

# SCACOM.aktuell

Ausgabe 7 – 1 Jahr Special

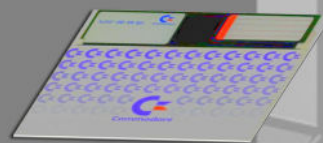
[www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu)

August 2008



*Jahresreport*

*Jahresüberblick*



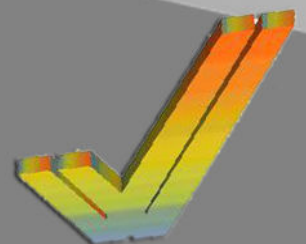
*Review der Ausgaben*

*SCACOM in Zahlen*

*Erfolg und Misserfolg*

*Artikel nach Ausgabe*

*Artikel nach Art*



1 Jahr SCACOM. Unglaublich wie schnell die Zeit vergeht. Wir hoffen, dass wir auch im nächsten Jahr wieder ein Jubiläum feiern können. Und dabei wollen wir uns noch weiter steigern. Eben innovativ mit einer guten Idee nach der andern...



SCACOM.aktuell

**Danke an alle Leser und Helfer, die SCACOM ermöglichten**



## Vorwort

**Vor einem Jahr habe ich SCACOM gegründet und durch Eure Hilfe wurde es immer wieder verbessert. Das ist eine Sonderausgabe mit Rückblicken auf das erste Jahr von SCACOM.**

In dieser Sonderausgabe gibt es allgemeine Sachen über das SCACOM Magazin. Auch gibt es einen Rückblick aller Ausgaben des ersten Jahres und interessante Berichte, was hinter den Kulissen so passiert ist.

Abgerundet wird das ganze von Zahlenwerten, einem Artikel über Erfolg und Misserfolg, weiteres Feedback sowie der Auflistung aller Artikel zum leichten wiederfinden.

Viel Spaß beim Lesen!

### IMPRESSUM

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

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

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

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

#### Kontakt:

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

### Ganz besonderen Dank an...

Alle die SCACOM in irgendeiner Form unterstützt haben!

### SCACOM-Redaktion

Stefan Egger  
Michael Kronsteiner  
Joel Reisinger

## Inhalt

Jahresreport.....	4
Jahresüberblick.....	4
Review der Ausgaben.....	6
SCACOM in Zahlen.....	9
Erfolg und Misserfolg.....	10
Der Name / Hintergrundbilder.....	11
Weiteres Feedback.....	12
Reinfall.....	13
Die Redaktion.....	13
Unterstützung.....	14
Artikel nach Ausgabe.....	15
Artikel nach Art.....	18
10 Gründe.....	22
Bilder zum Schluss.....	22

## Jahresreport

Als erstes möchte ich Euch, Leser der SCACOM, danken. Vor allem durch Eure Vorschläge und Euer Feedback – was überwiegend positiv war – konnte unser Magazin verbessert und umfangreicher werden.

Vor allem möchte ich allen danken, die aktiv was beigetragen haben – mein Team, alle Interviewpartner und Leute, die Texte eingebracht haben. Wenn jeder ein wenig einbringen könnte, so wäre SCACOM noch dicker, besser und interessanter. Leider ist freiwillige Mitarbeit eher selten und vor allem Gewinnspiele oder Aktionen werden leider meist ignoriert.

Trotzdem hat sich SCACOM von 12 Seiten auf bis zu über 40 Seiten weiterentwickelt. Man erkennt einen deutlichen Trend und ich bin froh, sagen zu können, dass bisher jedes Magazin seinen Vorgänger von Qualität und Umfang noch übertreffen konnte.

Auch das Design wurde stark verbessert. Es ist zwar nicht so aufwendig wie das anderer Magazine, allerdings ist es druckfreundlich und übersichtlich.

SCACOM ist einzigartig – vor allem am Englischen Bereich. Zwar wurde English SCACOM nicht sofort ein Erfolg und blieb hinter den Erwartungen zurück, aber es ist das

einzigste Gratis Commodore-PDF Magazin, das auch Amiga einbindet.

Leider ist die Erstellung der English SCACOM sehr schwer, vor allem, weil Übersetzer und Testleser fehlen. Trotz alledem wird ein Rhythmus von drei Monaten eingehalten – die am Anfang gedachten zwei Monate waren leider nicht realisierbar.

Man sieht also, dass es auch kleine Rückschläge gab, trotzdem ist SCACOM von Anfang an gut aufgenommen worden und wurde eigentlich sofort zu einem Erfolg – ein Erfolg der hoffentlich auch im nächsten Jahr weitergeführt werden kann.

Ich möchte nun noch mal auf Eure Unterstützung hoffen. Damit SCACOM weiterhin interessant bleibt, müsst Ihr auch mithelfen. So habe ich viele nette Kontakte kennen gelernt!

Schickt uns Texte – wir drucken alles über Commodore!

Also los, überlegt Euch was und ab damit in Ausgabe 8!

### August 2007:

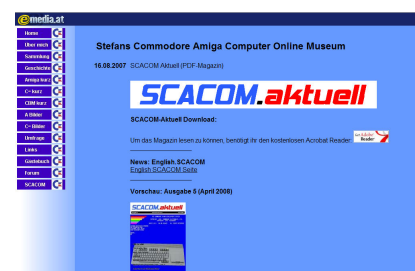
Das erste SCACOM Magazin erscheint. Trotz vieler Fehler und wenig Inhalt auf 12 Seiten wird es ca. 482 Mal heruntergeladen!



### September 2007:

Da es viel Kritik und Verbesserungsvorschläge gab, machte ich ein Designupdate der ersten Ausgabe. Der Inhalt ist derselbe (bis auf ein paar Fehlerkorrekturen). Somit haben wir gezeigt, dass wir auf die Kritik der Leser reagieren. Dies wird mit ca. 486 Downloads belohnt.

