

Die C264er Sonderausgabe in Zusammenarbeit mit
www.c16chris.de

C232, C264, V364 – Prototypen

C16, C116 und plus/4

Die besten Spiele

Die besten Demos

Links

Emulation

Mit
Hintergrundbilda

Vorwort

Da der C64 den meisten bekannt ist, liegt der Schwerpunkt dieser Ausgabe auf den eher missglückten C64-Nachfolgern C16/C116 und Plus4 an!

Diese Rechner haben im Kreis der Commodore-Fans immer ein Schattendasein geführt. Die Inkompatibilität zum C64, der kleine Speicher beim C16 und das Fehlen der beliebten Sprites. Da halfen auch die hervorragenden Grafikfähigkeiten des TED oder das verbesserte Basic 3.5 nicht.

Und genau diese Computer sind der Schwerpunkt dieser SCACOM-Aktuell. Man erfährt die besten Links, viele Tipps und interessante Dinge sowie noch Vieles mehr...

Ganz besonderer Dank geht an...

- Christian (C16 Chris)
- Carsten Hüne (Sidius)
- Christian Rehberg für einige Bilder
- Marcus (Interview)
- Die READY.-Redaktion

Dies war nur wegen C16chris und einigen Forenmitgliedern aus seinem Forum möglich. An dieser Stelle ein Dankeschön an alle Redakteure, für die Unterstützung und gute Zusammenarbeit.

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



Downloads Ausgabe 3 (erste drei Tage):

3. 12.		106 Downloads
2. 12.		128 Downloads
1. 12.		60 Downloads

IMPRESSUM

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

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

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

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

Redaktion in dieser Ausgabe:

- Stefan Egger
- Christian
- Carsten Hüne
- Kristof Csendes M.A.

Kontakt:

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

Inhalt

- News..... 4
- Hintergrundbild / Hinweise 7
- Die C264er..... 8
- Prototypen C232, C264 und V364.....11
- Prototypen C116 NTSC und TED..... 12
- Emulation am PC..... 13
- Emulation für Unterwegs..... 14
- Liste aller Emulatoren..... 16
- Spiele..... 17
- Die besten Demos..... 18
- Links – die Besten Seiten..... 21
- Interview mit Marcus..... 24
- Meinung von C16chris..... 26
- Netzteil / Software / Sabotage..... 27
- 1551 / BASIC 3.5 / Betriebssysteme..... 28
- Computergeschichten..... 29
- Interessantes..... 31
- Feedback..... 32
- Commodore Werbung..... 33
- 10 Gründe / Bilder zum Schluss..... 34

News

Jack Tramiel im CHM

Das Computer History Museum hat begonnen, Videos auf Youtube hochzuladen. Auch das Event „The C64 25th Anniversary“ ist dort als Video verfügbar!

www.youtube.com/computerhistory



Modellauto "Commodore"

Minichamps hat ein 1:18 Modell des Opel Omega DTM von 1991 (gefahren von Klaus Niedzwiedz) aufgelegt. Die total neue Form und die vielen Details sowie das Commodore Logo machen dieses Modell zu etwas Besonderem. Um ca. 80€ bekommt man das Modell mit vier zu öffnenden Türen, Motor und Kofferraum als Miniatur für zu Hause.



www.minichamps.de

News von der CD32-Allianz

Aktuellen Stand der Registrierungen von CD³², CDTV und FMV-Modul:

CD³²: 911 (2005: 337 / +574)

CDTV: 87 (2005: 27 / +60)

FMV: 22 (2005: 17 / +5)

Anhand der Statistik zu den CD³² Registrierungen, konnten wir herausfinden, dass offensichtlich mehr CD³² produziert worden sind (100.000 Stück), als Allgemein angenommen wird. Nach unseren Angaben wurden insgesamt 127.772 CD³² Konsolen gebaut.

www.cd32-allianz.de

WinUAE 1.4.5 verfügbar

Im neuen Amiga-Emulator wurde einige Fehler behoben, praktische Dinge hinzugefügt und auch die CD32 und CDTV Emulation wurden verbessert!

Download und Änderungen auf einen Blick:

www.winuae.net

Verbesserung (Deutsche Sprachdatei):

http://www.amigaemuboard.net/download.php#winaue_lang

Neue WHD-load Installs

Mit WHDLoad lassen sich Spiele und Szene-Demos, die nur für den Diskettenbetrieb gedacht waren, auf einer Festplatte installieren.

Nun gibt es sechs geupdatete und zehn neue Spiele-Installs auf www.whd-load.de!

AmiKit 1.4.2

AmiKit emuliert einen High-end Classic Amiga und hat über 300 Free- und Shareware Programme vorinstalliert. Nun liegt ein Update auf Version 1.4.2 vor.

Es gibt mehr Französische Kataloge und das Doppelklicken auf ADF-Files funktioniert wieder! Auch wurden viele Programme auf neuere Versionen geupdatet!

<http://amikit.amiga.sk/>

iGame 1.4

iGame ist eine MUI-basierte Benutzeroberfläche zum Starten von WHD-load Spielen. Neu in dieser Version:

- Fehler behoben
- editierbare Tooltypes für jedes Spiel
- schnellere Auflistung

<http://igame.amigahellas.gr/>

Amiga Kalender

Bei Lorraine Design kann man sich ein „New Year Gift“ herunterladen. Dieses Paket beinhaltet einen Amiga-Kalender für das neue Jahr 2008, ein MorphOS-Skin sowie einige Hintergrundbilder.



www.lorraine-design.com

Forum 64

Das Forum64 ist auf die neue, dritte Generation der Forensoftware WBB 3 („WoltLab Burning Board“) geupdatet worden. Das neue Design:

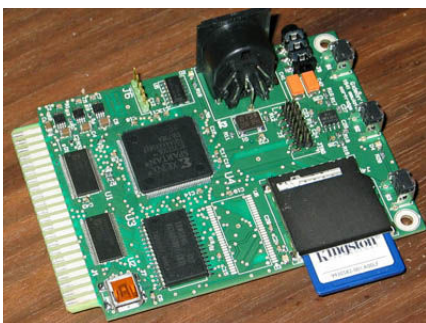


Die anfänglichen Schwierigkeiten beim Design wurden behoben. Ein nicht behebbares Problem stellen beim Verfassen von Beiträgen die sehr groß ausfallenden Abstände dar, wenn man Internet Explorer 7 benutzt.

1541 Ultimate

Viele Neuigkeiten machen das Projekt, das von vielen Commodore-Fans als DIE Alternative zur 1541 beschrieben wird, nun besser:

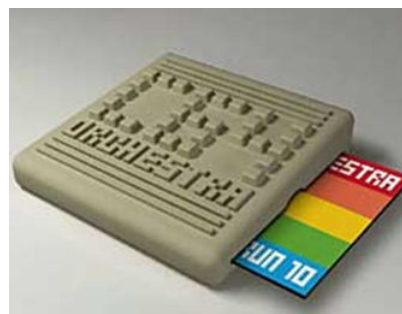
- aktuelles Game freeze und das User-Menü anzuzeigen
- Floppy Images mounten
- Adresse des Laufwerks verändern (8, 9, 0 oder 1)
- Final Cartridge III oder Action Replay kann geladen werden.



http://commodore-gg.hobby.nl/innovatie_1541kart_eng.htm

C64 Orchestra

Zum 25-jährigen Jubiläum des C64 hat das holländische Symphonieorchester „Ricciotti Ensemble“ zwei Musik-CDs produziert. Diese CDs enthalten Neuinterpretationen (neben den Originalen) von Spielmusik wie „Cyberoid 2“, „International Karate“ oder „Commando“. Bonusmaterial wie Interviews gibt es auf einer Extra-CD. Das Paket im Brotkasten Design kostet 35€.



www.in-akustik.com

Retro #6 erschienen

Themenschwerpunkt ist "Kalter Krieg - heiße Spiele"... oder wie der Kalte Krieg die Spieleindustrie beeinflusst hat. Weiterhin gibt es einen Bericht der Classic Computing, Einblicke in CPC-Dos Teil 3, einen Bericht zum Film Wargames und noch diverse andere sehr gut geschriebene Berichte.



www.retromagazin.eu

Amiga OS4.0

Hyperion kündigt ein neues Update für Amiga OS 4.0 an. Es sollen bald neue Funktionen, Treiber und Verbesserungen zu Verfügung stehen.

Elbox hingegen möchte 2008 Hardware, „die Amiga OS 4.0 voll ausnutzt“ für Classic Amiga produzieren!

Amiga Virus Encyclopedia

Es gibt schon einige Einträge – trotzdem bittet der Betreiber um Hilfe:

<http://amigaviruses.wikidot.com/>

Amiga OS 5.0 fertig

Schöne Überschrift – leider doch enttäuschend: Bill McEwen verrät, dass Amiga OS 5.0 nur AmigaAnywhere in Version 2.0 ist. Dies besteht aus einer virtuellen Umgebung die auf den verschiedensten Geräten (derzeit Windows, Windows Mobile, Linux und Linux Embedded) funktioniert. An weiteren wird gearbeitet.

Individual Computers

Helmut Schöttner wird neue Amiga-Treiber erstellen!

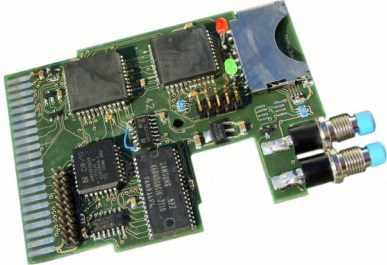
Die ausverkauften Produkte Catweasel MK4, Indivision und Kickflash OS4 sollen bald leicht überarbeitet wieder verfügbar sein!

Im 1 Quartal 2008 wird es den „Micromys V3“ geben. Der PS/2 Mausadapter funktioniert an C64, Amiga und Atari ST.

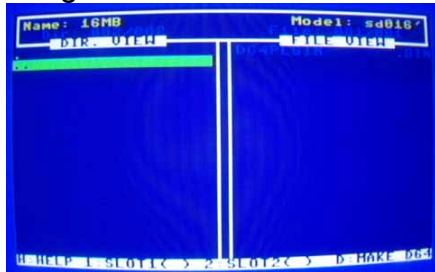
www.scacom.de.vu
EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN.

MMC Replay

Das „MMC Replay“ ist eine erweiterte Mischung aus MMC64 und Retro Replay. Existierende Software von MMC und RR ist kompatibel.



Durch Verbesserungen am Filebrowser kann man .D64 Images mounten:



Sogar native C128 Modulsoftware wird unterstützt:



www.ami.ga

Neue Lotek64 (Dezember)

Aus dem Inhalt:

- Play it Again, SID!
- Emu-Allrounder Sony PSP
- C64: Pixel statt Böller
- Auch DOSen haben ihre Spieleklassiker: Commander Keen

Der PSP-Artikel wurde von mir in SCACOM Ausgabe 1 angekündigt. In dieser Ausgabe ist er endlich enthalten!



www.lotek64.com

English.SCACOM issue 1

Die erste Ausgabe der English.SCACOM ist da!

Die englische Ausgabe soll regelmäßig alle zwei Monate erscheinen, jeweils in den Lücken zwischen zwei Ausgaben von SCACOM.aktuell. Die Inhalte der English.SCACOM sind mehr oder weniger identisch mit denen der deutschen "Mutterzeitschrift".



www.scacom.de.vu/tagebuch.asp?ID=114814&TID=110210

Cevi-Aktuell

Die neu gestaltete Cevi-Aktuell-Homepage hat eine geänderte Domain:

www.cevi-aktuell.de

Auch gibt es eine neue E-Mail Adresse:

redaktion@cevi-aktuell.de

Die zweite Ausgabe mit neuem Design wird auch bald verfügbar sein!

