

CeVi-aktuell

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
01/2005

Liebe Leser,

herzlich willkommen zur Erstausgabe der „CeVi-aktuell“, einem weiteren Magazin rund um den Commodore 64. Nun mag sich unmittelbar nach diesen Worten der Begrüßung schon der ein oder andere fragen: „Noch ein Heftchen für den Brotkasten? Was ist mit der GO64 und der Lotek?“ Berechtigter Einwand, auch wenn sich meiner Meinung nach die Frage nach der Existenzberechtigung einer weiteren Publikation zum C-64 gar nicht stellt. Denken wir beispielsweise einmal an die vielen verschiedenen Diskettenmagazine, die die User erfreuen: Vandalism News, Arachnophobia, Publication, Digital Talk, Tiger Disk und einige andere wären da zu nennen – und macht ihre Vielzahl die meisten von ihnen überflüssig? Wohl eher das Gegenteil ist doch der Fall: man wünscht sich mehr Leben in der Szene!

Printmedien die sich ausschließlich oder wenigstens vorwiegend mit dem C-64 beschäftigen sind dagegen jedenfalls dünn gesät: zu nennen ist da die „GO64!“ – der inoffizielle (und ebenfalls kommerzielle) Nachfolger der legendären „64er“ – und die „Lotek 64“, ein Magazin rund um alte Computer und Konsolen das kostenlos zum Download angeboten wird oder gegen eine Portospende in gedruckter Form zu haben ist. Sowohl die eine als auch die andere haben den Nachteil, entweder (mit Abstrichen) zwar recht regelmäßig zu erscheinen, aber auch recht teuer zu sein („GO64!“), oder aber kostenlos, dafür aber eine längere Wartezeit zwischen den jeweiligen Ausgaben in Kauf nehmend („Lotek64“). Hier soll die „CeVi-aktuell“ eine Brücke schlagen: sie wird monatlich zu einem festen Termin erscheinen, sie wird kostenlos im Internet zum Download zur Verfügung gestellt und sie soll sich nur mit Themen rund um Commodore und den C-64 beschäftigen.

Die Aufmachung ist, wie Ihr sehen könnt, weder professionell noch aufwendig gestaltet und erhebt diesen Anspruch auch gar nicht, sie ist vielmehr zweckmäßig. Textvorschläge, -beiträge und sonstige Rückmeldungen sind ausdrücklich erwünscht.

SYS 64738

Boris Kretzinger

Redaktionsschluss fuer
die kommende Ausgabe ist
Freitag, 03.06.2005.
Das naechste Heft er-
scheint am 06.06.2005!

THEMEN:

+ INTERVIEW

Wir haben mit Frank Gaskin vom Projekt „GTW“ gesprochen – und so sucht und findet man verlorene Spiele ... SEITE 2

+ HARDWARE

MMC64 – Ein Test zum neuen Produkt von Individual Computers und ein Vergleich zum Eigenbaukartenleser ... ab SEITE 5

+ WETTBEWERB

Zum Einstieg ein kleiner aber interessanter Wettbewerb ... SEITE 3

+ MEINUNG

Das Spiel zum Film SEITE 4

+ UND MEHR ...

IN EIGENER SACHE

Über dieses Heft

Es ist uns wichtig zu erwähnen, daß der CeVi-aktuell nur eine relativ knapp gehaltene Berichterstattung zugrunde liegt – schließlich muß davon ausgegangen werden, daß auch die Redaktion ihre Zeit nicht gestohlen hat. Damit käme dieses Magazin einer Wochenzeitung – von ihrer Form und ihrem Anspruch her – vielleicht näher als einem ausgestalteten Magazin (... eine weitere Entschuldigung für das unzureichende Layout ...) und sieht sich nicht als direkte Konkurrenz oder Alternative zur „Lotek64“ oder zur „GO64!“, sondern mehr als Ergänzung um die monatlichen Bedürfnisse des CeVi-Freundes hoffentlich ein wenig mehr abzudecken.