Von einer sehr einfachen Seite gibt es die SCACOM Downloads.

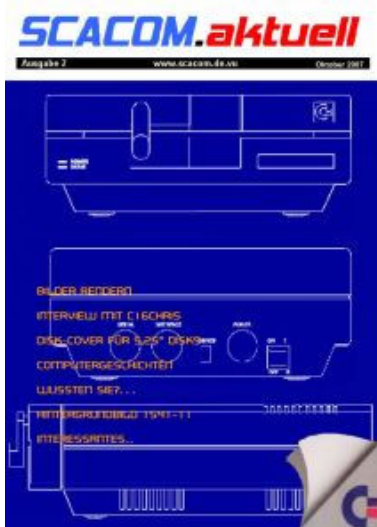




## Jahresrückblick

### Oktober 2007:

Die lang ersehnte zweite Ausgabe von SCACOM Aktuell ist verfügbar! Das Magazin mit 16 Seiten wurde schon über 1028 Mal gelesen!



### Dezember 2007:

Die dritte Ausgabe steht zum Download bereit! Das schon im Umfang auf 26 Seiten gewachsene Magazin wurde 850 Mal heruntergeladen!



### Dezember 2007:

Als besonderes Weihnachts-Special gibt es die erste English-SCACOM. Sie beinhaltet ähnliche Informationen wie SCACOM-Aktuell stellt diese aber in English zu Verfügung. Das erste Magazin hat bisher 480 Leser.



### Februar 2008:

Die vierte Ausgabe von SCACOM-Aktuell beschäftigt sich auf 34 Seiten fast ausschließlich mit der eher missglückten Computer-Reihe der C264er (C16, C116 und Plus/4).

Überraschenderweise gab es sehr gute Kritik - auch von Fans des C64 oder Amigas. Ein Einblick in eine unbekannte Computerreihe mit 698 Downloads! Sie entstand in Zusammenarbeit mit c16chris.



### März 2008:

Die überarbeitete Seite [www.scacom.de/vu](http://www.scacom.de/vu) und wird überarbeitet und [www.scacom-aktuell.de/vu](http://www.scacom-aktuell.de/vu) neu hinzugefügt! Endlich gibt es eine tolle Internetpräsenz mit Online lesbaren Ausgaben und dem weltweit einzigartigen virtuellen Commodore Online Museum!



### April 2008:

Damals gab es die Ausgabe 5 mit über 44 Seiten in unserer neu gestalteten Download-sektion. Über 522 Downloads gab es bisher. Vor allem das C65 Tutorial sowie die gute Mischung zwischen C64 und Amiga Artikel konnte überzeugen. Auffällig ist, dass bisher jede Ausgabe immer dicker würde.

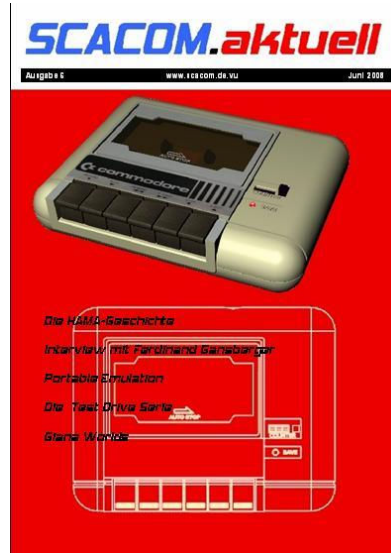


Gleichzeitig gibt's auch die zweite Ausgabe der English-SCACOM mit 28 Seiten. Bis-her 260 Downloads.



## Juni 2008:

Die sechste Ausgabe übertrifft mit 46 Seiten die vorhergehende Ausgabe noch mal. Wieder am Puls der Zeit: von Gold-Quest 4 die Story und erste Screenshots sowie erster Test der neuen 1541 Ultimate Plus. Dies wurde mit bisher über 360 Downloads belohnt. Auch dabei: Nyaa-aah! 11, ein Spiel von Richard Bayliss!



## Juli 2008:

Die dritte Ausgabe der Englischen SCACOM wird auch immer dicker. Dank Unterstützung von unserem Übersetzer Michael Kronsteiner und dem Engländer Richard Bayliss ist sie gut gefüllt.



## August 2008:

Aktuelle Ausgabe mit 1-Jahr-Sonderheft und Gold Quest 4 mit Beta Levels als Heftdisk!

Download-Angabe nur von [www.c64-mags.de](http://www.c64-mags.de). Online-Ausgaben oder andere Quellen nicht mit eingerechnet!

**Stand: 1.7.2008**

## Ausgabe 1

Da ich sehr eingeschränkte Möglichkeiten bezüglich der Gestaltung auf meiner Gratis-Homepage hatte, wollte ich schon länger ein PDF-Magazin zu kreieren.

Aber fangen wir von vorne an.  
Ich war ab 2005 Redakteur  
der Cevi-Aktuell. Boris

Kretzinger, der damaliger Chefredakteur und Ersteller bestärkte mich in meinem Vorhaben, ein neues Magazin mit Commodore und Amiga Artikeln auf die Beine zu stellen. Er half mit bei einigen Dingen weiter und so entstand Ausgabe 1. Die Texte sind von der SCACOM Homepage übernommen und verbessert worden. Der neue Chefredakteur der Cevi-Aktuell, Rene Bruns, wollte SCACOM und Cevi-Aktuell vereinen. Dabei entstanden einige Probleme – schon angefangen beim Namen. Cevi-Aktuell würde bei einem Magazin mit Inhalten mit Amiga nicht passen. Da wir uns trotz gut gemeinter Versuche nicht einigen konnte stieg ich schließlich Ende 2007 bei der Cevi-Aktuell aus, um SCA-COM zu machen.