CEVI-AKTUELL

PSPvice Updates

Es gibt eine Version, die mit der PSP Slim&Lite kompatibel ist, sowie die neue v1.2:

- Support von großen .zip Archiven
- Support GameBase64 Format (V05)
- Kompression für GameBase64 Daten
- Schnelleres entpacken von zip Archiven

http://perso.numericable.fr/~ckck/C64_PSPVice.html

PSP UAE4ALL

Der neue Amiga Emulator für PSP (1.5 oder Custom Firmware) kann hier gedownloadet werden:

<http://ttyman.free.fr>

SCACOM Update (19.12.07)

- English SCACOM hinzugefügt
- Hauptseite und Englische# Übersetzung neu gemacht
- Linkseite überarbeitet
- "Über mich" verbessert
- Eine News-Seite eingefügt
- Link-Seite aktualisiert
- Meine "Sammlung" aktualisiert und das PDF ist wieder verfügbar
- SCACOM interaktiv aktualisiert und Downloads wieder verfügbar

www.scacom.de.vu

TUM Party

Den ersten Platz der „oldskool Demos“ belegte der Atari XE/XL. Auf Platz zwei und drei waren C64-Demos von Crypt und Rebels. Den vierten Platz belegten BITS am Atari ST!

www.pouet.net/party.php?whi ch=439&when=2007

Hintergrundbild

Stefan Egger

Um Abwechslung auf Euren Desktop zu bringen liegen in dieser Ausgabe über die C264er-Linie drei passende Hintergrundbilder dabei: Die für die C264er-Serie typische Datasette 1531 im schwarzen Gehäuse. Die Dateien liegen in einer Auflösung von 1280x960 Bildpunkten im Format .PNG dabei. Ihr könnt dieses für Euren Desktop benutzen, allerdings sollte der © Hinweis NICHT entfernt werden (wird von der Startleiste verdeckt). Wenn Ihr das Bild weiter verbreiten wollt, so bitte nur unverändert und mit Link zu www.scacom.de.vu.



Hinweise

Wer ist unser Partner C16chris?

C16chris ist ein Fan der C264er Serie und daher für diese Ausgabe genau der richtige Partner! Er betreibt die Seite www.c16chris.de, die auch ein eigenes [c16chris-Forum](http://www.c16chris.de) hat.

Auf der Homepage gibt es viele Scans von Spielen, Bilder von Hardware und Verpackungen sowie einen Shop. Er möchte damit vielen Leuten die C264-Serie näher bringen!

Interview mit C16chris

Ich möchte an dieser Stelle an unser Interview mit C16chris in der SCACOM Ausgabe 2 erinnern. Für alle, die es noch nicht kennen, ist es sicher sehr informativ um C16chris ein wenig näher kennen zu lernen.



Warum diese Sonderausgabe?

In dieser Ausgabe dreht sich alles über diese Computer! Interessant für diejenigen, die sie nicht kennen und kennen lernen wollen. Sehr interessante Computer, um die es sehr viele interessante sowie

kuriose Dinge zu berichten gibt.

Für diese Sonderausgabe wurde auch eine Kooperation mit dem READY.-Magazin genutzt, um Ihnen noch mehr Informationen und Einblicke geben zu können. Auf Seite 20 finden Sie weitere Informationen über das neue Magazin READY.!

Was ist an den C264ern Besonders?

Der TED-Chip ist einer der wichtigen Merkmale der C264er-Computer. Er übernimmt neben vielen anderen Aufgaben auch Grafik und Sound.



Welche Computer nutzen den TED Chip?

Der TED Chip wird in den Prototypen C232, C264 und V364 eingesetzt. In Serienproduktion gelangte er in den Computern C16, C116 und dem Plus/4 (letzterer entspricht weitgehend dem C264). Alle diese Computer werden Ihnen in diesem Magazin besser vorgestellt.

Die C264er

Stefan Egger/Christian

Das letzte Projekt das Commodore-Gründer Jack Tramiel bei Commodore gemacht hat entsprach seiner Ansicht „computers for the masses and not the classes“! Doch als Jack Tramiel Commodore verließ machte man planlos aus einem Einstiegsrechner auch einen teuren Proficomputer. Nach einigen Prototypen und nicht ausgeführten Plänen erschien um 1984 eine komplett neue Computerlinie von Commodore - die Rechner der 264-Serie. Unter dieser Bezeichnung versteht man C16, C116 und den Plus/4. Doch die Linie flopte! Warum das so war, erfahren Sie hier!

Der Commodore 116

Der ursprüngliche Computer dieser Serie. Der C116 – wurde als Gegner des nur 49 Dollar billigen ZX-81 ins Rennen geschickt. Auch brauchte man einen Nachfolger für den VC20, der in dieser Zeit die letzten von dieser Serie pro-

wickelte man einen einfachen und daher billigen All-In-One-Videochip („TED“-Chip) und gab dem Kleinen nur 16KB RAM mit auf den Weg. Dazu noch ein kleines Gehäuse mit Gummitasten und fertig war der neue Computer. Das Cursorfeld bestand im Gegensatz zum plus/4 nur aus einer einzigen kippbaren Taste.

Doch das positive dieser Serie sollte nicht vergessen werden. So sollten neues, verbessertes Basic und besser Grafik mit mehr Farben neue Kunden anlocken... Auch hatten alle Rechner dieser Serie einen eingebauten Reset-Schalter...

sehr wenige C116 verkauft, die Produktionszahlen lagen bei etwa zwischen 10.000 und 50.000. Für Commodore ist dies eine sehr geringe Auflage. Aber der C116 hat sich anscheinend nicht durchsetzen können, war der Rechner nur etwa 50 DM billiger als ein C16, der wenigstens eine gute Tastatur bot.

Der Commodore 16



Der C16 war prinzipiell die nochmals geringfügig überarbeitete Hardware des C116. Viel mehr bietet er aber auch nicht:

Er hatte ein Gehäuse, das dem des VC20 und C64 sehr ähnelte. Die Änderungen sind die Gehäuse- und Tastaturfarbe und die Aussparungen für Anschlüsse an der Rückseite. Die Tastatur unterschied sich ebenfalls, allerdings nur in Details wie den vier Cursor-tasten in der obersten Tastenreihe.

Das Mainboard nahm nur etwa die Hälfte des Gehäuse-



duziert wurden... Der Preis für den C116 sollte ebenfalls ca. 99 Dollar betragen. Daher ent-

aber lediglich um einen Abverkauf der bereits produzierten Einheiten. Es wurden nur

Der C116 kam zwar offenbar nur in Deutschland, Ungarn und ein paar anderen Ländern in der Umgebung auf den Markt, scheinbar handelte es sich dabei

bodens ein, da es prinzipiell nur aus CPU, dem TED-Chip, etwas RAM und anderem Kleinkram (HF-Modulator usw.) bestand.



Der plus/4

Der Plus/4 war das beste Modell der 264er Reihe und wurde als Proficomputer mit eingebauter Software vermarktet.



Durch Druck auf F1 oder durch Eingabe von SYS 1525 wird die im ROM installierte Textverarbeitung gestartet. Drückt man die Commodore-Taste und C, gelangt man in

den so genannten Kommandomodus. Von hier aus kann man die anderen 3 Programme aufrufen ("W" für Textverarbeitung, "C" für Tabellenkalkulation und "F" für Dateiverwaltung). Vor dem jeweiligen Buchstaben muss man noch ein T (für TO) setzen. Auch gibt es ein kleines „Grafikprogramm“ für Diagramme.

Die eingebaute Software kann man leider kaum als professionell bezeichnen: Sehr eingeschränkte Kapazitäten der Programme sind z.B. an der Tabellenkalkulation mit nur 17 Spalten und 50 Zeilen gut zu sehen.

Doch es gab weitere Verbesserungen gegenüber dem C16/C116. So hat dieser Computer ein kleines, modernes Gehäuse mit normalen Tasten. Man kann durch das

flache Gehäuse besser schreiben. Auch gibt es in diesem Modell 64 KB RAM statt der mageren 16 KB. Der bei den anderen Computern weg gesparte User-Port kann hier Erweiterungen aufnehmen.

1984 wurde er auch in Kanada eingeführt. Da Commodore großer Sponsor des Winter Olympic Teams in diesem Jahr in Kanada war, wurde die Verpackung geändert. Sie und ist sowohl Englisch als auch Französisch.



Die Verpackung des Plus/4 in Kanada.

Auf dem nächsten Bild (Seite der Verpackung) fällt links das Zeichen der Flagge von Kanada sowie die 5 Ringe der Olympischen Spiele auf, wo Commodore Sponsor war.



Weiters fällt auf, dass statt „Plus/4“ der Name in „+4“ geändert wurde. Auch am Typenschild des Computers steht „+4“. Somit ist er bei Sammlern recht selten und gesucht:



Das geänderte Typenschild ist am Foto von © HomeComputer.de sehr gut erkennbar.



Verpackung des Plus/4 in Deutschland. Hier wurde versucht ihn mit Datasette 1351 als Lerncomputer billig zu verkaufen

Warum wurden die C264er produziert?

Das offizielle Statement von dem ehemaligen Commodore-Manager Jim Butterfield (verstorben am 29. Juni 2007):

"Der VC 20 ist ein Computer mit einem niedrigen Preis speziell für Leute, die ihre ersten Schritte mit einem Computer tun wollen.

Der C64 ist der 'Fun-Computer'. Er unterstützt den kreativen Programmierer, hat tolle Sound- und Grafikmerkmale und ist aufgrund seiner internen Struktur für alle Arten von Erweiterungen geeignet. Er lässt dem Anwender großen Spielraum, was er mit dem C64 alles tun kann.

Der 264/364 geht mehr in Richtung Business. Er hat Merkmale, die sowohl dem Programmierer als auch dem reinen Benutzer helfen, mit dem Computer schnell und einfach zu arbeiten. Das eingebaute Basic ermöglicht das Programmieren von kaufmännisch orientierter Software und von Grafik. Die neue Tastatur mit einer Hilfe-Taste und mehreren Funktionstasten tut ein Übriges. Und die eingebauten professionellen Programme erlauben es, sofort nach dem Einschalten mit dem 264/364 zu arbeiten."



Probleme – warum wurden sie nicht erfolgreich?

Die Anschlüsse für Joysticks und die Datasette sind geändert worden. So sind die heute bei Tastatur und Maus üblichen Mini-Din Anschlüsse verwendet worden. Es gab nur einen Joystick von Commodore, der diesen Anschluss nutzte. Das bedeutete entweder, dass man einen entsprechenden Adapter oder einen speziell dafür gebauten Joystick bzw. eine Datasette verwenden musste.



Auch unterschied sich der Cartridge-Port von dem des C64. Durch die hohen Kosten und schlechten Verkäufe gab es nur vier Cartridges, die extra für die C264er produziert wurden.

Der Anschluss über den IEC Port ist übernommen worden und nimmt jedes Commodore-Laufwerk an. Eine spezielle Floppy, die 1551, wurde ebenfalls angeboten und über den Expansion Port angeschlossen. Dadurch wurde Sie nur unwesentlich schneller als IEC-Geräte und war ein wenig günstiger.

Die C264er sind auch nicht softwarekompatibel zum VC20 noch zum C64. Dadurch konnte er nicht auf den großen

Softwarepool dieser beiden Rechner zurückgreifen.

Beim C16 und C116 wurde mit einem Hauptspeicher von nur 16 KB ein gewaltiger Rückschritt gemacht. So galt 64KB 1984 als Standard. Von den 16 KB waren auch nur ca. 12 KByte für BASIC nutzbar, im Grafikmodus schrumpfte dieser Wert nochmals auf lediglich 2 KByte.

Im Gegensatz zum C64 verfügen die 264-Computer über keine Hardware-Sprites (stattdessen wurden die Shapes eingeführt, eine flexiblere, aber deutlich langsamere Alternative).

Außerdem war der Sound sehr viel schlechter als der des C64 („SID“). So verschwanden die Geräte größtenteils in der Versenkung und wurden nur von Supermärkten als Lerncomputer verramscht.

Auch wenn das die Käufer 1984/85 noch nicht wussten, gibt es oft Probleme mit der Qualität – so fällt oft die CPU oder der TED aus.

Kurz gesagt:

- weder Hardware noch Software-kompatibel zum 64
- ein Rückschritt bei der Hardwareausstattung
- Qualitätsprobleme
- Konkurrenz vom C64

Quellenangabe:

- www.zock.com
- www.kuto.de
- www.classiccomputer.de
- www.homecomputer.de

Prototypen: C232, C264 und V364

Chrstian

Der C232 und C264

Diese beiden Modelle waren als abgespeckte Versionen des C364 geplant, wie es später der C16 ein abgespeckter Plus/4 wurde.

Der C264 hatte dasselbe Gehäuse wie der Plus/4 und auch 64KB RAM.

Dann gab es da auch noch den C232, der eine abgespeckte Variante des C264 darstellt. Dieser Computer verfügt mit 32 KByte nur über den halben Speicher und hat keinerlei Software eingebaut. Ansonsten entsprach er dem 264.