Die Redaktion sucht außerdem noch zwei Arten von Freiwilligen (die Leserschaft einmal ausgenommen): diejenigen, die gerne ab und zu etwas zu diesem Heftchen beisteuern möchten, und außerdem vor allem auch solche, die ein wenig von ihrer monatlichen Freizeit abzweigen können, um regelmäßig Texte für die „CeVi-aktuell“ zu verfassen. In jedem Fall steht eins fest: Das Redaktionsteam würde sich freuen, demnächst nur noch in einem Kombi Platz zu finden. [Die Redaktion]

INTERVIEW

Frank Gaskin, GTW

Für alle die nicht wissen was „GTW“ ist, hier eine kurze Erklärung: Die Leute des Projekts „**G**ames **T**hat **W**eren't“ suchen und finden bisher unveröffentlichte Spiele und bringen diese an ihren rechtmäßigen Platz: in unsere Diskettenboxen. Wir haben Frank Gaskin, Chef-Spielearchäologe, zu einem kleinen Plausch überreden können.

Hallo, nett daß Du Dir die Zeit dafür genommen hast.

Hallo, kein Problem.

Wie und wann kam Dir die Idee zu „GTW“?

Zu der Idee „GTW“ wurde ich inspiriert als ich zum ersten Mal den Artikel "That Was The Game That Wasn't" in der Commodore Force

1993 von Ian Osbourne gelesen habe. Dieser Artikel hatte einige unveröffentlichte Spiele zu bieten, und ich fand die Idee einfach faszinierend. Ich wollte ein paar dieser unfertigen Spiele spielen, die doch so gut auf den Screenshots aussahen. Für das Fanzine „Commodore Zone“ schrieb ich einige Artikel, darunter auch einen mit dem Titel „Games That Weren't“ (den Namen hat Jason „Kenz“ Mackenzie vorgeschlagen), und es gab 8 Fortsetzungen davon. Der Artikel war ziemlich beliebt und als ich zum ersten Mal die Welt des Internets für mich entdeckte machte mein Freund Vinny Mainolfi den Vorschlag, eine Online-Version mit Reviews ins Leben zu rufen. Im Internet fand ich allerdings ein oder zwei Titel, die bereits veröffentlicht wurden, und zu dem Zeitpunkt wurde mir klar, daß das ein fantastisches Projekt sein würde um einige verlorene Spiele ‚auszugraben‘. Und von da an lief's einfach. 2003 wurde die Seite ‚relaunched‘ und jetzt ist es ein komplettes Projekt das eine Menge von meiner Freizeit verschlingt.

Wieviel Zeit mußt du denn aufwenden um so regelmäßig Spiele auszugraben?

Ich verbringe jeden Tag ein wenig Zeit damit, Nachforschungen anzustellen oder E-Mails und Reviews zu schreiben. In den wenigen Freiminuten die ich bei der Arbeit im Moment habe, schreibe ich schnell einen Spieleeintrag mit einem Texteditor, und den komplettiere ich dann im Laufe der Woche, so daß ich Material für meine HTML-Seiten habe – und eventuell für ein wöchentliches Update.

Die Recherche kann durchaus eine Weile dauern, und wenn wir teilweise gute Hinweise haben konzentrieren wir uns voll auf diese. Normalerweise picken wir uns aber ein paar Titel raus nach denen wir in einer Woche suchen, indem wir Emails schreiben und Webseiten nach noch so kleinen Informationsbröckchen durchforsten. Ich verwende soviel Freizeit wie ich eben habe dafür, und manchmal mehr wenn ich in der richtigen Stimmung bin.

Gibt es da draußen ein unfertiges Spiel das du kennst und welches aufzuspüren dir die größte Freude bereiten würde?

Hmmm ... ich würde sagen „Putty“ oder „Search for Sharla“. Ich fände es herrlich die ‚Überreste‘ dieser Spiele zu finden. Wenn du generell

irgendein unveröffentlichtes Spiel meinst (ob komplett oder nicht), dann wäre das „Daffy Duck“ oder „Murder“.

Jetzt vielleicht die schwierigste Frage: Wie findet man „Games That Weren't“?

Also zuerst einmal versuchen wir herauszufinden, wer die eigentlichen Entwickler des fraglichen Spiels sind, indem wir den Code nach versteckten Hinweisen absuchen, andere Entwickler fragen und Magazine und das Internet durchsuchen. Wenn wir dann erstmal die Namen haben, fangen wir an nach den Leuten und ihrer E-Mail- und Postadresse zu suchen. Wenn wir das haben, zeigen wir ihnen unser Interesse an ihrer vergangen Arbeit und an dem gesuchten Titel ... holen so viel an Infos raus wie nur möglich. Das führt uns natürlich zu der Frage, ob sie immernoch eine Kopie haben ... die Antwort ist leider meistens „nein“ ... dann verfolgen wir andere mögliche Fährten weiter, so wie beispielsweise andere Entwickler oder sogar der Publisher, der immernoch die Masterdisk haben könnte ... Wir geben erst auf, wenn wir zu 100% wissen, daß ein Spiel verloren ist.