Das Lob über das Titelbild blieb nicht lange aus, so wollten Leute Hintergrundbilder für ihren Desktop, die ab der zweiten Ausgabe beilagen. Einem anderen erinnerte das Titelbild an eine Ausgabe des bekannten Magazins 64er.

## ***Review der Ausgaben***

### **Ausgabe 2**

Das erstellen der Ausgabe 2 war interessant. Vor allem wie die Änderungen auf die Leser wirken würden. Zwar gab es noch immer Probleme mit der Endkontrolle und den Tipp- und Rechtschreibfehlern, doch inhaltlich war die Ausgabe in Ordnung – auch wenn die Amiga-Freunde wenig zu lesen hatten.

Vor allem der zweite Teil des „Bilder rendern“ Berichtes sorgte für ein wenig Aufregung. Einige meinten, es sei gut, vielfältige und interessante Themen in SCACOM zu inkludieren. Andere meinten, dass gerade das einen sehr interessanten Einblick zu den Hintergrundbildern von SCACOM gegeben hat.

Diese Ausgabe hatte zum ersten Mal ein Hintergrundbild dabei – eine 1541-II Floppy Disk mit Konstruktionsplan. Eine weitere Neuheit war das erste Interview, das in SCACOM gedruckt wurde. Der Interviewpartner c16chris sollte uns noch weiter begleiten – hatte er doch die Idee zu Ausgabe 3...

Zwar gab es noch immer ein wenig verwirrung wegen des „neuen magazins mit merkwürdigem Namen“ und Kritik vor allem wegen der Rechtschreibfehler aber „Gut Ding braucht Weile“!

### **Ausgabe 3**

An die Probleme mit Ausgabe 3 kann ich mich noch gut erinnern. Geplant war es in Partnerschaft mit c16chris und dessen Forenmitgliedern eine Sonderausgabe über die C264-Reihe (C16, C116, Plus/4) zu machen.

Doch bei einem solch großen Projekt ging natürlich nicht alles glatt. Texte wurden spät eingesandt, Leute meldeten sich eine Zeit lang nicht mehr, usw. Und deswegen bekam Ausgabe 3 ein schickes, schwarzes Cover und wieder typisch interessante SCACOM-Themen: Gute Tutoriale sind und interessante Interviews.

Auch lernen wir Joel kennen, der ab diesem Zeitpunkt öfter mal was für SCACOM schreibt.

Diesmal gab es zwei Commodore-Logos als Hintergrundbilder. Die geänderten Überschriften und eine nochmals gewachsene Ausgabe zeigen den Fortschritt, der ständig gemacht wird. Dies ist nur dank dem kompetenten Feedback der Leser möglich. Wir setzen es nur um...

Meldungen wie „Langsam aber sicher wird's was! Weiter so!“ und selbst ein „Gut gelungen“ vom Cevi-Aktuell Chefredakteur wird als Feedback zurückgegeben!

### **Ausgabe 4**

Diesmal gibt es wirklich eine tolle Ausgabe zu den C264ern. Diese eher vergessenen Computer werden selten in Magazinen abgehandelt. Doch SCACOM ist anders und widmet eine ganze Ausgabe dieser Serie. Durch die Verschiebung um zwei Monate ist es gelungen, eine gute und umfangreiche Ausgabe mit den Profis von [www.c16chris.de](http://www.c16chris.de) zu erstellen.

Die C264er Seite <http://plus4.emucamp.com/> bringt es gut auf den Punkt: „Die Februar Ausgabe von SCACOM Aktuell wurde herausgebracht!“

Die ganze Zeitschrift wird den C264ern gewidmet und versucht die ersten Tage sowie den derzeitigen Stand der Szene einzufangen.

Stefan Egger, der Herausgeber, gibt und einen Einblick in die wichtigsten Deutschen Szener: Christian Kohlis aka C16chris sagt, was er über die C264er denkt, Carsten Hüne aka Sidius erzählt über seine frühen Tage mit dem C16, Markus Hohnemann aka nukem ist unser Interviewpartner, der gerade mit einem CRYPT-Demo für den Plus/4 zurück in die Szene kam!

Das Magazin hat drei Desktophintergründe als Bonus, um immer einen Blick auf die Datasette 1531 werfen zu können! Das Magazin nicht verpassen, wenn man der



deutschen Sprache mächtig ist!“

Gut – positives Feedback der C264er Fans mal zur Seite gestellt. Was sagen die C64 und Amiga-Fans dazu?

Überraschenderweise gab es da auch sehr viel positives Feedback:

Chainsaw schrieb:

„Das neue Heft von Dir ist echt genial. Ich habe ja selbst noch einen C116 und Plus 4 und einen C16, aber die habe ich bisher nur getestet. Werde die gelegentlich mal genauer anschauen und ausprobieren, denn es gibt wirklich viele tolle Spiele und auch Demos für diese Commodore Geräte“

Ein Amiga-Fan schrieb:

„Sehr schöne Ausgabe. Ich les gern was über andere Commodore-Rechner“

Und die eher missglückte Serie konnte neue Freunde finden:

„Obwohl ich mich weigerte mir so einen 264er zu holen hatte mir diese Ausgabe diese Linie schmackhaft gemacht.“

Wir denken den Lesern, die auch die C264er-Ausgabe gelesen haben, auch wenn es nicht ihr Lieblingsthema war und vor allem den Leuten des Forums, die mich dabei unterstützt haben – trotz kleiner Anlaufschwierigkeiten!

„Was mir gut gefällt sind deine gerenderten Bilder. Die haben echt was. Datasette ZB sieht echt duftete aus.“ (Zitat ACE)

## Ausgabe 5

In Ausgabe 5 waren wieder alle Themen vertreten! Die

**„SCACOM ist inzwischen wie die Cevi-Aktuell oder die Lotek64 - man wartet immer ungeduldig auf die nächste Ausgabe!“**

total überarbeitete Ausgabe enthält nun ein „Bild des Monats“ sowie ein Rätsel und die Serie „Bilder von damals“.