Außerdem verfügt dieser Rechner ein größeres Gehäuse und eine Tastatur mit abgesetztem Ziffernblock (19 zusätzliche Tasten) gegenüber dem C232/C264. Auch hatte er ein ROM von 48 KByte statt 32 KByte. Leider wurde dieser Rechner nie verkauft. Von dem Gerät gab es lediglich drei Vorserienmodelle. Nur eines davon wurde mit Produktionsplastik hergestellt, die anderen beiden mit schlechterem Vorserienplastik. Zwei davon sind im Besitz von Sammlern, vom dritten ist nichts bekannt. Der Großsammler Bo Zimmermann hat einen solchen. Unter [diesem](#)

[Link](#) kann man sich einen dieser Prototypen ansehen und ein Sprachdemo herunterladen!

Die eingebaute Software

Anders als in dem Serienmodell Plus/4 (wo die Software 3+1 enthalten ist) war das ursprüngliche Konzept ein ganz anderes:

Da man sich nur ein Paket aussuchen können sollte war geplant, sich die anderen Programme in Form von Modulen nachkaufen zu können

Auch gab es Planungen eines "Magic Desk II", was Commodore als aktualisierte Version des C64 Originals mit Pull-Down Menüs und Icons beschrieb. Dies kam leider auch nie auf den Markt.



Der C232 ist hier zu sehen. Er sieht – bis auf das Typenschild – wie der C264 und Plus/4 aus!



Ein ganzer V364 - Prototyp



Das Gehäuse des V364 von Bo Zimmermann ist schon kaputt, aber er funktioniert noch. Es wurde schlechtes Plastik verwendet.

Der Commodore V364

Der V364 sollte der große Bruder des C264 werden. Er hatte einen eingebauten Sprachsynthesizer "Magic Voice", der 250 Wörter ausgeben konnte. Weitere sollten nachladbar sein. Da dies aber nicht so funktionierte, wurde es unter den Entwicklern auch "Tragic Voice" genannt.

Man sollte sich sein Paket der eingebauten Software wählen können! So gab es eine Version mit einem LOGO-Interpreter und mit Pilot, eine mit Office-Paket mit Textverarbeitung (Superscript) oder Tabellenkalkulation (Easy-calc). Dann gab es noch ein Kommunikationsmodul (COM264) oder ein Finanzpaket (Financial Advisor).

Den C364 kann man mit dem in diesem Heft vorgestellten Emulator „YAPE“ emulieren. So muss man hier im Menü „Machine“ auf „Configuration“ klicken. Man wählt nun den V364 aus. Nun kann man mit dem Kommando SAY den Computer sprechen lassen.

Quellenangabe:

www.kuto.de

Bilder: www.commodore.ca

Prototypen: C116 NTSC und TED

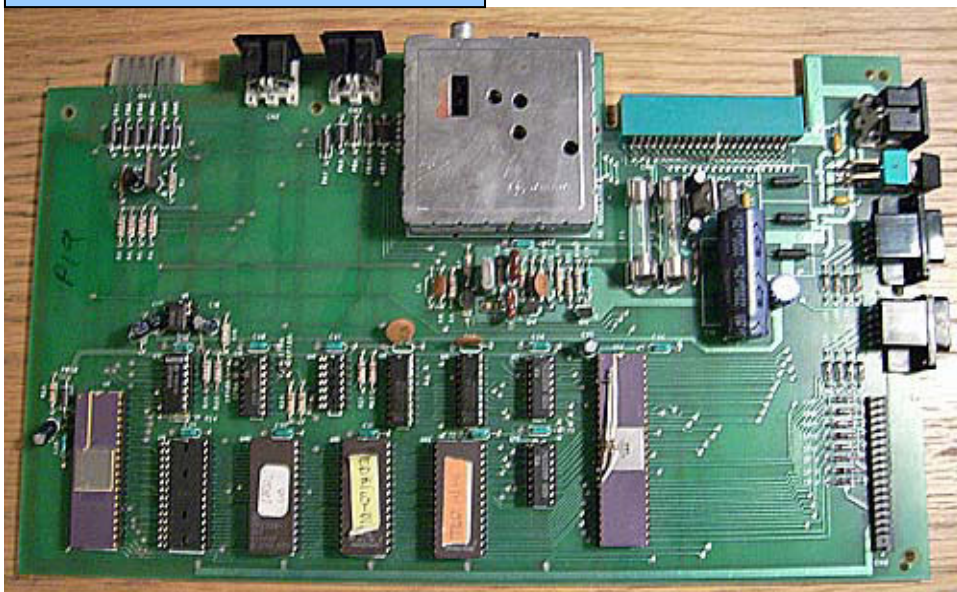
Stefan

TED-Prototyp

Dieser nie erschienene Prototyp des TED wurde im August 1983 gebaut. Dieses Board wurde mit einer frühen 7501 CPU und 7360 TED und den normalen 9-poligen Joystick-Anschlüssen und 16 KB RAM. Dieser frühe TED-Computer funktioniert nicht mehr, da die Chips nicht aus Serienfertigung waren.

Bil Herd war Projektleiter bei der C264er Linie und die Spieleentwickler brauchten Hardware, da die neuen Computer ja nicht C64-kompatibel waren. Deshalb gab es solche frühen TED-Computer. Da es zu dieser Zeit nur 9-polige Joysticks gab, wurden hier normale Anschlüsse im Gegensatz zu den C264er-eigenen Mini-Buchsen verwendet.

Hier der TED-Prototyp! Man erkennt die etwas wirre Beschriftung der Entwickler und die Anschlüsse.



C116 NTSC Prototyp und Tastatur

Die Tastatur des C116 war ja schon immer schlecht. Doch die ersten waren noch schlimmer: Diese hatten nur eine SHIFT-Taste unten rechts. Die zweite SHIFT-Taste links unten war die ESCAPE-Taste. Auch gab es keine SHIFT LOCK-Taste. Diese musste der INST/DEL-Funktion weichen.

Erst die späteren Modelle hatten 2 SHIFT-Tasten und die INST/DEL-Taste ganz oben neben CLEAR/HOME.

Schon eine Verbesserung, zumindest in der Anordnung!

Vor kurzem wurde eine solche Tastatur versteigert und

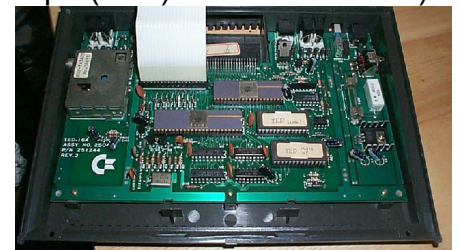


Die frühe C116-Tastatur aus einer ebay-Auktion.



Vergleich C116 (man beachte die Tasten):
Links: Ein seltener C116 NTSC Prototyp
Rechts: Ein normaler C116 mit PAL-Chips

war dem Käufer ca. 180 US\$ wert. Sie wurde in einer Box voller Zeugs eines Commodore-Entwicklers gefunden. Es wurde anscheinend auch in den NTSC-Prototypen des C116 verbaut (der nur in Europa (PAL) vertrieben wurde)



Der C116 NTSC-Prototyp

Quelle und Links:

www.commodore.ca/products/264/

<http://www.northnet.org/rayzor/cbm/116.html>

Emulation am PC

Stefan Egger

Es gibt den Emulator YAPE, plus4emu und VICE. Letzterer emuliert auch andere Commodore-Computer. xplus4 ist für die C264er zuständig und wird hier nun vorgestellt.

Die Bedienung aller Emulatoren ist sehr ähnlich und dank Windowsoberfläche schnell zu verstehen. Am oberen Rand sind verschiedene Menüeinträge.

Nun eine Erklärung, die allgemein für Emulatoren gilt (kann trotzdem ein wenig variieren):

Autostart

Die einfachste und schnellste Methode ein Spiel oder Programm zu starten ist im Menü „File“ die Funktion „Autorstart Image“. Nun erscheint ein Fenster. Nachdem man das gewünschte Programm ausgewählt hat, startet die Software. Dies funktioniert mit PRG, .D64 oder .TAP-Dateien.

Disketten laden

Um Disketten normal zu laden, gibt es im Menü „File“ die Funktion „Attach Disk Image“. Man wählt im Fenster eine .D64 Disketten Datei aus und der Emulator legt diese in die virtuelle Floppy ein. Nun kann man sie mit DIRECTORY (für Laufwerk 8) bzw. mit der Taste F3 das Verzeichnis anzeigen lassen. Mit LOAD“Programmname“,8 startet das gewünschte Programm.

Der Unterschied zu „Attach Image“ ist, dass nicht zwingend das erste File geladen wird, sollten mehrere Dateien vorhanden sein. Nur im Emulator VICE kann man das zu ladende File schon im Fenster „Durchsuchen“ auswählen.

Abkürzen kann man das ganze über die in BASIC 3.5 integrierten Schnellstarttasten:

F1 - SYS 1525 (3-plus-1 Software bei Plus/4)

F1 - GRAPHIC (Befehl bei C16/C116)

F2 - DLOAD" (laden eines Programms von Diskette)

F3 - DIRECTORY (laden eines Directory von Diskette)

F4 - SCNCLR (löscht den Inhalt des Bildschirms)

F5 - DSAVE" (speichern eines Programms auf Diskette)

F6 - RUN (starten eines Programms)

F7 - LIST (listet Programmcode eines Programms)

F8 - HELP (Hilfe-Funktion)

Bei der Benutzung eines Emulators ist zu beachten, dass die Tasten F2 bis F8 nicht den selbigen F-Tasten der PC-Tastatur entsprechen, sondern werden mit <SHIFT>+F1, <SHIFT>+F2, usw. angesprochen...

Alt+W

Während des Lade-Vorgangs kann man die Geschwindigkeit mit der Tastenkombination Alt+W stark steigern. Ist das Spiel geladen, kommt man mit derselben Tastenkombination wieder zur Normalgeschwindigkeit zurück.

Alt+Enter

Mit dieser Tastenkombination kommt man in den Fullscreen-Modus. Dies lässt mehr Retro-Feeling aufkommen.

Joysticks

Hat man z.B. einen Joystick-adapter oder Competition Pro USB, so sollte man dies hier angeben. Ansonsten die Joysticks per Tastatur emulieren. Diese Einstellungen kann man im Menü „Settings“ vornehmen (bei VICE „Joystick“ und bei YAPE „Input“).

Achtung: Benutzt man z.B. die Pfeiltasten als Joystick, so kann man sie nicht mehr in BASIC als Richtungstasten verwenden!

Fazit:

Alle Emulatoren sind gut, doch YAPE überzeugt mit gute Funktionen und klarer Übersicht. So kann man hier z.B. den V364 Prototypen emulieren.

Links:

www.viceteam.org/
<http://yape.homeserver.hu/>
<http://plus4emu.sourceforge.net/>

Emulation für unterwegs

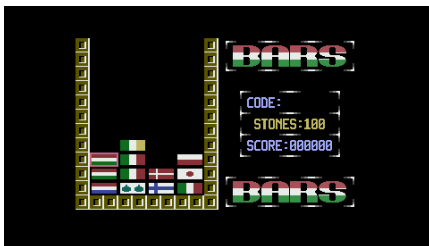
Stefan Egger

Sony PSP

Der Sony-Handheld mit 333 MHz Power und großem Display kann folgende Programme nicht von Haus aus ausführen. Man benötigt die Firmware 1.0, 1.5 oder eine Custom Firmware. Wie das geht steht in einem Bericht von mir in der Lotek64.

PSP-yape

Er ist eigentlich ausgereift, basiert er ja auf dem beliebten PC-Emulator (allerdings leider ohne SID-Karten Support).



Dank einem schönen Menü und bequemen Funktionen stehen dem Spaß nichts mehr im Wege!



Leider basiert er auf YAPE SDL 0.67 und ist relativ langsam. Es ist geplant, die SDL Version an die aktuelle anzupassen.

ZX81 – der den Emulator auf die PSP portiert hat - meinte, dass die aktuelle Version optimiert ist und er nichts mehr herausholen kann, was Geschwindigkeit angeht.

Erst wenn die neue SDL-Version raus kommt, kann der Entwickler ZX81 diese für die PSP portieren.

PSP Plus4

Seit Kurzem gibt es eine VICE-Portierung von Christophe Kohler (ein Interview gibt es in der nächsten Ausgabe!).

Der Emulator wird für eine eher kleinere Fangemeinde entwickelt. Einen Support und Updates wie wir es von PSP VICE (C64 Emulator) gewohnt sind, wird es nicht geben...



Noch stehen nicht alle Funktionen fest und auch die Emulation ist derzeit nicht so toll. Gut ist, dass das übersichtliche „PSP-VICE“-Menü vorhanden ist.



GP32

Ein kleiner, bei uns eher unbekannter Handheld der koreanischen Firma „Gamepark“. Mit ihm können folgende Programme auch sofort und ohne

Modifikationen ausgeführt werden.



