigt das Spielfeld aus der Sicht einer Filmkamera.

Die Satz-Zeile ist direkt unter dem Animations-Fenster. Sie benutzen diese Zeile um Sätze zusammenzubauen, die den Personen ihre Aneisungen geben. Ein Satz besteht aus einem Verb und einem oder zwei Objekten (Gegenständen). Ein Beispiel für einen Satz wäre: "Benutze Buntstift mit Tapete". Verbindungsworte wie "mit" werden automatisch vom Programm eingesetzt.

Verben müssen aus der Verb-Liste ausgewählt werden, indem man sie mit dem Cursor anklickt. Werfen Sie öfters einen genauen Blick auf die Verben: manchmal verändern sie sich um mit neuen Situationen im Spiel fertig zu werden.

Die Inventar-Liste befindet sich direkt unter den Verben. Jede Person führt eine genaue Liste von Gegenständen, die sie bei

sich hat. Am Anfang des Spiels hat Zak gerade einen Gegenstand. Wenn eine Person einen Gegenstand nimmt, erscheint sein Name auf der Inventarliste. Die Tragkraft der Personen ist unbegrenzt. Stehen mehr als vier Gegenstände auf der Liste, erscheinen zwei Pfeile zwischen den Wörtern. Wenn Sie auf diese klicken, sehen Sie den Rest der Liste.

Objekte (Gegenstände) können auf zwei Arten ausgewählt werden. Zum einen können Sie den Cursor auf das Bild des Gegenstandes im Animations-Fenster bewegen und klicken. Alle wichtigen Gegenstände sind so erreichbar. Sie haben auch einen Namen, der dann auf der Satz-Zeile erscheint. Zum anderen können Sie Objekte direkt aus der Inventar-Liste auswählen.

Um eine Person zu bewegen, wählen Sie den Begriff "Gehe zu" aus der Verb-Liste, indem Sie den Cursor darüber bewegen und klicken. Dann bewegen Sie den Cursor auf die Stelle, an die die Person gehen soll, und klicken erneut. Wenn Sie auf eine offene Tür klicken, wird die Person hindurchgehen. Beachten Sie dass "Gehe zu" fast immer auf der Satz-Zeile erscheint, wenn ein Befehl abgeschlossen wurde. Dies dient der Bequemlichkeit, denn Sie werden diesen Befehl am meisten verwenden.

Um eine Person aufzufordern, die Anweisungen auszuführen, klicken Sie entweder ein zweites Mal auf das ausgesuchte Objekt oder einmal in die Satz-Zeile. Wenn nichts passiert, prüfen Sie

nochmals, was für einen Befehl Sie zusammengestellt haben. Um ein Verb oder Objekt zu ersetzen, ohne den ganzen Satz neu zu konstruieren, genügt es, das neue Verb oder Objekt anzuklicken. Es wird an der richtigen Stelle im Satz erscheinen.

"Cut-Scenes" (Schnitt-Szenen) sind kurze Trickfilm-Sequenzen, wie Szenen aus einem Film. Sie geben wichtige Hinweise. Wenn Sie eine Cut-Szene sehen, können Sie keine Person steuern, also verschwinden auch die Verb- und Inventar-Listen für kurze Zeit.

**Tastatur-Belegung**

- F1 = Zak
- F3 = Annie
- F5 = Melissa
- F7 = Leslie
- Leertaste = Pause
- Return = Cut-Szene abkürzen
- Shift + F1 (F2) = Laden/Speichern
- Shift + F7 (F8) = Neustart
- + = Nachrichtengeschwindigkeit schneller
- = Nachrichtengeschwindigkeit langsamer

**Lösung**

Ein paar hilfreiche Tipps Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Fast jeder Gegenstand im Spiel wird irgendwann, irgendwie benötigt! Lesen Sie das "Nachtecho", dort sind viele Hinweise versteckt. Der Artikel über den "Jet-Lag" könnte Sie zum Beispiel auf die Idee bringen, im Flugzeug etwas anzustellen, um die Stewardess zu beschäftigen und so in Ruhe das Flugzeug durchsuchen zu können. Aber

legen Sie nicht jedes Wort der Zeitung auf die Goldwaage. Darin sind einige Hinweise, nicht die komplette Lösung! Jedes Wesen, das Sie treffen, hat irgendeine Funktion. Der Bäcker, das zweiköpfige Eichhörnchen und der Penner im Flughafen gehören dazu. Wenn Sie wirklich in einer Sackgasse hängen, sehen Sie sich noch mal genau die Inventarliste an und erinnern Sie sich an die Orte und die Personen, die Sie kennen. Mit großer Wahrscheinlichkeit fällt Ihnen irgendeine Verbindung ein, die Sie ausnutzen können.