Vor allem der C65-Artikel war sehr gelungen und wurde positiv aufgenommen. SCACOM ist ja schon als „Interview-Magazin“ bekannt, so gab es diesmal ein interview mit Stainless Steel, der SID-Musiker ist. Auch gibt es ab sofort Unterstützung vom C64-wiki.de. Ganz neu ist auch die Amiga-Heftdisk.

„Wirklich gut geworden, Respekt. Auch dass ne "Heftdisk" dabei ist, lässt richtiges Retro-Fieber aufkommen!“

44 Seiten dick ist das Magazin geworden. Verglichen mit den 12 der ersten Ausgabe einfach stark! Und so fällt auch das Feedback von Lichking aus: „Nett, die Ausgabe gefällt mir bis jetzt am besten von allen. Lässt sich gut lesen und war auch die erste Ausgabe die ich komplett gelesen hab, weil wirklich jedes Thema recht interessant war“

SCACOM hat sich sehr weiterentwickelt. Bei den zwei beigelegten Hintergrundbildern ist erstmal ein Amiga-Motiv dabei: Die Floppy A1011.

## Ausgabe 6

Schon auf Seite 2 gab es was Neues: Statt der weißen Seite gab es erstmals eine „Werbung“ für unser Magazin. „Die schönsten Dinge im Leben sind eben gratis!“ teilt das schöne Bild mit Sonnenuntergang mit. Das ließ bei einigen Urlaubs-Gefühle wecken und so soll SCACOM sein: Entspannend, interessant, gratis und etwas Besonderes.

Doch auch für den Rest gab es Lob:

Erstmals wurde die Deutsche Fassung der Geschichte des neuen „Gold Quest 4“ zusammen mit ersten Screenshots in SCACOM bekannt. Die Artikel über Superball und die HAMA-Geschichte wurden auch als sehr interessant und lesenswert eingestuft. Zu erwähnen sei auch noch ein Test der neuen 1541+ Hardware.

Das Special in dieser Ausgabe war das „Commodore Meeting in Wien“. Ein ausführlicher Report mit Bildern wurde mit Informationen über den seltenen Amiga-Clone DraCo sowie einem Interview mit Thomas Dorn, einem ehemaligen Mitarbeiter von Commodore Österreich, abgerundet.

Nyaaaaah 11 in einer speziellen SCACOM Edition war auf Heftdisk für C64 dabei!



Zu erwähnen sei hier noch, dass „Niedermayer“ ähnlich zu Media Markt oder Saturn sei. Da es diese Geschäfte nur in Österreich gibt, war es für viele Leute unklar, was hier gemeint war.

Cassius beschrieb es treffend:

„Die Werbung mit der Sonne im Hintergrund ist gut gemacht! Genial! Habe endlich mal Zeit gefunden, dein Mag zu lesen. Eine interessante Geschichte mit Superball und prima interview mit Thomas Dorn!

Wirklich lobenswert, der kleine Einschub mit der Erklärung was das PowerPack ist

Kleines Manko:

Wer oder was ist Niedermeier und beim Interview: wechselst du von "du" auf "sie". „



## SCACOM in Zahlen

**Um zu verdeutlichen, was die Erstellung unseres Magazins bedeutet, gibt es hier mal Zahlen-Werte. Diese sind zwar nicht ganz genau, aber ein guter Richtwert und es zeigt sehr schön die Entwicklung von SCACOM!**

### Ausgabe 1

10 Artikel  
12 Seiten  
24 Bilder  
3.774 Wörter  
20.790 Zeichen\*  
968 Downloads

### Ausgabe 2

1 Hintergrundbild (1541-II)  
12 Artikel  
16 Seiten  
26 Bilder  
4.567 Wörter  
25.313 Zeichen\*  
1028 Downloads

### Ausgabe 3

2 Hintergrundbilder  
16 Artikel  
26 Seiten  
68 Bilder  
8.032 Wörter  
42.585 Zeichen\*  
849 Downloads

### Ausgabe 4

3 Hintergrundbilder  
26 Artikel  
34 Seiten  
83 Bilder  
9731 Wörter  
55708 Zeichen\*  
698 Downloads

### Ausgabe 5

2 Hintergrundbilder  
26 Artikel  
44 Seiten  
95 Bilder  
11.896 Wörter  
65.779 Zeichen\*  
422 Downloads

### Ausgabe 6

2 Hintergrundbilder  
28 Artikel  
46 Seiten  
109 Bilder  
14.552 Wörter  
79.504 Zeichen\*  
358 Downloads

### Insgesamt also:

10 Hintergrundbilder  
108 Artikel  
178 Seiten  
405 Bilder  
52.552 Wörter  
289.679 Zeichen\*  
4323 Downloads

\* ohne Leerzeichen

**Anmerkung:** Aktuelle Ausgabe 7 nicht eingerechnet!

Download-Angabe nur von [www.c64-mags.de](http://www.c64-mags.de). Online-Ausgaben oder andere Quellen nicht mit eingerechnet!  
**Stand:** 1.7.2008



## Erfolg und Misserfolg

Ich habe gestaunt, als sich ein gewisser Erfolg von SCACOM bemerkbar machte. Das Konzept ging auf, es gibt nichts Vergleichbares.

Von der ersten Ausgabe, die ich fast alleine zusammenstellte, folgte teilweise gute Mitarbeit und Zusammenarbeit mit der Community.

Schon in Ausgabe 2 gab es ein interview – die vielen Interviews behielt SCACOM bei und machte es zu einer „Interview-Zeitschrift“.