Yape GP32

Nachdem sie den Emulator gestartet haben, drücken Sie die Schultertaste links um ein Spiel zu starten. Gesteuert wird das Spiel mit dem Steuerpad, der A-Knopf ist der Feuerknopf.

Das ist ein schneller Port von Yape, also nicht so ausgereift... Der Entwickler Christian Nowak meint, dass der folgende Emulator – auch von ihm geschrieben - besser sei!

PlusIVe

PlusIVe ist ein Emulator für den GP32, der den Plus/4 emuliert.

Um „PlusIVe“ am GP32 zu nutzen, müssen Sie die ausführbare Datei (.fpe) nach 'Z:\gpmm\' kopieren und dort ein Verzeichnis mit dem Namen „p4emu“ an der Speicherkarte anlegen. Die .PRG und .D64 Dateien (Floppy-Images) kommen auch in dieses Verzeichnis.

Um das Menü zu starten, muss man den START-Button drücken. Hier noch die Menüeinträge:

Attach D64 image

Ladet ein .D64 Floppy Disk Image. Nachher mit Befehlen wie 'DIRECTORY' oder 'LOAD"Programm",8,1' in der Emulation benutzen.

Load PRG from D64 image

Versucht ein Plus/4 Programm von einem zuvor "eingelegeten" Diskette (siehe Befehl "Attach D64 image") zu laden.

Autostart PRG

Mit dem A-Knopf auswählen. Nachher das gewünschte .PRG im File-Browser auswählen und mit dem Knopf A bestätigen. Es lädt automatisch.

Load PRG

Mit dem A-Knopf auswählen. Nachher das gewünschte .PRG im File-Browser auswählen und mit dem Knopf A bestätigen.

Autostart PRG

Dasselbe wie Load PRG, aber es ersucht automatisch zu starten.

Screen brightness

Links/Rechts drücken um die Helligkeit zu ändern.

Continue emulation

Zur Emulation zurückkehren.

GP2X

Der 200MHz-Handheld ist der Nachfolger des GP32 der Firma Gamepark. Das Gerät muss zum ausführen des Emulators nicht modifiziert werden!

**GP2X-Yape**

Der ausgereifte Emulator lässt sich einfach installieren: Die entpackten Daten kommen auf die SD-Karte und die Spiele kopieren Sie in den „prg“ Unterordner – und schon geht es los!

Pocket PC

Die PCs zum mitnehmen mit Mini-Windows. Nicht nur zum arbeiten...

Pocket Commodore Plus4

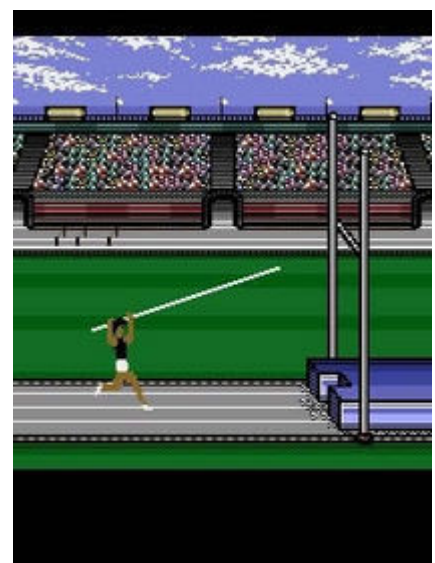
Die neue Version des Emulators v1.1 lässt den Plus/4 am Pocket PC wiederauferstehen! Dieser Spaß kostet 18,25€ und ist offiziell von Commodore lizenziert. Doch die Demoversion gibt es gratis zum ausprobieren!



Die Funktionen im Überblick:

- BIOS Roms eingebaut!
- Gute Kompatibilität (Volle CPU 7501 Emulation, sehr schnelle Video (TED) Emulation und guten Sound)
- Unterstützt .prg, .p00 und Cartridges

- Optimale Display-Ausnutzung
- save/load Emulator state
- Externe Tastatur unterstützt
- Die eingebaute plus4 Software ist nutzbar
- Joystick und Tastatur emulierbar
- 1551 Disk-Drive Emulation (laden und speichern von/zum Pocket PCs Ordner)
- Einstellbare Geschwindigkeit



Liste aller Emulatoren

Name	Version	Plattform	Autor	Aktiv?	Letzte Änderung
A4	0.2a	Amiga	Thomas König	Nein	17.04.1996
C16	0.3.37	Amiga	Frank Paries	Nein	05.11.1998
CP4	0.79	Amiga	Gergely Gáti	Nein	25.02.2000
Flamingo	Jän.54	Amiga	R., Álmos	Ja	14.02.2004
EMU	0.44	DOS	P., Zsolt	Nein	04.06.1998
Forever Plus/4	Jän.36	DOS	L., Vladimir	Ja	22.03.2007
Minus4d	01.06.2002	DOS	D., Mike	Nein	07.12.1999
no\$c64-d	01.Jän	DOS	Martin Korth	Ja	23.07.2005
Plus44	1.0	DOS	Benedict Darvas	Nein	07.04.2000
Plus4ve	0.02b	Dreamcast	Christian Nowak	Nein	05.01.2003
GP2X-Yape	1.0.1	GP2X	Ludovic Jacomme	Nein	15.04.2007
Plus4ve	0.02b	GP32	Christian Nowak	Nein	14.12.2002
YAPE	0.32.2	GP32	Christian Nowak	Nein	20.11.2002
Minus4j	01.Mär	Java Applet	D., Mike	Nein	23.11.2005
plus4	01.Jän	Linux	István Varga	Nein	05.06.2003
XC16Emu	0.54.1	Linux	Johannes Overmann	Nein	22.02.2000
M.E.S.S.	0.118	Multiplattform	Various	Ja	11.08.2007
plus4emu	01.02.2001	Multiplattform	István Varga	Ja	13.08.2007
VICE	Jän.22	Multiplattform	VICE team	Ja	11.08.2007
PS2VICE	Jän.14	PlayStation 2	Rami Räsänen	Nein	07.07.2004
PSPYape	1.0.3	PlayStation Portable	Ludovic Jacomme	Nein	01.03.2007
Pocket plus/4	01.Jän	Pocket PC	G., Attila	Ja	01.09.2006
YapeSDL	0.32.4	SDL	G., Attila	Nein	31.08.2004
Artifex	0.29	Windows	P., Zsolt	Nein	14.03.2002
Minus4w	02.Mai	Windows	D., Mike	Nein	31.08.2002
no\$c64-w	01.Jän	Windows	Martin Korth	Ja	23.07.2005
WinEMU	0.50	Windows	P., Zsolt	Nein	12.09.2001
YAPE	0.76	Windows	G., Attila	Ja	31.07.2007

Quelle: <http://plus4.emucamp.com/tools>

Spiele

Kristof Csendes M.A.

Wie sicher jeder der einmal im Leben vor einem 264er Rechner saß, weiß, dass die grafischen und musikalischen Eigenschaften der kleinen Commodore Rechner deutlich hinter den der berühmten Commodore 64 stehen. Nichtsdestotrotz sind auch für diese Serie tolle Spiele erschienen die es sich lohnen erwähnt zu werden. Da ich keine Quellen zu diversen Computerzeitschriften habe, kann ich auch nicht auf einzelne Berichte zurückgreifen. Aus diesem Grund möchte ich kurz die besten Spiele aus meiner Sicht kurz skizzieren, die mich in meiner Kindheit tagelang vor der Flimmerkiste fesselten.

ARENA 3000

Als erstes ist das Spiel „ARENA 3000“ zu nennen. Das Werk stammt von Rita Jay und wurde von der Firma Microdeal veröffentlicht. Das Spielprinzip ist recht einfach:

Jahrhundert. Es stehen acht unterschiedliche Gegner den Spieler gegenüber die jeweils über verschiedene Eigenschaften verfügen. Der Cyborg kann mit dem Joystick in Port 1 oder auch über Tastatur gesteuert werden. Ein Zweispielermodus existiert leider nicht. Ziel ist es von Level zu Level alle Feinde zu töten. Ob das Spiel ein Ende hat, kann ich nicht sagen. Früher spielte ich glaube ich bis auf Level 126. Heute erreiche ich mit Glück Level 13. Die Levels werden so ab Level 7-8 ziemlich schwer und sind nur mit viel Übung und Geschick zu meistern.

Grafisch bietet ARENA 3000 leider nicht viel. Selbst für damalige Zeit konnte man bestenfalls als ein mittelmäßig gelungenes Spiel bezeichnen. Dennoch hat mich vor allem dieses Spiel am meisten gefesselt. Ein Kind von 8 Jahren kann man wohl mit einfachen Geschicklichkeitsspielen leicht beeindrucken.

TIPP: Für unendlich viele Leben einfach nach dem Laden des Spiels POKE 4794,0 eintippen und dann das

TRASURE ISLAND

Ein richtiges Meisterwerk sowohl grafisch als auch von der Musik her stellt das Spiel „TREASURE ISLAND“ dar. Ziel des Spiels ist das Finden des Schatzes ziemlich genau in der Mitte der Insel. Zuerst ist es notwendig den passenden Schlüssel der Schatztruhe zu finden. Nach dem wir den



Schatz erbeutet haben müssen wir möglichst ohne Umwege zurück zum Schiff, nördlich der Startposition zu laufen, wonach umgehend eine Beurteilung durch Punkte erfolgt. Neben den gefundenen Schatz gibt es andere Gegenstände die Punkte bringen sowie das Töten der Feinde. Genau hier ist auch die Tücke des Spiels. Die Feinde bewegen sich nicht sondern stehen auf einer fixen Position und schwenken jeweils ein Schwert. Kommen wir ihnen zu nah, werfen einige von ihnen das Schwert in unsere Richtung. Verhält man sich geschickt kann man das geworfene Schwert schnappen und den Feind damit erledigen. Ein Schwert kann man



Der User steuert einen kleinen Cyborg in eine Arena im XXX.

Spiel wie gewohnt mit RUN starten.

grundsätzlich nur einmal verwenden, denn nachdem der Gegner erledigt ist verschwindet sowohl er als auch das Schwert. Mindestens genau

Möchte man unendlich viele Leben erhalten, so tippe man nach dem Laden des Spiels POKE 4451,255 ein. Danach wie gewohnt mit RUN starten.

fen. Dabei sind Wettervorhersage (Temperatur und Luftfeuchtigkeit) sowie Preisentwicklung der Zutaten zu beachten. Für die Herstellung und Vermarktung der Limonade sind Pappbecher, Zitrone und Zucker notwendig. Die Preise variieren je nach Wetterlage. Für jede Woche muss man für das Produkt einen Verkaufspreis kalkulieren. Wählt man einen zu hohen Preis, verkauft man nur wenig Limonade. Ist der Preis zu günstig gehen die Vorräte schnell zuneige und es bleiben unzureichend finanzielle Mittel für neue Investition übrig. Damit man den Verkaufspreis besser kalkulieren kann wird nach jede Woche den für die Wetterlage ideale Preis angezeigt. Für die zukünftigen Wochen kann man relativ leicht den optimalen Preis errechnen.



so viele Feinde werfen das Schwert aber nicht und stehen einfach im Weg, den wir passieren müssen. Hier muss man die an einzelnen Stellen zu findenden Schwerter nehmen und gegen unsere Feinde einsetzen. Die Anzahl der Schwerter ist sehr begrenzt und man muss genau überlegen welches man wo einsetzt. Bis man letzten Endes das Spiel erfolgreich meistern kann muss man durchaus zahlreiche Versuche auf sich nehmen.

ACHTUNG: TREASURE ISLAND startet nur, wenn man mindestens 64 KB RAM hat!

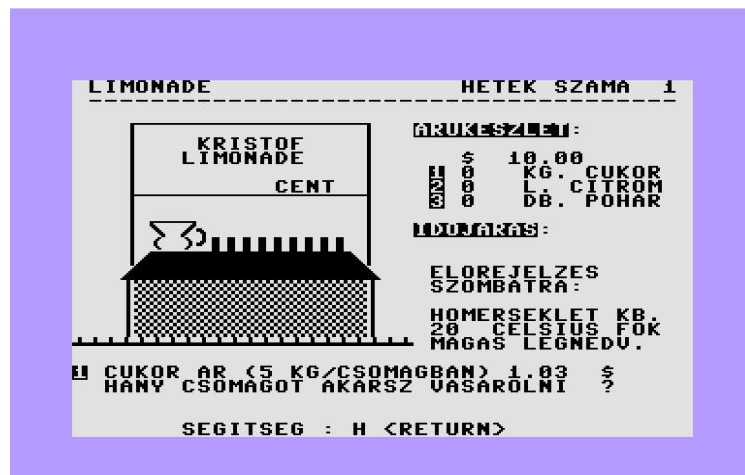
LEMONADE

Schließlich möchte ich kurz das Spiel „LEMONADE“ erwähnen. Dabei handelt es sich um eine recht einfach gehaltene Wirtschaftssimulation. Wie man auf den Bildern erkennen kann, wurde es in BASIC programmiert. Die Aufgabe besteht darin, in einem Zeitraum möglichst viel Zitronenlimonade zu verkau-

Am Anfang des Spiels starten wir mit 10 Dollar. Am Ende der Sommerferien müssen wir diesen Betrag zurückzahlen. Einnahmen nach 10 Wochen (inkl. Abzug des 10 Dollar Startkapitals) in Höhe von 80 Dollar sind schon sehr hoch anzurechnen.