Ok, und hier die letzte Frage: Was können wir in Zukunft noch erwarten? Gibt es da draußen noch Potential das noch unentdeckt ist?

Im Moment haben wir gut über 600 Spieleinträge und da sind bestimmt tausende Spiele die wir noch nicht abgedeckt haben. Wir erfahren kontinuierlich von neuen Titeln die wir unserer Suche hinzufügen ... es wird ein großer Kampf die ganze Sucherei zu bewältigen [lacht]. Also sicherlich könnt ihr eine Menge mehr Titel erwarten und unseren Weg zu den verloren Spielen weiterhin verfolgen bis wir sie finden. Wir bräuchten auch ein wenig Glück auf dem Weg dahin, aber ihr müsst nur regelmäßig mal vorbeischaun um zu wissen, ob wir eben etwas Glück gehabt haben [lacht].

Auf jeden Fall haben wir derzeit einen dicken Fund anzukündigen und einige andere gute Sachen ...

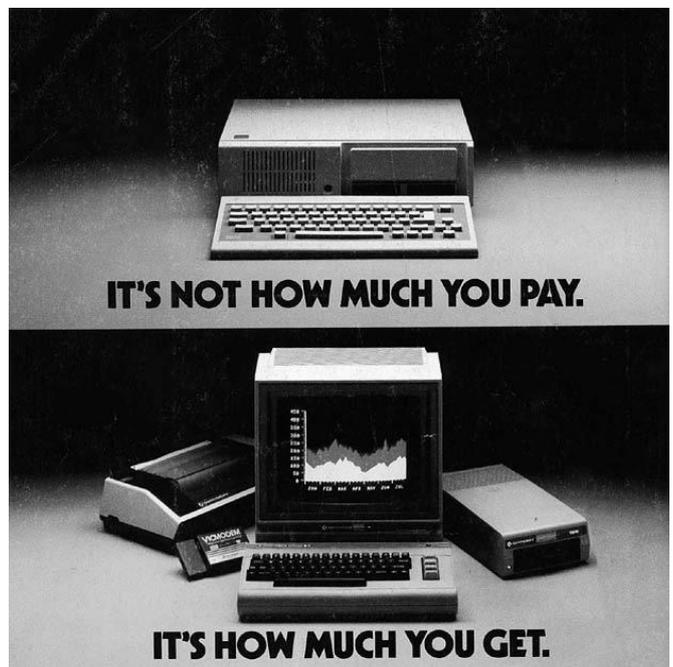
Danke Frank und auch weiterhin viel Glück bei der Suche! Wir wissen es zu schätzen [bk]
Der Link zur GTW-Seite: <http://cs.c64.org>

WETTBEWERB

Ihr wollt es doch auch!

Regel 1 im Handbuch zur Steigerung des Interessantheitsgrades einer Zeitschrift: Nackte Tatsachen. Hmmm Regel 2: Verlosungen, Wettbewerbe oder Preisausschreiben veranstalten. Aha! Dann nehmen wir doch mal diesen Punkt auf und geben Euch im Zuge dieses Wettbewerbs nicht nur die Möglichkeit Preise in Form von Originalspielen zu gewinnen, sondern auch Eure Liebe zum CeVi zu zeigen ... und darum geht's:

Ihr müsst eine halb- oder ganzseitige Werbeanzeige für den C-64 gestalten, die sein Potential und seine Stärken in der heutigen Zeit zeigen. Das ganze soll unter dem Motto „I adore my 64“ stehen; der Gewinner wird von Euch in der übernächsten Ausgabe gewählt. Die besten drei Anzeigen bekommen jeweils ein C-64 Originalspiel, unter den restlichen Einsendern verlosen wir ein Digital Talk Jahresabonnement (6 Ausgaben) als „Trostpreis“. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 01. Juli 2005 – und bitte macht es nicht zu knapp. Die Bilder sollten gepackt an die Redaktionsadresse (siehe Impressum) geschickt werden. Und nun viel Erfolg und viel Spaß!
[Die Redaktion]



Ein Klassiker ... wer kennt ihn nicht?