Sie müssen schon was ganz Verrücktes anstellen, um eine Spielfigur zu töten und dann in einer echten Sackgasse zu landen. Deswegen brauchen Sie nicht vor jeder neuen Aktion zu speichern, sondern nur ab und zu.

Es gibt Puzzles, die nur von zwei oder mehr Personen gleichzeitig angegangen werden können.

Viele Puzzles haben mehrere Lösungen.

Gehen Sie ruhig herum und schauen Sie sich Zak's Welt genau an. Sie müssen nicht von Anfang an auf "Gewinn" spielen!

Fischen Sie die Plastikkarte unter Zaks Tisch hervor. Das

geht, indem man die Telefonrechnung als Hilfsmittel benutzt. Zuerst wählen Sie das Verb "benutze" aus der Verb-Liste. Dann klicken Sie auf die Telefonrechnung, die in der Kleiderschrankschublade zu sehen ist. Zuletzt klicken Sie zweimal auf die Plastikkarte unter Zaks Schreibtisch. Beachten Sie, dass Zak schlau genug ist, erstmal die Rechnung zu nehmen und dann zum Schreibtisch zu gehen.

Wenn das Geld ausgeht, suchen Sie nach einem Weg, Geld zu gewinnen!

**Komplettlösung**

Komplettlösung auf [www.tentakelvilla.de](http://www.tentakelvilla.de).

C64Games.de - Spiel Nr. 544 unter "Lösung" findet man das Longplay aus der 64er, Karten und mehr.

**Cheats**

Kein Cheat im eigentlichen Sinne, aber eine versteckte und sehr hilfreiche Erleichterung: Das Messer aus Zaks Küche lässt sich in den

Entwickler	David Fox, Matthew Kane, Ron Gilbert
Firma	Lucasfilm Games
Publisher	Activision
Musiker	Matthew Kane
HVSC-Datei	/GAMES/S-Z/Zak_McKracken.sid
Release	1988
Plattformen	Amiga, Apple, Atari ST, C64, DOS
Genre	Point'n Click Adventure
Spielmodi	Einzelspieler
Steuerung	
Medien	
Sprache	

losen Brettern unter seinem Schlafzimmerteppich verbiegen. Wenn man es anschließend im Leihhaus verhökert, bekommt man dafür einiges Geld.

Im Spacecaddillac des Alienanführeres mit dem Elvis Tick auf den Lottomaten am rechten Ende des Ganges schauen und sich die Zahlen merken. Diese Zahlen dann in San Francisco in Lou's Loan's tippen und nach einiger Zeit den Gewinn abholen, da gewinnt man so viel, dass alle Geldsorgen der Vergangenheit angehören sollten.

### Gag's

- Sushi in das Spülbecken legen (Benutze) und den Knopf einschalten.
- In der Telefonfirma die Telefonnummer merken und von zuhause anrufen.
- In der Sphinx 3x zum Wächter gehen.
- 5x den falschen (Kopierschutz)-Code angeben
- Sushi auf den Schrank stellen und sich in den Goldfisch verwandeln
- Sich in das Eichhörnchen verwandeln.
- Im Bus nicht bezahlen und trotzdem stehenbleiben.
- Irgendetwas im Geschäft in San Fransisko verkaufen und dann wieder erwerben.
- Auf dem Mars in der Herberge den Schrank öffnen und den Benzinkanister nehmen





## Wussten Sie?...

Stefan Egger

### ... wo der SX64 im Fernsehen zu sehen war?

Bei einer Werbung ist es logisch, dass das beworbene Produkt zu sehen ist. So gab es in Australien eine Werbung für den SX64. Unter dem damaligen Slogan „Are you keeping up with Commodore?“ wurde zwei Werbungen - eine eine Minute, die andere 30 Sekunden - produziert.



Zu sehen waren verschiedene Situationen, meist im Büro, wo ein SX64 seine Arbeit tut. Damals in allen Commodore Werbungen: Der Commodore-Gruß, welche alle User sofort wussten und natürlich in der Werbung zeigten. Dabei tippt man sich kurz mit dem Zeigefinger ans Hirn und zieht ihn dann besonders lässig nach vorne weg. Schachsinn. Sieht vor allem am Ende des Videos, an dem es mehrere Personen gleichzeitig machen, ziemlich doof aus!

Weniger als Werbung sondern mehr eine coole Dekoration war der SX64 in einer Episode der Serie „ALF“ (Staffel 1, Episode 4, "Pennsylvania 6-5000", 1986). Dabei geht es um Terrorismus und deswegen wird ein SX64 auf der Air Force One eingesetzt.