Gesteuert wird mit dem Joystick in Port 2. Eine Steuerung über Tastatur ist nicht möglich. Genau so gibt es kein Zweispieler-Modus.

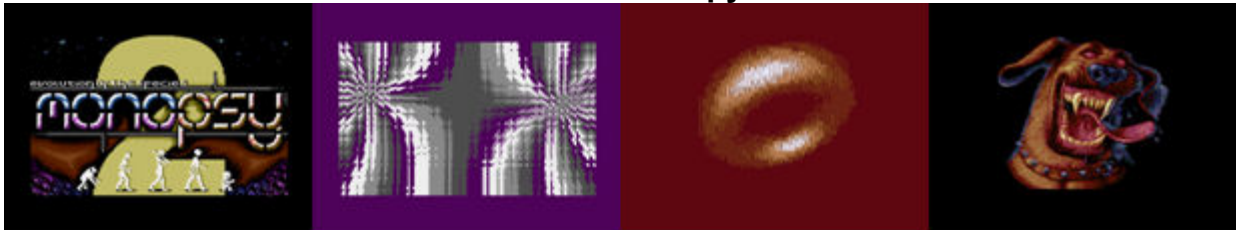
TIPP: Um möglichst viele Punkte zu erzielen, lohnt sich das Aufsammeln der unterschiedlichen Gegenstände wie Knochen oder Schädel.



Die besten Demos für die 264er

Ready.-Redaktion

Platz 1 - Monospy 2



Genre: Demo

Erscheinungsdatum: 2006

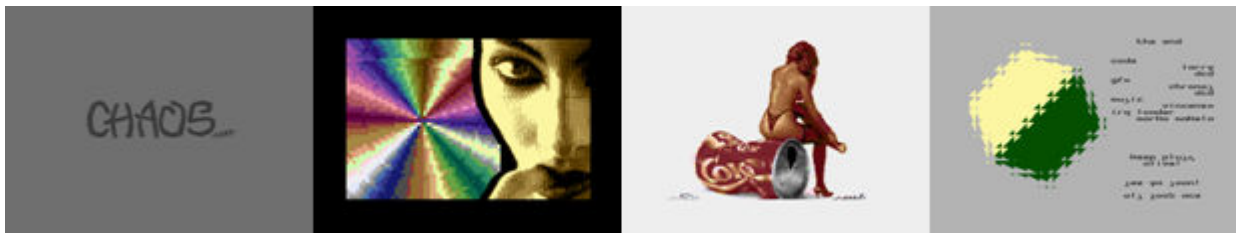
Platz 2 - Zenith Of Puberty



Genre: Demo

Erscheinungsdatum: 2007

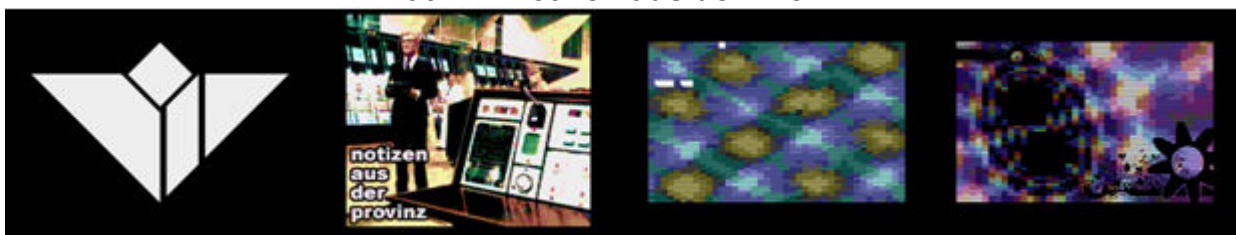
Platz 3 - Chaos



Genre: Trackmo

Erscheinungsdatum: 2005

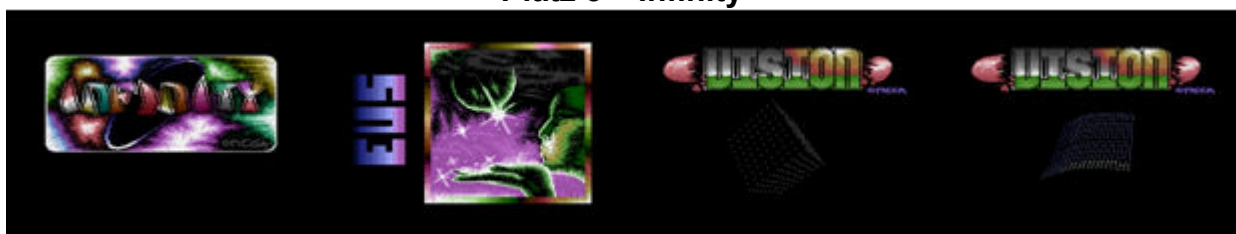
Platz 4 - Notizen aus der Provinz



Genre: Trackmo

Erscheinungsdatum: 2007

Platz 5 - Infinity



Genre: Trackmo

Erscheinungsdatum: 1994

Platz 6 - Schade Demo



Genre: Musikdemo (SID Unterstützung)

Erscheinungsdatum: 2007

Platz 7 - Adventures in Mono



Genre: Trackmo

Erscheinungsdatum: 2007

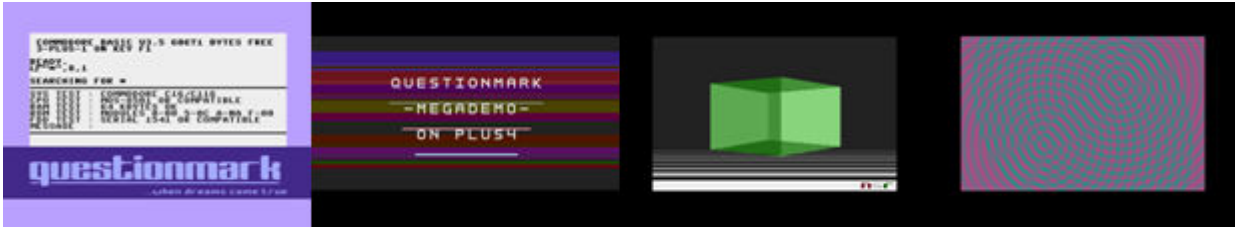
Platz 8 - 8 Shades of Black



Genre: Trackmo

Erscheinungsdatum: 2006

Platz 9 - Questionmark



Genre: Trackmo (mit Digimusik vom TED)

Erscheinungsdatum: 2003

Platz 10 - Outrun



Genre: Demo

Erscheinungsdatum: 1992

Mit freundlicher Genehmigung des READY. Magazins! Dieser Artikel wird auch ähnlich in der nächsten Ausgabe von READY erscheinen.



Über READY: Sie haben sich zum Ziel gesetzt ein neues, gedrucktes Magazin (Schwerpunkt Atari) auf die Beine zu stellen. Natürlich so günstig wie möglich.

Weitere Infos auf www.ready-magazin.de. Eine Diskussion über Demos läuft im Forum!

Links - die Besten Seiten

Emucamp (Plus/4-World)



<http://plus4.emucamp.com/>

Wichtigste internationale Seite für Commodore 264er-Serie (C16,C116 & Plus/4).

Bewertung: ★★★★★



solders.net

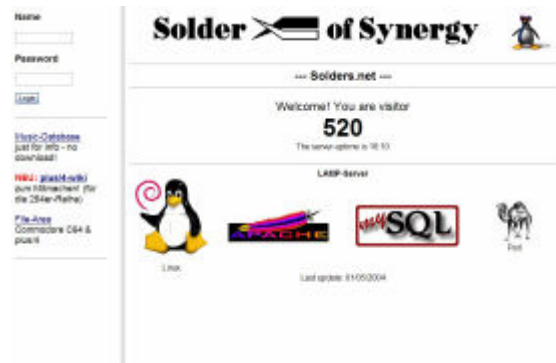
Solder of Synergy

<http://solder.dyndns.info/>

Wohl einer der interessantesten Seiten, wenn es um Hardware und Erweiterungen rund um die 264er geht!
Aber auch Software und jede Menge Infos sind hier zu finden...

Unterseite von <http://solder-synergy.de/>

Bewertung: ★★★★★



Plus/4-Wiki

http://solder.dyndns.info/p4wiki/index.php/Main_Page

Eine Wikipedia-Datenbank rund um die "kleinen Grauen von Commodore", die Solder/Synergy auf die Beine gestellt hat. Jeder kann helfen!

Bewertung: ★★★★★



C16.de



<http://c16.c64games.de/>

Eine der ältesten, deutschsprachigen Seiten für C16, Plus/4 & Co.
Leider wird die Seite sehr selten auf den neusten Stand gebracht das Forum wurde vom Netz genommen...

Bewertung: ★★★★★



Commodore16.com

<http://www.commodore16.com/>

Schöne englischsprachige C16-Seite einer der wenigen Shops, die noch Hardware für 264er anbieten (humane Preise, verschiedene Dinge und weltweiter Versand)!

<http://www.commodore16.com/c16shopH.htm>

Bewertung: ★★★★★



Christophe Kohler

<http://perso.numericable.fr/~ckckck/C64.html>

Christophe Kohler hat eine nette Seite, die sich eher mit dem C64 beschäftigt. Doch der Autor von PSPvice (C64 Emulator für PSP) hat nun auch eine VC20 und plus4 Version für den beliebten Sony-Handheld veröffentlicht!

Bewertung: ★★★★★



Hucky emuecke



<http://www.emu-ecke.de/index.htm>

Sehr schöne Seite mit allerhand Basteleien für C16, C64, C128 usw.

Bewertung: ★★★★★



The Star Commander homepage

<http://sta.c64.org/sc.html>

Mit dem „StarCommander“ ist es möglich, Commodore Laufwerke an den PC via Parallelport anzuschließen. Hierzu werden spezielle Kabel verwendet.

Bewertung: ★★★★★



CBM 4 WIN

<http://www.trikaliotis.net/cbm4win>

Ein Transferprogramm (auch OpenCBM genannt), um Daten zwischen Commodore-Hardware und einem PC mit Windows auszutauschen. Die passende GUI (Benutzeroberfläche) gibt es hier: [GUI4CBM4WIN](#)

Bewertung: ★★★★★



VICE

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

Der **Versatile Commodore Emulator**, kurz VICE genannt, ist wohl der bekannteste Commodore-Emulator, den es gibt! Neben dem Plus/4 emuliert dieses Programm auch den C64, C128, VC20, PET und CBM-II.

Bewertung: ★★★★★



Home of the YAPE emulator

<http://yape.plus4.net/>

YAPE - Yet another plus/4 emulator
Der wohl beste, wichtigste und beliebteste 264er-Emulator den es gibt! Emuliert werden u.a. die 256KB-Speicherweiterung, eine SID-Karte, die Sprachausgabe des V364 und noch vieles mehr...

Bewertung: ★★★★★



Pocket Commodore Plus/4

<http://clickgamer.com/moreinfo.htm?pid=4650§ion=PPC>

Der wohl erste und einzige **Plus/4-Emulator** für den Pocket-PC!
Eine Weiterentwicklung des bekannten Emulators YAPE, welcher ebenfalls aus der Feder von Attila "Gaia" Grósz stammt...

Bewertung: ★★★★★



Interview mit Marcus

Das Interview führte Stefan Egger

Hallo! Stell dich mal vor!

Ja, Hallo erstmal. Mein Name ist Marcus Hohnemann. Ich bin 33 Jahre alt (fühle mich aber manchmal wie 50), Krankenpfleger und Stationsleitung auf einer neurologischen Station im AKK Laatzen. Frau, Kind (3 Jahre alt) Hund, Ford-Fan. Als Hobbies mache ich ein wenig (leichte) KFZ-Elektrik, php, JavaScript und 8-Bit-Assembler.