MAGAZINE AKTUELL

Ein kurzer Überblick

Arachnophobia #34

Redaktion: Almighty God, AMB, Bovirtual, Coin, Commander, Exile, FinN, FinnR, Floyd, FraNKy, Icegirl, Merman, Nafcom, Sturf.

Themen sind u.a.: Charts (verkürzt mangels Beteiligung), Partyreports von der X-2004, der Schlimeisch 2004 (Tschechien), und der Forever 6, Interviews mit Black und Nafcom sowie ein Beitrag über Giana Sisters II von Merlin (einem der Macher!).

www.arachnophobia.de.sr

GameOver(view) #16

Redaktion: A Life In Hell

Themenschwerpunkt sind aktuelle Spiele und –projekte. In dieser Ausgabe: Lunar Jetman, Tanks 3000 Preview, Rapid Steel, “Game With No Name”.

www.artificial-stupidity.net

GO64! #03/05

Redaktion: Sebastian Bach, Andreas Böhm, Philip Eicher, Harald Horchler, Jan Maly, Honey, Stephan Humer, Daniel Schwarz.

Themen sind u.a.: Mombasa Joe’s Kuriositäten, Relaiskarten-Eigenbau, Report von der Hobby und Elektronik 2004, Retro Game Show (1988), Cheat Corner.

www.go64.de

Lotek64 #13

Redaktion: Lord Lotek, Sunnyman, Volker Rust, GoDot, Dr. Rainer Buchty, gALAKTUS, Martinland, Andre Hammer, RFK.

Themen sind u.a.: Interviews mit Mark Ambrose und Jogi Neufeld, Start der „Waiting for Connection“-Reihe (Datenaustausch PC-C64), Rennspiele am C-64.

www.lotek64.com

Publication #55

Redaktion: G-Fellow, Nightlord, Richard, Chico. Themen sind u.a.: Interview mit Thomas Morgensen (Drax), Partyreport von der Floppy 2005, Start der Reihe „3D-Coding“, eine kurze Geschichte der C-64 Demos.

www.civitas64.de

Nordic Scene Review #1

Redaktion: Puterman, Twoflower.

Themenschwerpunkt sind neueste Demos. In dieser Ausgabe u.a.: 16 Years Of Silence, Inca – The Lost Treasure, Fruit Salad, As Far As The Eye Can See.

Scene World #14

Redaktion: Nafcom, Merman, Murdock.

Themen sind u.a.: Berichte von der Retrovision 2005 sowie vom Commodore Scene Meeting, Interviews mit Morpheus und Glenn Rune Gallefoss, zwei Emulatoren auf dem Prüfstand: Hoxs64 und VB64 Emulator.

www.sceneworld64.de

Driven #30

Redaktion: Elwix.

Themen sind u.a.: ein Bericht von der Chicago Expo 2004, Interview mit Macbeth, einem der Mitentwickler des C64 DTV, 7 Demo Reviews, darunter Nerd/Retro64, Number Six/Dloc, u.a., <http://drivenonline.org>

MEINUNG

Das Spiel zum Film

Wir kennen Sie alle: Star Wars, Ghost Busters, Indiana Jones und Co ... wir liebten die Filme und waren verrückt nach den Spielen. Das Konzept war ja auch denkbar einfach: ein Filmtitel der schon Millionen eingespielt hatte, würde sich unter Garantie auch gut als Spiel verkaufen, also prügelte man sich geradezu um die Lizenzen – daß dabei auch nicht immer gute Spiele herauskamen steht auf einem anderen Blatt.

Auch heute noch gibt es „Das Spiel zum Film“, denn natürlich hat sich am geldbringenden Potential nichts geändert, sogar das Umgekehrte ist der Fall: „Resident Evil“ ist ein Beispiel für „Der Film zum Spiel“. Aber nehmen wir einmal Abstand von der kommerziellen Facette, die nicht alles erklären kann.