**Oben:**

SX64 Werbung mit dem Commodore Gruß!

**Unten:**

SX64 in der Air Force One, zu sehen in der Serie ALF



Im Film "23" von 1998 wurde das Leben von einem Hacker namens Karl Koch verfilmt, welcher durch einen Selbstmord am 23.05.1989 starb.

Im Film zu sehen gibt es neben einem SX64 (mit zusätzlichem Monitor, damit es noch cooler aussieht) auch weitere alte Hardware.

So auch eine PDP-11, ein Schrankcomputer. Der versuch, ihn zu Hause aufzustellen, scheiterte. Das Ding benötigt schließlich Kühlung und Starkstrom. Man hätte doch den Nachfolger, die Micro PDP-11 kaufen sollen...

Als dann ein neues Programm beim durchsuchen von Passwörtern abstürzte, wird auch Atari erwähnt. Dann müsse er halt „weiterhin seinen kleinen, langsamen Atari nehmen“.

Ein paar Ausschnitte gibt es in Youtube zu sehen.

Links:

SX64 Werbung lang:

[www.youtube.com/watch?v=T6bUtqjtQfI](http://www.youtube.com/watch?v=T6bUtqjtQfI)

SX64 Werbung kurz:

[www.youtube.com/watch?v=fA-ZhmTddZc](http://www.youtube.com/watch?v=fA-ZhmTddZc)

ALF:

[www.youtube.com/watch?v=fA-ZhmTddZc](http://www.youtube.com/watch?v=fA-ZhmTddZc)

23 – der Film:

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

[www.youtube.com/watch?v=j3BqUVjk788](http://www.youtube.com/watch?v=j3BqUVjk788)



**Oben:**

Die Hacker im Film 23 mit einem SX64 (rechts unten, begraben unter Papier).

**Unten:**

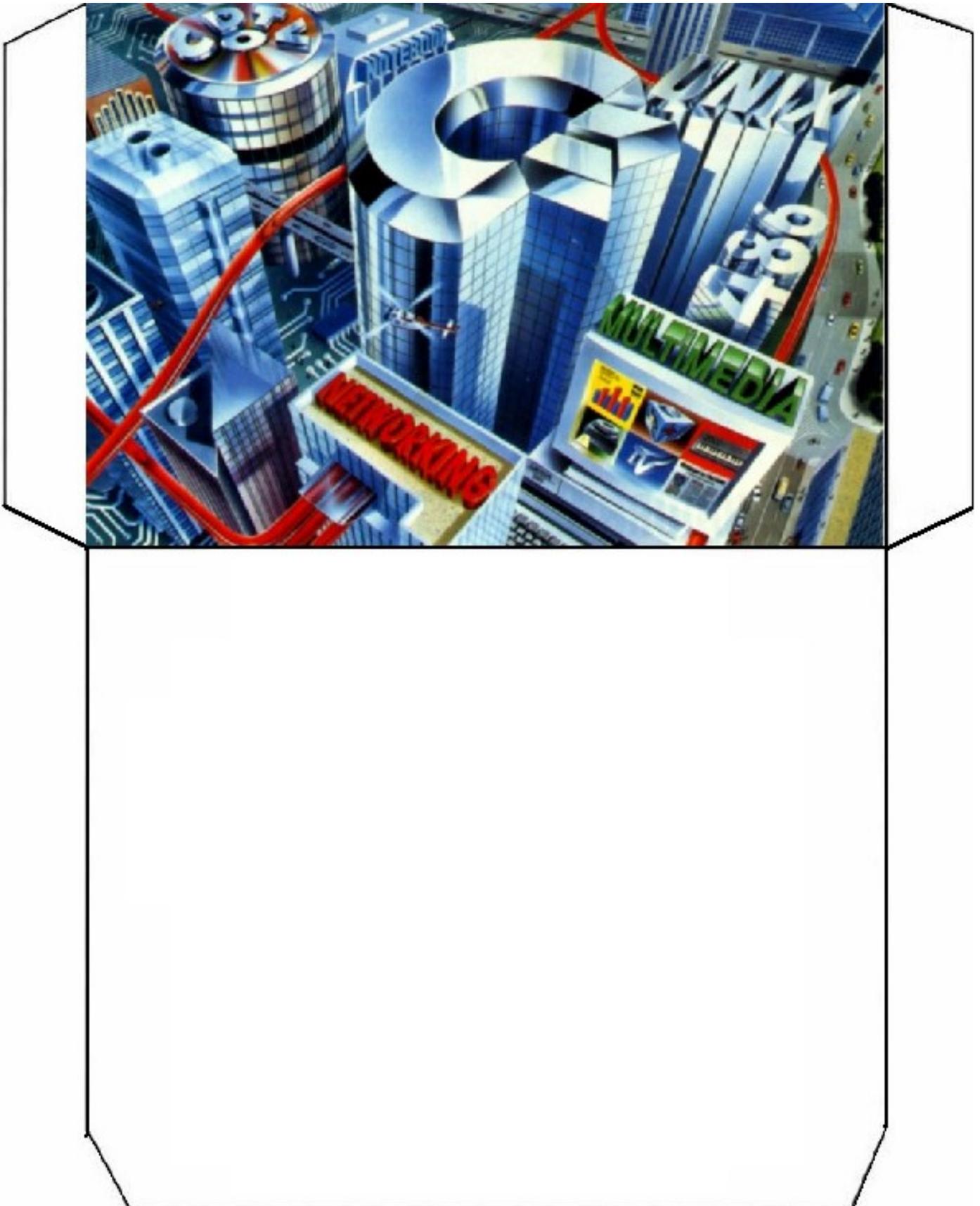
Gut zu erkennen ist hier der SX64 mit dem angeschlossenen externen Monitor.