Wie und wann bist du damals zu deinem ersten Computer gekommen?

Das war der Commodore plus/4. Meine Mutter hat damals solch einen "Mikrocomputer" meinem Vater zu Weihnachten geschenkt - da war ich glaube ich 12 Jahre alt. Das muss also um 1986 gewesen sein, ganz genau bekomme weiß ich es nicht mehr... Das war das Komplettpaket mit Datasette und BASIC-Lernkassette. Den gab es damals für "billig" bei ALDI (für glaube ich ca. 800DM):-D

Ein oder zwei Jahre später haben wir und für richtig viel Geld dann das Diskettenlaufwerk 1551 geleast. Speed pur! Ich hing da immer stundenlang dran!

Wieso ist ein plus/ und kein anderer gekauft worden?

Wir hatten damals absolut keine Ahnung, was es so für Computer gibt. Von anderen Computern oder dem C64 wussten wir NICHTS, sonst wäre es vielleicht sogar DER

geworden und alles hätte einen anderen Lauf genommen. Und weil der plus/4 gerade bei ALDI herumstand, dachte meine Mutter sich seinerzeit: "Och, den nehme ich..."

Wie ist dein Nickname „mac-nukem“ entstanden?

Das ist inzwischen mein drittes Pseudo... Früher war es TBH (The Bionic Hacker) - das war zur 6-Millionen-Dollar-Mann-Zeit.

Später hatte ich Bock auf einen Image-Wechsel. Auch das Coding hatte sich verändert. Dann war mein Nick ACE (Advanced Coding Entertainment).

Und (mac-)nukem kommt von dem: Das "nukem" kommt daher, weil ich, als ich später (in den End-1990ern) dann doch mal einen PC hatte, eine ganze Zeit wie ein Wahnsinniger "Duke Nukem" gespielt habe. Da im Internet, was ich dann erst 2000 entdeckt habe, eh fast jeder ein Pseudo benutzt, hab ich mich kurzerhand für nukem entschieden, weil ich die Figur auch irgendwie nett fand... Es heißt wohl auch "nuke'em", also "zum Absturz bringen" oder einfach nur "arschtreten". Ursprünglich war es seinerzeit ein Hiroshima-Ausruf. Davon distanzieren mich natürlich! O:-)

"Mac" haben meine Kollegen und Kumpels zu mir gesagt (kommt vom Vornamen) und das musste ich dann für meine HP vorne dranhängen, da "nukem.de" schon vergeben war - so ein Ärger...

Was denkst du über die C264er Serie (C16/C116 und Plus4)? Vorteile/Nachteile?

Ich persönlich mag die Reihe. Ich wollte immer das rausholen, was der C64 auch konnte, statt den plus/4 einfach aufzugeben.

Der 7501 Prozessor des plus/4 bietet fette 1,1MHz (es wurden auch schon 1,32MHz oder 1.76MHz erwähnt, keiner weiß es wohl ganz genau. Der 64er soll „nur“ ca. 0,98 MHz haben).

C264er haben 128 Farben (wenn man die 8 Graustufen von "schwarz" mit zählt :-D), der C64er nur 16! Allerdings kann DER wiederum seine 16 Farben teilweise besser einsetzen, besonders bei den Multicolor Grafiken...

Die C264er haben einen 8-Bit Parallel-Bus für das Diskettenlaufwerk. Das war für damals eigentlich schon recht schnell. Über den seriellen Anschluss hatten die Programme nahezu endlos geladen.

Beim plus/4 gibt es vier integrierten Programme: Word und Excel für arme (naja...), den Assembler und ein Grafikprogramm. Die Idee an sich ist auch nicht schlecht.

Der eingebaute Assembler war ganz klar ein riesen Vorteil und recht gut handhabbar. Programme gab es sehr wenige, da sich fast alles auf den C64 oder Amiga konzentriert hat. Das bisschen, was es gab, war teuer und meist Mist! Darum sind die besten Programme aus der Coder-Szene

- besonders gesagt in Ungarn
- entstanden.

Extrem großer Nachteil bei den C264ern: Der TED-Chip. Da dachten sich die Entwickler: "Jaaa, wir bauen einen Chip, der Grafik und Sounds in Einem verwaltet - Weltneuheit!" - Bullshit!!! Warum?

-> Die 128 Farben? OK!

-> Der Sound? 2-Kanal übelste Klingelmusik (hab leider gerade keinen Kotz-Smiley zur Hand...).

-> Sprites? Fehlanzeige!!!

Man konnte mit Tricksen und gutem Programmieren wenigstens BOBS erstellen, die bei weitem nicht so mächtig waren wie die Sprites des C64.

Die Musik wurde vom 64er sowieso immer gerippt und zunächst mit Frequenz-Konvertieren zum laufen gebracht, was manchmal wie Zahnarzt klang. Später gab es dann den Wave-Konverter, der alles als "DigiSound" abgespielt hatte. Guter Sound, aber massiv viel Rechenzeit.

Dann gab es in der ersten Hälfte der 1990er den SID-Chip des 64ers als Expansionsmodul! Super Idee eines Tüftlers! ENDLICH!!!

Ein Modul für Sprites hatte leider keiner gebastelt.

Was machst du mit den C264ern?

Momentan gar nichts. Seinerzeit war ich Coder. Hab einige Demos und wenige Anwenderprogramme geschrieben und auch viele Logos gepixelt (hier eine leider unvollständige Liste:

<http://plus4.emucamp.com/members/nukem>).

Als "Familienbetrieb" hatten wir mal ein Diskmag herausgebracht (SOFTY -> <http://plus4.emucamp.com/sl.php?ptid=400>).

Auf meinem Schreibtisch standen ein plus/4, ein C64 und ein Amiga. Da hab ich alles, was ging bis zum plus/4 hin "Abwärtskonvertiert" (Grafik, Sound)

Du hattest also auch einen Amiga?

Ja, ich hatte mal einen A500. Der war auf 1MB aufgerüstet und mit ActionReplay Cartridge ausgestattet. Der ging mir aber 3x kaputt und dann hatte ich keinen Bock mehr. Trotzdem ist das echt immer noch ein klasse Computer, wenn man bedenkt, was der alles kann, bzw. schon konnte!!!

Erzähle was über deine Lieblingsspiele auf den C264ern und warum sie dir gefallen!

Gespielt hab ich eigentlich wenig. ABER: das einzige Spiel, was ich richtig cool fand und als einziges sogar gekauft habe ist „Air Combat Emulator“. Ein schöner Flugsimulator. Der war für die Zeiten recht realitätsnah. Sogar mit Sprachausgabe, in der Luft tanken, Start- Landung, Fahrwerk...

Klasse Game!!

Welche Commodore Computer besitzt du heute?

Leider keinen mehr :-(. Machte alles über Emulatoren.

Was besitzt du sonst noch für Computer?

Heute hab ich nur noch ein Notebook: HP pavilion zv5000 mit einem AMD Athlon 64 3200+ Procci. Und darauf laufen natürlich ständig die Emulatoren wie YAPE, WinVICE und WinUAE.

Erzähle was über deine Projekte!

Ich habe gerade ein Intro für die Gruppe „CRYPT“ geschrieben. Sie wollen quasi auch noch auf dem Plus/4 "expandieren". Allerdings ist es schwer, wenn man über zehn Jahre keinen 8-Bit Assembler gecoded hat. Im Kopf ist schon irgendwie alles klar, aber wenn man sich dransetzt stockt man ziemlich oft. Es ist also kein Intro mit super Effekten, sondern eher so ein Greetings- und I-Am-Still-Alive-Teil. Hier der Link:

http://plus4.emucamp.com/software/Happy_2008

Was möchtest du in Zukunft noch unbedingt machen?

Hmm, weiß ich auch nicht. Auf den 8-Bittern wohl nichts dramatisches, eher "Kleinkram". Bin ja jetzt auch eher auf php und bastle hier und da an meinem Bulletin-Board herum.

Herzlichen dank für dein Interview! Wir wünschen dir noch alles Gute!

Och, gerne geschehen. Ich habe eine kleine plus/4-Story auf meiner Homepage: <http://mac-nukem.de/index.php?section=divplus4>

Dann mal DANKE fürs auserwählen und auch alles Gute für dich und dein Magazin - gefällt mir!

Meinung von C16chris

Christian

Viele behaupten der C116 wäre der Nachfolger des C16, um überschüssige Chips aus der C16 Produktion zu verwenden, was in meinen Augen völlig aus der Luft gegriffen ist.

Auch wird gelegentlich (meinst von eBay Verkäufern) behauptet, dass der C16 das Vorgängermodell des C64 oder noch schlimmer des VC20 wäre. Das entlockt jemanden der sich mit Commodore auskennt natürlich nur ein müdes Lächeln.

In meinen Augen ist die Geschichte, dass Commodore mit einem billig zu produzierenden Kleincomputer mit Gummitastatur gegen die im Billigsektor vorherrschenden Sinclair Computer antreten wollte, absolut stimmig. Ist dies nicht der Fall, so möge man mich eines besseren belehren.

Wenn man nun den C116 als „Urmodell“ ansieht und nun die C232, C264 und den V364 nimmt fällt einem das übereinstimmende Design sofort ins Auge.

Weiter geht es mit der Typenbezeichnung. Warum nun ist dies die 264er Serie? Hatten doch VC20 und C64 ihre Namen von der Größe ihres Speichers, so ist es bei diesen neuen Modellen schwieriger: Welcher Hersteller bringt ein Produkt auf den Markt, dessen Name darauf schließen lässt, dass der neue Comput-

ter weniger Leistung hat als seine Vorgänger?

Ich vermute, dass man deswegen einfach eine 1 der 16 vorstellte - und der C116 war geboren. Bei 264 vermute ich, dass man damit die 2. Generation mit 64 KB meint und dass es auch bei 364 eben um die 3. Generation mit 64 KB handelt. Was ja dann bedeuten würde, dass 116 die 1. Generation mit 16KB bedeutet.

Wie gesagt ich vermute das nur! Aber es wäre doch eigentlich logisch, oder?

Doch was soll nun der C16 darstellen? Ich nehme an, dass das eigentümliche Design des C116 bei den Kunden auf keine große Gegenliebe gestoßen ist. Deshalb könnte Commodore der Ansicht gewesen sein, dass man mit einem Computer, der wie die bekannten und erfolgreichen Modelle VC20 und C64 aussieht, besser am Markt bestehen könne.

Wie schon erwähnt sind das meine Gedanken zum Thema und ich möchte nicht bestreiten, dass es anders gewesen sein könnte, nur macht die Geschichte in dieser Form für mich Sinn. Wobei sich jetzt wieder über Sinn und Unsinn bei Commodore streiten ließe... Deswegen nur mein kleiner Denkansatz und Theorien über die C264er von Commodore!

Wie man sieht, ist das mit den C264er ist so eine Sache, aus der man nicht wirklich Schluß wird.

Ursprünglich wollte Commodore ja mit dem C116 für \$49 US gegen Sinclair und Co. im Billigsektor antreten.

Man erkannte die Vorteile dieser Maschinen und entwickelte für den Bürobereich den C264 und V364 und für den Heimbereich den C232. Als Jack Tramiel 1984 Commodore verlassen musste, hatte Commodore massig diesen Rechner und wusste nicht wirklich was damit anzufangen.

Das neue Management von Commodore warf Tramiel's Pläne über den Haufen und brachte eiligst den Plus/4 (vorher als C264 bezeichnet) auf den Markt um die von Jack entwickelte Hard und Software schnellstmöglich gewinnbringend zu verwerten.

Um bestehende Produktformen (das Brotkasten Design) und den daraus resultierenden Wiedererkennungswert zu verwerten packte man den C116 in ein solches Gehäuse und nannte ihn C16, der Beweggrund dafür könnte aber auch die oftmals kritisierte Gummitastatur des C116 sein.

(Dies ist eine persönliche Meinung von C16chris. Sie entspricht nicht unbedingt den Meinungen anderer Autoren und sind ohne Gewähr.)

Netzteil

Christian

Das Netzteil des C16 und C116 hat sehr schlechte Qualität! Dieses unterdimensionierte Netzteil kann dir – früher oder später – deinen C16/C116 mit einer Überspannung zerstören.

Am besten ist es, sich ein Universalnetzteil zu besorgen. Es braucht auch nicht stabilisiert zu sein. Ich würde ein Schaltnetzteil empfehlen. Die sind klein, leicht und bringen viel Strom ohne zu warm zu werden.