Dann ging es Schlag auf Schlag und ich möchte noch mal alle erwähnen, die SCACOM gemacht und unterstützt haben:

### SCACOM-Team:

Stefan Egger  
Michael Kronsteiner  
Joel Reisinger

### Korrekturleser:

Georg Fuchs  
Christian Rehberg  
Carsten Stand:  
Andre Hammer  
Marcus Hohnemann:

### Helfer:

Apache2k  
Andre Hammer  
Christian (C16 Chris)  
Christophe Kohler  
Christian Rehberg  
Carsten Hüne (Sidius)  
Carsten Stand  
Cassius  
DJBase  
Georg Fuchs  
Kristof Csendes M.A.

Michael Krämer  
Marcus  
Rüdiger Engel  
Nori Khia  
Baracuda  
Richard Bayliss  
dflame  
Joseph Barwick  
Sönke Raufeisen  
seVeneleVen  
Ferdinand Gansberger  
Torben Guse  
Lichking  
Thorsten Schreck  
Georg Fuchs  
Boris Kretzinger

Und die gesamte READY.-Redaktion sowie das C64-Wiki.

*Danke an alle, die SCACOM möglich machten.*

Doch es war nicht immer so einfach. So konnte SCACOM einige Artikel nicht herausgeben.

Ein total toller Artikel wäre das geplante Interview mit einem der Entwickler des Amigas gewesen – niemanden geringerem als RJ Mical.

Zu allererst muss ich mal sagen, dass er ein sehr netter Kontakt ist und das Interview grundsätzlich machen wollte. Hier mal eine kleiner Ausschnitt seiner Mitteilungen:

Auf die Anfrage, ob ich ein interview machen dürfte, meinte er:

„Stefan - Your website is cool! I would be delighted to answer questions for you and help in any way I can. Fire away! - RJ“

Leider verzögerte sich das Interview wegen persönlicher Probleme:

„Sorry, I have some grave personal problems that are consuming a lot of my time, in addition to normal heavy workload. Next chance I get I will work on these questions, but at present my bosses aren't allowing them to be at the top of the stack. - RJ“

Auch hatte er wenig Zeit wegen seiner Arbeit:

„Nice to hear from you. However, I am occupied by some sad business at the moment and everything is going to be pretty messed up for the next week so my access to email will be sporadic at best. Your email will be read as soon as I can. Cheers, -RJ“

Macht zwar nichts, war aber sehr Schade. Das wäre Spitzeninformation aus erster Hand gewesen...

## Der Name

Stefan Egger

Viele fragen sich immer noch, was „SCACOM“ eigentlich heißt bzw. viele würden sich einen Namen mit mehr Commodore-Bezug wünschen.

Hier eine kleine Erklärung: 2004 ist der Name SCACOM erstmals aufgetaucht. Auf meiner Homepage [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu). Die Abkürzung steht für „Stefans Commodore Amiga Computer Online Museum“.

Zu diesem Namen wurde ich von der Homepage „CCOM“ (Commodore Computer Online Museum) inspiriert, die unter [www.kuto.de](http://www.kuto.de) zu finden ist.

Doch da das eher schwer auszusprechen war, habe ich „SCACOM“ benutzt.

Da das SCACOM-Magazin sollte ja eigentlich nur die Texte meiner Homepage in PDF Form darstellen. Doch da ich dann von „Cevi-Aktuell“ wegging wurde SCACOM zu einem Magazin, das alle zwei Monate erscheint.

Der Name ist also schon mehr oder weniger bekannt und eine Namensänderung schwer durchführbar. Der Name müsste Commodore und Amiga verbinden, da diese Themen behandelt werden.

Eine schwere Sache also...

## Hintergrundbilder

Stefan Egger

Meine Hintergrundbilder wurden von einigen als unbrauchbar von anderen als netten Bonus angesehen. Um noch einmal einen kleinen Einblick in die Qualität meiner Arbeiten zu geben, machte ich ein Foto, das die Datasette 1531 für die C264er sowohl im Original als auch in einem gerenderten Bild des Programmes „MicroStation“ zeigt.

Floppy 1571:



Die Floppies 1541/1551:



Und der Competition Pro:



## Weiteres Feedback

### Plus4-fan (zu Ausgabe 2)

Also, mir gefällt das Magazin ausgesprochen gut, außer, dass die Seitenanzahl doch recht gering ausfällt; ich will mehr!

In der Erstausgabe fand ich den Text über Jack Tramiel Klasse. Welch ein großer Computerpionier!

Die aktuelle Ausgabe besticht durch den interessanten Artikel übers Rendern, gelungene Beispielfotos und immer neue "10 Gründe"; eigentlich sollte es wohl 1000 gute Gründe geben, einen Amiga oder C64 einzusetzen...

Gespannt bin ich auf die kommende Ausgabe zum Thema C16 und verwandte Maschinen, die ja neben dem C64 in der Literatur und von Zeitschriften auch damals schon eher stiefmütterlich behandelt wurden. Naja, sie hatten ja auch teils geringere Leistungsmerkmale, niedrigere Verkaufszahlen und wurden schon sehr früh bei Discountern verramscht.

Doch nun genug der ultimativen Lobhudelei: Um den vollkommenen Retro-Effekt zu erreichen, fehlen für mich definitiv noch ein paar neue Basic-Listings zum Abtippen in jeder Ausgabe des neuen inoffiziellen Commodore-Magazins. Nach dem Eingeben könnte ich die Listings dann auf meinem Commодо-

re "plus/4" per Datasette 1531 speichern und - hoffentlich - wie in der guten alten Zeit das Erfolgserlebnis feiern, alles richtig per Tastatur eingetippt zu haben.

### Bemerkung:

Danke für das Lob. Ein Listing gab es leider noch nicht. Wer eines hat, bitte melden!

### Murmel (zu Ausgabe 3)

Also ich muss auch sagen für ein 1 Mann Projekt ist es ein tolles Magazin. Respekt.

### Ralf27(zu Ausgabe 3)

Es ist wirklich schon beachtlich, aber besonders beachtlich finde ich, dass der Autor die eigentliche Amigazeit nie erlebt hat. Wenn er 1989 geboren wurde, dann konnte er diese nie erleben. Und das dann ein junger Mann dennoch denn Amiga für sich entdeckt, das ist beachtlich.