Einige Filme sind so populär, daß verschiedene geschickte Hobbyprogrammierer Freewarespiele entwerfen, um auch in den Büropausen mal schnell in das gewohnte und geliebte Universum zu schlüpfen und ein wenig unter den Schurken aufzuräumen – auch hier soll Star Wars noch einmal als Beispiel herhalten, aber es ist nur eines unter vielen. Auf jeden Fall hat sich bei diesen Spielen in den meisten Fällen spielerisch seit dem C-64 nicht viel getan, der einzige Unterschied liegt im Grafikpotential heutiger

PCs. Und das machte mich stutzig: Spiele, die genauso gut auch am C-64 spielbar wären ... Freewareumsetzungen ... hmmm ... ich bin nun leider kein Programmierer, aber gibt es denn heute weniger gute Filme als in den Achtzigern? Wäre es nicht herrlich in pixeliger Grafik ein „Kill Bill“-Spiel zu sehen? Ich sehe es vor mir ... eine Mischung aus „Barbarian“ und „High Noon“. Oder aber „Men In Black“ – ich bin mir sicher, daß es eine ganze Reihe von Titeln mit Potential gibt. Solange man nichts mit dem Spiel verdient und eine Art Disclaimer „vorgeschaltet“ ist, sollte man doch eigentlich nichts falsch machen – die zahlreichen Freeware-PC-Fanspiele beweisen es.

Aber warum überhaupt heute noch sowas? Und was soll die Idee bringen? Denken wir an Turrigan 3. Das Erscheinen dieses Spiels hat einige Wellen geschlagen, die auch die PC-Welt erreichten, und der Effekt ist der, daß AEG damit ein Zeichen gesetzt hat: die C-64 Spiele sind nicht tot! Aber Turrigan ist auch kein Film, werden viele jetzt denken. Stimmt. Aber es ist ein Begriff. Ich kann mir gut vorstellen, daß beispielsweise ein Kill-Bill-Spiel auch größere Wellen schlagen würde. Der Zweck: Aufmerksamkeit. Wozu? Weil es doch in unser aller Sinne sein muß, daß sich ehemalige C-64-Besitzer wieder vor ihren alten Brotkasten setzen und sich damit beschäftigen; daß ihnen vor allem auch klar wird, daß noch Leben im angestaubten CeVi steckt.

Wiedermal ein Spiel zum Film am C-64 ... das ist vielleicht nicht der einzige Weg, es gibt viele andere und einiges an Publicity wird ja auch unternommen – aber sehen wir's doch wie's ist: der Weg (zurück) in die Herzen der User führt am häufigsten über Spiele. [bk]

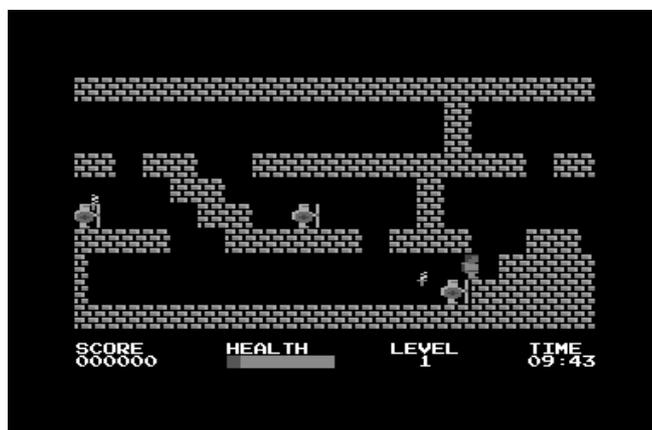
SPIELRAUM

Bellringer

„Bellringer“ ist ein nettes kleines Jump&Run-Spiel, daß im Zuge der Minigame-Compo 2003 entstanden ist. Der Programmierer, Geir Straume, gehört zu den regelmäßigen Teilnehmern dieser Veranstaltung und sieht sein Spiel als eine Homage an das bekannte Spiel „Hunchback“, und in der Tat erinnert „Bellringer“ grafisch sofort an den alten Klassiker.

Der Spieler steuert den kleinen Glöckner, der ein Labyrinth voll von Rittern durchqueren muß,

indem er über sie hinweghüpft - berührt er einen, verliert er ein wenig Lebensenergie. Hat man sich lebend durch die verschlungenen Gänge und an den Rittern vorbei kämpfen können, wartet am Schluß jedes der insgesamt 4 Level ein kleines Rätsel: mittels Glockenläuten muß man den durch dicke Wände versperrten Ausgang "freibimmeln"; einige Glocken versenken die störenden Hindernisse, andere lassen dafür neue auftauchen. Insgesamt stehen 10 Minuten Zeit zur Verfügung, in denen man die vier Level der Burg durchqueren muß, bevor man abermals erneut anfangen kann. Punkte und Boni bekommt der Spieler dabei für geringen Zeitverbrauch, schnelles Herausfinden der richtigen Glockenkombination sowie durch möglichst wenig Kontakte zu den Rittern; kleine gelbe „Pausenbrote“ helfen ihm, einen Teil seiner verlorenen Lebensenergie wiederzugewinnen.