## Cover für 5,25" Disks

Stefan Egger

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



## Game-Rätsel

Stefan Egger



### Fehler im Spiel:

Aus welchem Spiel ist das Bild links entnommen? Welchen inhaltlichen Fehler enthält dieses Spiel (am Bild zu sehen, jedoch kein Fehler im Bild sondern im Spiel!)?

Auflösung in der nächsten Ausgabe!

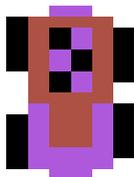
## Game Show

Stefan Egger

Aus welchen Spielen stammen diese Grafiken?

C64

Amiga



Auflösung von Heft 14:  
C64: Commando, Amiga: Hard n Heavy



## Tops und Flops

### Tops

C16 im FPGA. SCACOM forderte immer schon auf, alle Commodore Geräte im FPGA umzusetzen. Am besten wäre ein universelles Board, welches VC20, C64, C128, Plus4, Amiga OCS/ECS und AGA sowie Atari 2600, 7800, 800 XL und ST in einem vereinigt. Schön langsam könnte der Wunsch Realität werden.

Mehr Veranstaltungen für Commodore Fans. Die Commodore Vienna war ein Anfang und wir alle hoffen, dass zukünftige Veranstaltungen größer und besser besucht werden! Mehr Medienberichte sollten Commodore in Erinnerung rufen!

### Flops

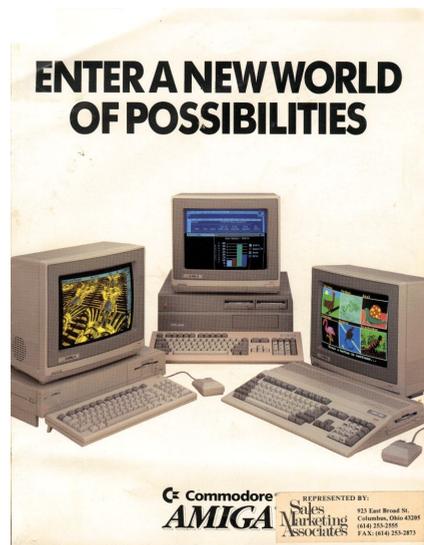
Da hat uns Adobe einen Strich durch die Rechnung gemacht. Plötzlich war das SCACOM PDF mit Version 9.0 nicht mehr kompatibel obwohl es sich mit der älteren Version 8.1 problemlos öffnen lies. Für alle, die Probleme hatten, hat SCACOM eine neue Version des PDFs der Ausgabe 14 zu Verfügung gestellt.

Immer mehr Magazine verschwinden oder werden kommerziell. Die, die noch gratis zu haben sind, haben öfters Probleme, Texte zu bekommen. Wo bleibt Eure Unterstützung für Magazine, die Euch oft stundenlang mit Lesestoff versorgen? Macht mit!

## Bilder zum Schluss



Für die C264er Serie wurde eigens viele Peripheriegeräte produziert. Hier noch ohne Floppy 1551, die kam erst ein Jahr später. Die Datasette 1531 ist schwarz und hat einen anderen Anschluss. Auch der Joystick hat einen speziellen Stecker.



Die neuen Möglichkeiten, die der Amiga eröffnet. Hier ein recht seltenes Plakat, welches den A1000 und dessen Nachfolger A2000 und A500 zeigt. Bald jedoch war der A1000 Geschichte. Die Version des A500 ist sehr interessant, sie hat ein graues Typenschild und ist ähnlich dem des Amiga 2000.

Quelle (beide Bilder): [www.commodorebillboard.de](http://www.commodorebillboard.de)