Und das ganze ist sowieso für ein 1 Mann Projekt beachtlich! Hut ab!

### Kris (zu Ausgabe 3)

Wenn ich daran denke wie die letzte Ausgabe so niedergemacht wurde, lese ich hier erfreulich viel Positives! Das Magazin wird in der Tat immer besser. Der Autor lernt aus den Fehlern schnell und die Zeitschrift ist immer brauchbarer. Ich freu mich schon auf Ausgabe 4.

### hippie2000 (zu Ausgabe 3)

Es weckt Erinnerungen, gerade weil es so quer durch den Commodore Garten geht, durch den sich ja mancher gewustelt und gebastelt hat. Ich find die Palette gut und das Mag wird jedes mal besser. Vielleicht ergibt sich mit der Zeit eine Plattformgruppierung, vielleicht ists aber auch gerade gut, dass alles so zu verwürfeln wie es auch in unseren Köpfen vorkommt.

ahh, Gründe für einen C64: Userport ;)

Gründe für'n Amiga: die Maschine muss nicht erst in Redmond um Erlaubnis fragen, ausgeschaltet werden zu dürfen!

Man kann von einer beliebigen Anzahl „removable media“ ein voll nutzbares Betriebssystem zusammenpatchen, egal wie klein das Medium, egal wie viele (ist arbeit, aber geht). [...]

### Bemerkung:

Danke, ich hoffe wir konnten uns weiter verbessern.



## Reinfall

Alissa Bushnell bekam von uns eine höfliche Anfrage eines kurzen Interviews mit Nolan Bushnell. Der Atari-Gründer war nämlich auch bei Commodore und am CDTV Projekt beteiligt, wozu er ein paar Fragen beantworten sollte. In Interviews über Atari kam er mir sehr nett vor und als Mensch, der gern über seine Projekte redet.

Als Antwort bekam ich leider eine höfliche Absage:

„Dear Mr. Egger,

Unfortunately Mr. Bushnell is only conducting interviews that focus on uWink.

Thanks for the email.“

Jetzt mal ehrlich, wer möchte ein Interview über die Firma uWink, die interaktiver Unterhaltungssoftware für Restaurants herstellt...

Auch VESALIA, ein deutscher Amiga-Händler hat uns ein Interview zugesagt. Ich habe Fragen ausgearbeitet, die sicher sehr interessant für alle Fans gewesen wären. Wäre ja auch eine nette Werbung und ich hätte auch Seite 2 zur freien Gestaltung überlassen. Leider kam auch auf mehrmalige Anfrage keine E-Mail bzw. beantwortete Fragen an uns zurück. Aber eines steht fest: Vesalia arbeitet auch mit Amigas.

## Die Redaktion



Oben: Michael Kronsteiner und Stefan Egger mit English SCACOM. Am T-Shirt Aufkleber und „Design the future...“.

Auch wenn es nicht immer leicht ist, das Magazin zu erstellen, möchte ich mich bei allen Helfern und vor Allem bei unserer festen Redaktion (bestehend aus Joel Reisinger und Michael Kronsteiner sowie mir) bedanken.

Joel Reisinger hat im letzten Jahr ein paar nette Artikel eingebracht. Dies ist sehr zu beachten, da er sicher einer der jüngsten C64-Fans ist. Zusätzlich ist der 1996 geborene Joel mit höchstwahrscheinlich der jüngste lebende Retrocomputing-Journalist.

Michael Kronsteiner arbeitet für uns Eher unbemerkt, schreibt er ja Keine Deutschen Texte sondern Übersetzt diese ins Englische Für English-SCACOM.

Weitere Informationen über das Team:

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

**VIELEN DANK AN DAS TEAM!**



# Wir unterstützen...

Wir unterstützen Projekte wie das C64-wiki ([www.c64-wiki.de](http://www.c64-wiki.de)). Warum? Weil es ein super Projekt ist!

Das Wiki ist eine tolle anlaufstelle für C64-Infos und Texte. In jeder Ausgabe präsentieren wir Euch einen ausgewählten Text!

Dafür stelle ich einige Interviews auch ins C64-wiki. So gibt es mehr Leser und es ist doch immer gut, Informationen, die den C64 betreffen, mit anderen zu teilen.

**Link zu den SCACOM-Interviews:** [http://www.c64-wiki.de/index.php/Stefan\\_Egger](http://www.c64-wiki.de/index.php/Stefan_Egger)

Ich möchte Euch noch bitten, das Wiki mit neuen Texten und Ergänzungen aufzufüllen!

# ...unterstützen Sie uns!

Haben Sie ein Projekt, ein Spiel oder ein Programm? Sie wollen es bekanntmachen? Dann kontaktieren Sie uns! Wir bringen jedes C64/Amiga Programm auf die Diskette und in SCACOM.

Es gibt zwei Arten, wie Sie Ihre Texte in SCACOM einbringen können:

- 1.) Schicken Sie uns einen Text, so wird der bei der nächsten Gelegenheit in SCACOM eingebracht (alle zugesandten Texte werden verwendet)!
- 2.) Schreiben Sie öfter Texte oder wollen uns ständig helfen und einen Einblick hinter die Kulissen? Dann treten Sie der Redaktion bei. Nur so kann SCACOM weitergeführt werden!
- 3.) Melden Sie sich als Testleser und lesen Sie alle Ausgaben vor dem Erscheinen!

Wir suchen...

- Leute, die Texte schreiben (in Redaktion oder einfach so)
- Interessante Bilder, News und Kuriositäten!
- Helfer wie Rene, der uns bei den JPG-Onlineausgaben geholfen hat!
- Leute, die uns bei einer C64 oder Amiga Heftdisk unterstützen können

Und:

- Übersetzer von Deutsch nach Englisch und umgekehrt!