Bei den Netzteilen ist auch immer eine Reihe Hohlstecker dabei von denen dann einer in den C16/C116 passt. Aber unbedingt auf die Polarität achten!!! Die stellt man meist ein, indem man den gewählten Stecker 180° gedreht in die Buchse vom Netzteil stecken kann.

Das Netzteil sollte mindestens 8V bis 9V (meist einstellbar) und 1,5A liefern.

Preise bewegen sich ab 5€ für unstabilisierte Universalnetzteile bis 20€ für bessere Schaltnetzteile.

Bitte gönnt Eurem C16 oder C116 ein besseres Netzteil!



Software von C16chris

Christian

Die hier Angebotenen Spiele habe ich doppelt und ich möchte daran keinerlei Gewinn machen. Die Preise sind reine Selbstkosten-Preise, daher auch Portofreier Versand.

Sonderpreise:

Bei Abnahme von 5 Spielen ist das billigste kostenlos!

Bei Abnahme von 10 Spielen sind die günstigsten zwei kostenlos

Versand:

Lieferung erfolgt Versandkostenfrei nach Zahlungseingang. Auch Internationaler Versand ist auch Möglich!

Preise:

Die Preise variieren zwischen 2,50€ und 15€ pro Spiel. Der Shop ist in Preiskategorien eingeteilt.

Der Software Shop mit einer Vielzahl von Spielen ist unter diesem Link erreichbar:

<http://www.c16chris.danbike.de/z%20Komplett/Shop/c16chris%20-%20Software%20Shop.htm>



Sabotage?

Stefan Egger

Warum wurden die C264er ein Misserfolg? Ist es evt. nur eine Verkettung unglücklicher Umstände?

Als Jack Tramiel den neuen Computer entwickeln ließ, sollte er sich für 50 US\$ produzieren und 100 US\$ verkaufen lassen. Er war geplant als Sinclair-Gegner: Warum wurden dann daraus plötzlich drei Computer?

Die Marketing-Anteilung hatte da wesentlichen Einfluss auf die Entwicklungen. Wollte sie professionellere Computer, weil die neuen PETs bzw. die Computer 610 und 720 sich nicht gut verkaufen?

Hat Jack Tramiel nach seinem Verlassen bei Commodore seine Söhne – die noch ein halbes Jahr in der Firma blieben – dazu angewiesen, die C264er noch schlechter zu machen?

Man weiß dies nicht, sicher ist aber, dass Jack Tramiels Verlassen nicht gut für die C264er war. So wurde das geplante „Magic Desk 2“, eine grafische Benutzeroberfläche und Killer-Applikation, von einem Entwickler, der dann zu Atari (Jack Tramiels neue Firma) wechselte, nie fertig gestellt.

(Dies ist eine persönliche Meinung von Stefan Egger. Sie entspricht nicht unbedingt den Meinungen anderer Autoren und sind ohne Gewähr.)

1551 Floppy

Stefan Egger

Die 1551 ist eine spezielle Floppy von Commodore. Sie passt nur an Rechner der C264er Serie und wurde daher auch in ein passendes, dunkles Gehäuse verbaut. Sie ist die einzige Commodore-Floppy, die nicht den von der 1541 bekannten Serial-Bus verwendet!

Sie basiert technisch auf der 1541c und war ab 1986 erhältlich.

Statt dem Serial-Bus gibt es nun einen parallelen Bus. Dadurch gibt es auch einige spezielle Treiberbausteine, die in der 1541 nicht vorhanden sind. .

Der Stecker ist ein spezieller Cartridge-Port der C264er Reihe. Dies macht einen Anschluss an anderen Computern unmöglich.

Diese parallele Datenübertragung bringt ca. 4 Mal schnellere Datenübertragung als mit einer normalen 1541, die man auch an die C264er anschließen kann.



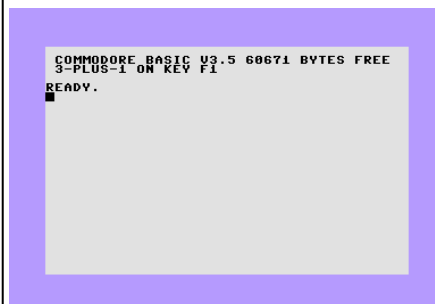
www.classiccomputer.de

BASIC 3.5

BASIC 3.5 ist eine erweitertes und verbessertes Commodore BASIC. Es wurde in den Computern C16, C116 und Plus/4 verwendet.

Im Gegensatz zum mageren BASIC 2.0 waren hier Befehle für das Diskettenmanagement (zum Beispiel HEADER zum Formatieren von Disketten), für die Soundausgabe und die Darstellung von bewegten Objekten vorhanden. Viele dieser Funktionen wurden vom BASIC 4.0 der CBM Reihe übernommen, das quasi der Vorläufer zu BASIC 3.5 war - und das trotz der höheren Versionsnummer.

Trotzdem blieb das BASIC 3.5 bedingt abwärtskompatibel zum 2.0, denn Programme die direkte Hardwarezugriffe mittels PEEK und POKE durchführten mussten natürlich an die Hardware der C264er angepasst werden, jedenfalls sofern das aufgrund der unterschiedlichen Hardware möglich war.



Quelle: www.kuto.de

Weitere Infos:

<http://c16.c64games.de/c16/seiten/basic.shtml>

Betriebssysteme

Stefan Egger

GEOS 3.5

Sogar komplett auf Deutsch oder auf Englisch! Allerdings nur für den Plus/4 (oder C16/C116 mit 64K) und auch nur mit einer Floppy 1551...



http://plus4.emucamp.com/software/GEOS_3_5

OS96

Eine Anleitung/Beschreibung, sowie .PRG Files und alles, was sonst noch dazu wichtig ist, findet man auf Solder's Homepage:

<http://solder.dyndns.info/cgi-bin/showdir.pl?dir=files/commodore/plus4/os96>



Octasoft BASIC 7.0

Ein paar Infos zu diesem Steckmodul (auf Englisch):

http://plus4.emucamp.com/software/Octasoft_BASIC_7_0



Computergeschichten

Sidius

Ich heie im wirklichen Leben Carsten Hne! Eigentlich bin ich in jedem Forum als „Sidius“ (oder kurz „Sid“ wie im Forum-64) bekannt.



1985 - Ich war gerade einmal 13 Jahre alt, als ich die Werbung in der Tageszeitung las: „Commodore Computer-Lernkurs“ (C16 + Datasette + Bcher + Basic-Kurs). Dieses Paket kostete satte 150,- DM bei Supermarktkette „ALDI“!

SUPER ! COOL ! KRASS !

Also habe ich meine Eltern „gebeten“ und gebettelt um 150DM – eine Menge Geld fr einen Teenager zu dieser Zeit...

Anscheinend war ich sehr berzeugend, denn meine Eltern machten das Geld locker und ich rief gleich meinen besten Kumpel an, der bei seinen Eltern (fast Zeitgleich) dieselbe Masche abgezogen hatte... Mit gleichem Ergebnis!

Also sind wir beide dann mit unserem ersten schwer erarbeiteten Geld zum nchsten ALDI-Markt gedackelt... und wurden auch sofort arg enttuscht - Alles ausverkauft!!!

Aber da kommt der Vorteil einer Grostadt (Berlin) zum tragen: Ab mit den ffentlichen Verkehrsmitteln zum nchsten ALDI-Markt (10 Minuten weitere Fahrzeit), welcher sogar die Hauptzentrale von Berlin war. Und da kam auch gerade eine neue Lieferung rein: Eine ganze LKW-Ladung der hei begehrten Ware! Nichts wie rein in den Laden, die Kohle auf den Ladentisch gekloppt und mit einem riesigen Grinsen im Gesicht und einem Packet unterm Arm wieder nach Hause gesaut... Dieses Gefhl – ich meine eine Mischung aus Stolz, Vorfreude und was wei ich alles noch... – werde ich niemals vergessen!

Mein erstes, vom eigenen Taschengeld selbst gekauftes Computerspiel war „Zap-Em“ von Tynesoft (auf Kassette fr ca. 10,- DM bei Karstadt gekauft) fr den C16...

Es folgten dann einiges an MASTERTRONIC-Kassetten, die man sich ja fr 9,95 DM noch gerade so leisten konnte.

Also ich bin mir da nicht ganz sicher, aber es drfte wohl 1986 gewesen sein... oder

auch 1987, als der C16 mit allem drum & dran dann einem C64 weichen musste - ebenfalls bei „Aldi“ ergattert!

Es muss auf jeden Fall so 1986/1987 gewesen sein, als ich mir die Kiste zugelegt hatte. Ein damaliger Klassenkamerad aus der Oberschule hatte mir nmlich gleich eine Audio-Kassette voll mit Spielen berspielt - eine Floppy konnte ich mir ja leider (von meinem bisschen Taschengeld) noch nicht leisten...

So wie dieser Cevi meinen ersten Schatz - den C16 - abgelst hatte, wurde dieser dann auch ein paar Jahre spter (anno 1990) von einem AMIGA 500 "verdrngt". Der Amiga befindet sich als einziges von den damaligen Gerten noch heute in meinem Besitz.

Heute habe ich meine Sammlung natrlich wieder um einige Computer aufgestockt: Vom VC20, ber C64, C128 und natrlich den 264ern, bis hin zu diversen AMIGA-Modellen ist bei mir alles zu finden...

„Commodore gehrt halt mein Herz und meine Seele!“

Suchst Du nach Original C16/+4 Software? Schauen Sie bei der Liste meiner doppelten Spiele vorbei:

http://people.freenet.de/264er/Doubled_264.htm

Computergeschichten

Kris

Geboren im Jahre 1979 in Ungarn, lebe aber seit 1992 in Deutschland. Im Jahre 2000 machte ich mein Abi in Kaiserslautern und am 5. Oktober 2007 war ich erfolgreich mit meinem Magister Studium (Fach Geographie) fertig!

Im Jahre 1986 hat mein Vater einen C16 mit Datasette gekauft. Das war auch gleichzeitig der erste Computer den ich jemals gesehen habe. 1988 kam auch ein C64 dazu, bis 1990 alles verkauft wurde. Mein Vater kam nach Deutschland und ich bekam einen Plus4. 1992 war ich dann auch hier und an meinen 13. Geburtstag erhielt ich meinen Amiga 500, den ich bis 1996 hatte. Das Gerät wurde verschenkt und dann 1997 durch einen A1200 mit 4MB FastRAM und Festplatte ersetzt. Das Gerät wurde bis 2001 Schritt für Schritt über mehrere Turbokarten bis auf eine Apollo 1260/50, SCSI, Flickerfixer/Scandoubler, CD Brenner, Tower etc aufgerüstet. Ende 2001 verließ mich das Interesse am Amiga, weil keine PPC Turbokarten lieferbar waren. Bis 2003 wurde das Gerät dann komplett verkauft.

Seitdem habe ich mich nur mit Emulation beschäftigt. Inzwischen, seit über einem Jahr besitze ich wieder einiges an Original Hardware:

5x Amiga 500
1x Amiga 600
1x Amiga 1200 mit 030/28Mhz Turbo und CF Festplatte
1x 1084S Monitor
1x C16
1x CPlus4
1x C64C
1x C64 Brotkasten
1x 1541 Laufwerk (beige)
1x 1541-II Laufwerk
1x Oceanic Laufwerk
2x Datasette 1531

Zig Disketten, Tapes und Joy ticks kommen noch dazu.

EPYX

Warum habe ich einen C264er gekauft? Hmm, bei mir war es ganz einfach! Ein C64 mit Floppy hat damals ca. 900 DM gekostet und mein Vater wollte mir das nie und nimmer bezahlen. War natürlich schon etwas neidisch auf Freunde, die einen C64 bekommen hatten. Trotz allem habe ich mir dann 1986 vom eigenen Taschengeld einen C116 für knapp 160 DM gekauft. Das konnte ich mir noch irgendwie leisten.

Am Anfang hatte ich nur Sachen wie „Wizard & the Princess“ usw. Ganz nett, aber kein Vergleich zu dem C64-Games. Sicher, es gab Kracher wie Tutti Frutti, die ich stundenlang zocken konnte. Jedoch erst später mit Sommer- und Winterolympiade und guter Softunterstützung seitens Kingsoft kamen dann

einige wirklich interessante Sachen.

Ein Jahr später hatte ich ihn, bedingt durch eine Anzeige in einem Computermagazin, auf 64K aufrüsten lassen. Leider ist er ständig verreckt. Habe ihn zig Mal zu Quelle (dort hatte ich ihn gekauft) zum reparieren gebracht. Am Ende nach dem dritten Mal sagte man mir, dass es sich wohl nicht mehr lohne würde – und ich war ziemlich am Ende.