Bannertausch – eine andere Art von Hilfe!

Inkludieren Sie unser Banner/Logo auf Ihre Homepage, melden Sie sich bei uns und Sie werden auf der SCACOM-Homepage erwähnt. Weitere Infos auf [www.scacom-aktuell.de.vu](http://www.scacom-aktuell.de.vu) bei „Links und Partner“

**MELDEN SIE SICH UND UNTERSTÜTZEN SIE UNS!**

## Artikel nach Ausgabe

### Ausgabe 1

Artikel	Seite	Art
Wer macht dieses Magazin?	3	Information
Bildern rendern – Teil 1	4	Text
CF-Karte am Amiga	5	Tutorial
Commodore heute in Verwendung	7	Text
Interessantes	7	Interessantes
Die PSP-Der Alleskönner	8	Text
Jack Tramiel	10	Wussten Sie?
Computergeschichten	11	Geschichten
10 Gründe	12	Schlussseite
Bilder zum Schluss	12	Schlussseite

### Ausgabe 2

Artikel	Seite	Art
Bilder rendern – Teil 2	3	Text
Feedback	5	Feedback
Interview mit c16chris	6	Interview
Information	9	Information
Hintergrundbild 1541-II	10	Hintergrundbild
Interessantes	10	Interessantes
Commodore Award	11	Text
Tulip möchte Aktien zurück	12	Text
Disk-Cover	13	Disk-Cover
Computergeschichten	14	Geschichten
Heirat von Dale Luck	15	Wussten Sie?
10 Gründe	16	Schlussseite
Bilder zum Schluss	16	Schlussseite

### Ausgabe 3

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

**Ausgabe 4**

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

**Ausgabe 5**

Artikel	Seite	Art
1541 Ultimate Plus	2	Werbung
Bild des Monats	4	Bild des Monats
News	6	Neuigkeiten
C65-Emulation	9	Tutorial
Micro64 – DER C64 Emulator	11	Text
Minimig – Der Mini Amiga	12	Text
Subotron Shop	13	Text
C64 Grafik Filter	14	Text
It came from the desert	15	Spiele
Amiga Computer, Infos und Beratung	18	Text
Hintergrundbild	20	Hintergrundbild
Kondensatoren im Amiga CD32	21	Hinweis
Beste Echte C64 Spiele Liste - Teil 2	22	Spiele
Super Pumkin Bros	27	SCACOM Heftdisk
Lotus64k	29	SCACOM Heftdisk
Aztec Challenge	30	Spiele (C64 Wiki)
Interview mit Stainless Steel	32	Interview
Amiga – quo vadis	34	Text
Speedloader-Vergleich	35	Tabelle
Bilder von damals	36	Text
Feedback	38	Feedback
Disk-Cover für 5,25“ Disks	39	Disk Cover
Telespiele in Games Convention	40	Wussten Sie?
SCACOM	41	Werbung
Wörteruche	43	Rätsel
Bilder zum Schluss / 10 Gründe	44	Schlussseite



**Ausgabe 6**

<b>Artikel</b>	<b>Seite</b>	<b>Art</b>
SCACOM	2	Werbung
Bild des Monats	4	Bild des Monats
News	6	Neuigkeiten
Erstellung von Nyaaaah!	10	SCACOM Heftdisk
Gold Quest 4	12	SCACOM Heftdisk
Interview mit Ferdinand Gansberger	15	Interview
Interview mit Richard Bayliss	16	Interview
Hintergrundbild	18	Hintergrundbild
Superball	19	Text
Die HAMA-Geschichte	20	Text
Commodore Meeting – der Report	21	Text
Commodore Meeting – die Meinungen	25	Text
Commodore Meeting – Der Ort	26	Text
DraCo	26	Text
Interview mit Thomas Dorn	27	Interview
SCACOM Heftdisk	29	SCACOM Heftdisk
1541 Ultimate Plus	30	Hardware Test
Baracudas Geschichte	32	Geschichten
Commodore in den Schlagzeilen	33	Text
Giana Worlds	34	Text
Beste C64 Spiele Liste - Teil 1	35	Spiele
Interview mit Player One	38	Interview (C64 Wiki)
Computergeschichte	41	Geschichten
C64 Web.IT	42	Wussten Sie?
Feedback	43	Feedback
Disk-Cover für Nyaaaah! 11	44	Disk-Cover
Wörtersuche	45	Rätsel
10 Gründe	46	Schlussseite
Bilder zum Schluss	46	Schlussseite

In den oberen Listen können Sie alle Artikel nach Ausgabe sortiert finden. Neben dem Namen des Artikels ist auch dessen Seite und Art angeführt. Die Ausgaben stehen jeweils über den jeweiligen Listen.

## Artikel nach Art

### Information

Artikel	Seite	Ausgabe
Wer macht dieses Magazin?	3	1
Information	9	2
Hinweise	7	4

### Tutorial

Artikel	Seite	Ausgabe
CF-Karte am Amiga	5	1
WHD-load	5	3
C65-Emulation	9	5

### Interessantes

Artikel	Seite	Ausgabe
Interessantes	7	1
Interessantes	7	3
Interessantes	31	4

### Wussten Sie?

Artikel	Seite	Ausgabe
Jack Tramiel	10	1
Heirat von Dale Luck	15	2
Commodore Gaming PCs	25	3
Telespiele in Games Convention	40	5
C64 Web.IT	42	6

### Werbung

Artikel	Seite	Ausgabe
Commodore Werbung	33	4
1541 Ultimate Plus	2	5
SCACOM	41	5
SCACOM	2	6

### Schlussseite

Artikel	Seite	Ausgabe
10 Gründe und Bilder zum Schluss	12	1
10 Gründe und Bilder zum Schluss	16	2
10 Gründe und Bilder zum Schluss	26	3
10 Gründe und Bilder zum Schluss	34	4
10 Gründe und Bilder zum Schluss	44	5
10 Gründe und Bilder zum Schluss	46	6

**Geschichten**

Artikel	Seite	Ausgabe
Computergeschichten	11	1
Computergeschichten	14	2
Computergeschichte von Joel	18	3
Computergeschichten	29	4
Baracudas Geschichte	32	6
Computergeschichte	41	6

**Feedback**

Artikel	Seite	Ausgabe
Feedback	5	2
Feedback	16	3
Feedback	32	4
Feedback	38	5
Feedback	43	6

**Interview**

Artikel	Seite	Ausgabe
Interview mit c16chris	6	2
Interview mit Christophe Kohler	8	3
Interview mit Bender	19	3
Interview mit Marcus	24	4
Interview mit Stainless Steel	32	5
Interview mit Ferdinand Gansberger	15	6
Interview mit Richard Bayliss	16	6
Interview mit Thomas Dorn	27	6
Interview mit Player One	38	6

**Hintergrundbild**

Artikel	Seite	Ausgabe
Hintergrundbild 1541-II	10	2
Hintergrundbild	23	3
Hintergrundbild	7	4
Hintergrundbild	20	5
Hintergrundbild	18	6

**Disk-Cover**

Artikel	Seite	Ausgabe
Disk-Cover	13	2
Disk-Cover	24	3
Disk-Cover	39	5
Disk-Cover für Nyaaaaah! 11	44	6

**Tabellen**

Artikel	Seite	Ausgabe
Liste aller Emulatoren	16	4
Speedloader-Vergleich	35	5

**Hinweis**

Artikel	Seite	Ausgabe
Netzteil	27	4
Kondensatoren im Amiga CD32	21	5

**Neuigkeiten**

Artikel	Seite	Ausgabe
News	3	3
News	4	4
News	6	5
News	6	6

**Bild des Monats**

Artikel	Seite	Ausgabe
Bild des Monats	4	5
Bild des Monats	4	6

**Rätsel**

Artikel	Seite	Ausgabe
Wörtersuche	43	5
Wörtersuche	45	6

**SCACOM Heftdisk**

Artikel	Seite	Ausgabe
Super Pumkin Bros	27	5
Lotus64k	29	5
Erstellung von Nyaaaaah!	10	6
Gold Quest 4	12	6
SCACOM Heftdisk	29	6

**Spiele**

Artikel	Seite	Ausgabe
Beste Echte C64 Spiele Liste - Teil 1	11	3
Spiele (C264er)	17	4
It came from the desert	15	5
Beste Echte C64 Spiele Liste - Teil 2	22	5
Beste C64 Spiele Liste - Teil 1	35	6



**Text**

<b>Artikel</b>	<b>Seite</b>	<b>Ausgabe</b>
Bildern rendern – Teil 1	4	1
Commodore heute in Verwendung	7	1
Die PSP-Der Alleskönner	8	1
Bilder rendern – Teil 2	3	2
Commodore Award	11	2
Tulip möchte Aktien zurück	12	2
Platinentausch	17	3
David Morse verstorben	22	3
Bill Gates und Commodore	23	3
Die C264er	8	4
Prototypen C232, C264 und V364	11	4
Prototypen C116 NTSC und TED	12	4
Emulation am PC	13	4
Emulation für Unterwegs	14	4
Die besten Demos	18	4
Links – die Besten Seiten	21	4
Meinung von C16chris	26	4
Software	27	4
Sabotage	27	4
1551	28	4
BASIC 3.5	28	4
Betriebssysteme	28	4
Micro64 – DER C64 Emulator	11	5
Minimig – Der Mini Amiga	12	5
Subotron Shop	13	5
C64 Grafik Filter	14	5
Amiga Computer, Infos und Beratung	18	5
Amiga – quo vadis	34	5
Bilder von damals	36	5
Superball	19	6
Die HAMA-Geschichte	20	6
Commodore Meeting – der Report	21	6
Commodore Meeting – die Meinungen	25	6
Commodore Meeting – Der Ort	26	6
DraCo	26	6
Commodore in den Schlagzeilen	33	6
Giana Worlds	34	6

In den oberen Listen können Sie alle Artikel nach Art sortiert finden. Neben dem Namen des Artikels ist auch dessen Seite und die Nummer der Ausgabe angeführt.  
Die Art steht jeweils über den jeweiligen Listen.

So können Sie leicht z.B. Tutoriale finden oder über noch nicht gelesene Artikel stolpern. Oder einfach noch mal was interessantes nachlesen

## 10 Gründe . . .

### ... warum man SCACOM lesen sollte:

- 1.) Man ist immer schnell informiert! SCACOM Leser wissen mehr!
- 2.) SCACOM ist innovativ – mit einer guten Idee nach der andern.
- 3.) Tutoriale und Interviews – aus der Szene bekannten Persönlichkeiten
- 4.) Das richtige Feeling am echten Computer – das derzeit einzige PDF-Magazin mit Heftdisk
- 5.) Das Themenspektrum ist breit – von Commodore C64 über die C264er bis hin zu den letzten Entwicklungen im Amiga-Bereich.
- 6.) SCACOM setzt das Feedback auch um, das uns gegeben wird. Das haben wir schön öfters bewiesen und das macht SCACOM einzigartig.
- 7.) Unglaubliches Wachstum dank Texte und Interviews aktiver Commodore-Fans
- 8.) Hintergründe inkludiert – gestochen scharf und perfekt wiedergegebene Commodore Peripherie
- 9.) SCACOM Ausgaben Online-lesen – an jedem Ort und jedem Rechner
- 10.) Das erste virtuelle Commodore-Online-Museum der Welt

*Innovativ mit einer guten Idee nach der anderen – [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu)*

## Bilder zum Schluss



SCACOM Aktuell – auch ausgedruckt sehr schön im Design