Mein Vater hat sich dann breitschlagen lassen und mir einen Plus/4 spendiert. Das war 1987/88. Den Computer habe ich heute noch und ist in einem neuwertigen Zustand. Ich habe ihn gehegt und gepflegt und dank des bald folgenden A500 nicht mehr so oft verwendet. Trotzdem würde ich ihn bis heute nicht verkaufen wollen.

„Er ist ein Teil von meiner Kindheit und bleibt es auch!“

C16CHRIS

C16chris hat ein sehr ausführliches Interview in der 2. Ausgabe der SCACOM-Aktuell gegeben und sich hier sehr genau vorgestellt.

Eine kurze Vorstellung von c16chris gibt es hier: http://c16chris.forencity.de/topic_92_-c16-chris-und-das-warum.html.

Interessantes . . .

Ist der TED-Chip wirklich so schwer zu bekommen?

Ja, denn dummerweise hat der Chip eine recht hohe Ausfallrate und reagiert sehr empfindlich, auch da viele Leute ihren 264er nicht richtig behandelt haben und dadurch ziemlich schnell den TED gekillt haben.... Die einzige Quelle für Ersatz ist ein anderer Rechner der C264er-Serie, da er nur von Commodore (bzw. MOS) produziert und vertrieben wurde und heute ja nicht mehr hergestellt wird.

Gibt es Adapter für den Joystick irgendwo zu kaufen?

Joyadapter bekommt man bei eBay, aber meist recht teuer.

Andere Bezugsquellen sind:

www.protovision.de
www.commodore16.com
www.emu-eke.de

Auch C16Chris bietet welche an und verlangt pro Stück inklusive Versand 7 Euro (in der EU 9 Euro).

Man kann sich aber auch welche selbst zu basteln. Pläne gibt es im Internet und die Bauteile sind noch erhältlich.

Gibt es ein gutes Grafikprogramm an den C264ern, die den TED ausnützen?

Botticelli und Multi-Botticelli sind ziemlich das Beste auf dem 264er. Man kann damit einige schöne Bilder machen,
<http://plus4.emucamp.com/sl.php?p=12127>

http://plus4.emucamp.com/software/Multi_Botticelli

Sind auf diesen Rechnern FLI/Interlace-Grafiken machbar?

Ja, es gibt ein paar nette Demos, in denen das sehr schön gezeigt wurde. Sucht einfach nach „FLI“ und „Interlace“ auf:
<http://plus4.emucamp.com/home>!

Weitere Programme:

http://plus4.emucamp.com/software/Logo_Paint

http://plus4.emucamp.com/software/FLI_Editor

Wie heiß wird der TED?

Genau gemessen hat das wohl noch niemand... Wenn man einen C116 2-3 Stunden laufen hat, so reicht es um einen Kakao warm zu machen, indem man die Tasse auf den kleinen Commodore stellt.

Das heißt, dass er definitiv warm genug wird, sodass ihm eine Kühlung gut tut! Außerdem ist zu beachten, dass es in einem C116 und Plus4 sicher wärmer wird wegen des engen Gehäuses als in einem C16...

Allerdings sind oft die Anwenderschuld, die den empfindlichen und ungeschützten TED oft durch ein- oder ausstecken eines Gerätes zerschießen...

Welche Programme gibt es, die den Soundgenerator im TED ausreizen?

Auf dieser Homepage gibt es viele Programme:

<http://plus4.emucamp.com/sl.php?ptid=302>

Was macht der TED alles?

Die Abkürzung TED steht für TExt Display. Dieser Chip ist ein so genannter All-in-one Chip, der sich u.a. um Sound, Video und I/O kümmert!

Im C64 sind diese Aufgaben auf verschiedene Chips erteilt. Das All-in-one Konzept wurde wegen der Kostenersparnis gewählt.

Der TED ist ein komplettes Video-Interface mit Composite-Signalgenerator, 2-Kanal Sounderzeuger, Timer, Takterzeuger, Speichermanager und DRAM-Refreshschaltkreis auf einem Chip. Außerdem kann er den gesamten Speicher der 264er adressieren und ist zudem eine einfache MMU. Auch die Tastaturabfrage wird vom TED erledigt.

Wo sind die Schwächen des TED und warum wird er oft nicht ernst genommen?

Die Nachteile sind der Sound, die hohe Ausfallrate und das Fehlen von Sprites (es gibt hier Shapes, die langsamer aber beweglicher als Sprites sind).

Eigentlich ist er aber eine gute Entwicklung, da er für damalige Verhältnisse gute Grafik und wenn Sprites vorhanden gewesen und der Sound besser gewesen wäre, hätte er den C64-Besitzern zu denken gegeben!

(Quelle dieser Spalte: www.kuto.de)

Feedback

Chainsaw

Hallo! Via Lotek64 bin ich auf SCACOM gestoßen. Mir gefällt Deine Website und das Heft sehr gut. (Allfällige Schreibfehler stören mich übrigens überhaupt nicht). Du hast ja da inzwischen einige tolle Geräte in Deiner Sammlung. Ich hoffe, dass der Amiga in zukünftigen Heften nicht Oberhand nimmt, sondern auch wie bisher C64 und alle anderen Commodore Computer in Erscheinung treten werden. Ich habe übrigens selbst eine größere Gerätesammlung (siehe meine Website) und bin ein Fan der Computer Demoszene. Ich habe 90% meiner Geräte auf www.chainsaw72.ch.vu in meinem Museum veröffentlicht, nur fehlen teilweise noch die Beschreibungen bzw. sind diese etwas unvollständig und kurz geraten.

Weiterhin viel Spaß und Erfolg mit SCACOM und Grüsse aus der Schweiz.

Anmerkung:

Es wird weiterhin C64-Artikel geben. SCACAOM bedeutet „Stefans Commodore Amiga Computer Online Museum“. Da ist also Commodore auch dabei und wird weiter behandelt werden!

snowman

Das Magazin wird immer besser - besonders witzig fand ich das Interview mit Bender. Weiter so, hat Spaß gemacht zu lesen.

Bender

Das Interview war kostenlos für die SCACOM. Schön, dass es euch gefällt und auch das dieses Heft endlich die Anerkennung bekommt, die es verdient.

Auch wenn er zu sehr darum bettelt. Aber was er gut gemacht hat kann man nicht schlecht reden - Auf den ersten und zweiten Blick schickes Heft.

C64camper

Finde es recht gelungen und die Rechtschreibfehler werden auch immer weniger. Daumen hoch!

Anmerkung:

Danke, wir bemühen uns weiter, die Rechtschreibfehler in Grenzen zu halten!

ACE

Hab mir dein Heft auch mal gerade angesehen. Gut gelungen!

remaxx

Schick Stefan!

Langsam aber sicher wird es immer besser! Weiter so!

Cassius

Gefällt mir. Weniger Selbstbeweihräucherung, dafür ein guter Themen-Mix. Interessantes Interview und das Layout wird auch immer besser.

Daumenhoch

Kris

Die Zeitung wird immer besser und interessanter. Die Themen sind ausführlicher aber

natürlich könnten sie noch ein wenig weiter in die Tiefe gehen! Ich habe die Ausgabe 3 ausgedruckt, da ich nicht gerne am PC lese.

Richtigstellung des Artikels in Ausgabe 3 (Seite 23, „Bill Gates und Commodore“):

Wie mir von einem aufmerksamen Leser mitgeteilt wurde, ist ein kleiner Schnitzer in diesem Artikel enthalten:

Paul Allen und William Gates haben BASIC nicht 1975 entwickelt.

BASIC wurde nämlich schon 1963 von John George Kemeny und Thomas Eugene Kurtz am Dartmouth College entwickelt, da die bestehenden Programmiersprachen schwer zu erlernen waren.

Es gibt aber viele verschiedene BASIC-Dialekte wovon die weitaus meisten dieser von Microsoft stammen. BASIC war Microsofts erstes und in den frühen Jahren wichtigstes Produkt, mehrere Jahre bevor mit MS-DOS das erste Betriebssystem dieser Firma auf den Markt kam.

HINWEIS:

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



DIE NEUEN COMMODORE MIKRO- COMPUTER - FÜR AUSBILDUNG, FREIZEIT UND BERUF



Der „Heimcomputer“ hat sich grundlegend gewandelt:

Gestern noch ein Gerät zur vorwiegend spielerischen Freizeit-Unterhaltung – heute ein leistungsfähiger Mikrocomputer, der es jedermann ermöglicht, in faszinierende neue Bereiche vorzustoßen – für Hobby und Beruf, für Bildung und Ausbildung, für nicht nur kurzweilige, sondern sehr anspruchsvolle Unterhaltung im Kreis der Familie.



Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

10 Gründe warum man . . .

... einen C264er besitzen sollte:

- 1.) Weil das BASIC 3.5 dem des C64 überlegen ist
- 2.) Weil der plus4 ein schönes Gerät ist, schmückt einfach die Wohnung ;)
- 3.) 121 Farben am C264er - 16 am 64er: Muss man mehr sagen?
- 4.) Weil man den Ton des TEDs bei einigen Spielen den Lautsprecher schonen kann, weil man ihn abschalten muss ;)
- 5.) Weil die 264er einfach ein Stück Commodore-Geschichte sind!
- 6.) Weil in den 264ern mehr steckt, als die meisten C64-Freaks glauben mögen (Demos, Hardwareerweiterungen, usw.)
- 7.) Damals finanziell, weil sie deutlich unter dem Preis vergleichbarer Rechner verramscht wurden, heute aus Liebhaberei.
- 8.) Viele interessante Spiele und Demos – vor allem aus Ungarn
- 9.) Weil diese Rechner für viele Leute der Einstieg in die Computerwelt bedeutete
- 10.) Es ist einfach ein interessantes Konzept zwischen C64 und VC20

Bilder zum Schluss

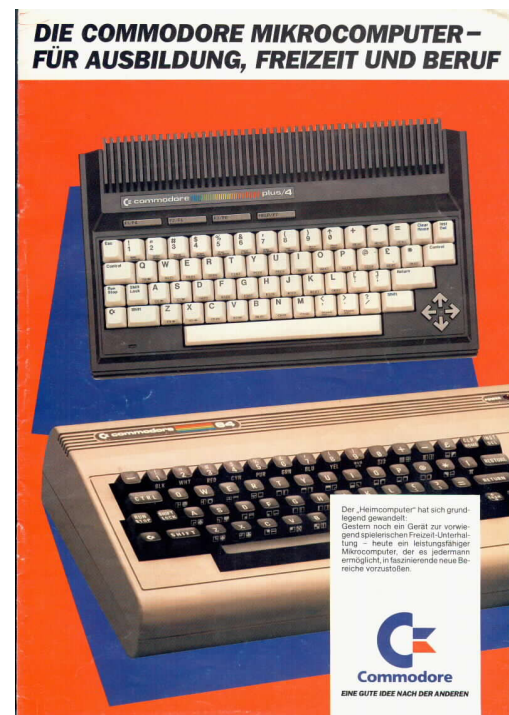
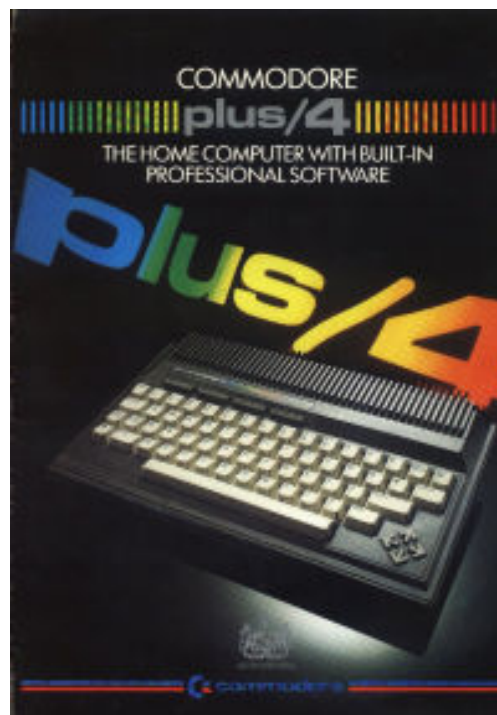


Bild links und Mitte: Zwei moderne Werbungen die den C16 und den Plus/4 anpreisen.

Bild rechts: Eine sehr interessante Werbung, auf der beschrieben wird, dass sich der Computer von einer Spielmaschine (C64) zu einem professionellem Computer (Plus4) entwickelt hat...

Quelle: www.commodorebillboard.de