Insgesamt bietet „Bellringer“ viel Spaß und lässt mich nicht schlecht staunen, wieviel Potential kleine 4 KB-Spiele doch haben können. Eine Herausforderung, die mit Sicherheit länger beschäftigt als so manch anderes Freewarespiel, das dem grundsätzlich verspielten User von heute angeboten wird. Da muß man sich doch die Frage stellen, ob es nicht viel besser wäre, wenn die wenigen Spielermacher heute regelmäßiger kleine und einfachere Spiele herausbrächten statt sich teilweise jahrelang mit Großprojekten zu beschäftigen ... [bk]

HARDWARE

Das MMC64 im Test

Mit dem MMC64 ist es möglich, MMC (Multimedia Card) und SD (Secure Data) Karten mit einer maximalen Größe von 4 GB zu lesen. Dank des flashbaren BIOS (Basic Input Output

System) ist es möglich, die Firmware upzugraden. Die dafür notwendigen Upgrades können kostenlos auf <http://www.ami.ga> heruntergeladen werden. Die Fähigkeiten können auch durch verschiedene Plug-Ins erweitert werden, wie z.B. das Anzeigen von Koala-Grafiken, etc., welche ebenfalls auf der Seite erhältlich sind.

Jedoch bevor man mit dem MMC64 loslegen kann, sind noch einige Punkte notwendig, welche auch im mitgelieferten Handbuch erklärt werden.

Als erstes muss das Speichermedium im FAT16-Format formatiert werden. Danach muss der Anwender manuell im Root-Verzeichnis der Karte den Ordner **SYSTEM64** anlegen. In diesem Ordner werden alle Plug-Ins und BIOS Upgrades reinkopiert. Die Plug-Ins werden automatisch beim Einschalten des C-64s aktiviert.

Kommen wir aber nun zu den eigentlichen Fähigkeiten des MMC64:

Nach dem Einschalten erhält man ein blaues Optionsmenü mit folgenden Auswahlmöglichkeiten:

F1 – Dateibrowser starten

Die Ordner werden auf der linken Seite, und die Dateien auf der rechten Seite angezeigt, wie man es vom Norton Commander bzw. Star Commander her kennt.

Mit den Tasten **CRSR UP/DOWN**, **CRSR LEFT/RIGHT** und **RIGHT SHIFT** kann man sich durch den Dateibrowser bewegen. Hier ist es wichtig, das man die rechte Shift-Taste verwendet, da die linke Taste eine andere Funktion hat: Mit ihr kann man die Geschwindigkeit des Browsers einstellen.

Wenn man sich auf der linken Seite befindet, kann man mit **RETURN** in den gewünschten Ordner wechseln. Auf der rechten Seite kann man – je nach Dateieindung unterschiedlich – eine Aktion ausführen:

PRG	Lädt und startet sofort
SID	Lädt und wird mit dem eingebauten SID Player abgespielt
D64	Kann wieder auf Diskette zurück geschrieben werden

Sollte die Dateieindung jedoch anders sein, als oben in der Tabelle, versucht der Dateibrowser ein Plug-In aus dem System64-Ordner zu laden.

Es gibt auch – laut Handbuch – die Möglichkeit, komplette Disketten als D64-Image auf die Karte zu schreiben, wenn man **R** drückt.

Da sich das Plug-In aber leider noch in Entwicklung befindet konnte ich es noch nicht ausprobieren.

Mit **RUN/STOP** kann man den Dateibrowser jederzeit verlassen.

F3 – Einstellungen ändern

Im Konfigurationsmenü hat man nun folgende Auswahlmöglichkeiten:

F1	MMC64 BIOS on startup
F3	Autoboot on startup
F5	Save & exit config
F7	Exit without saving

F5 – BIOS upgraden

Um Komplikationen zu vermeiden, sollte man sich hier genau an die Anweisungen auf dem Bildschirm halten.

F7 – Zurück zu BASIC

Um das MMC64 jedoch komplett zu deaktivieren, da es sonst zu Problemen mit der anderen Hardware (Retro-Replay, IDE64) kommen kann, drückt man einfach **F7** und **LEFT SHIFT** gleichzeitig.

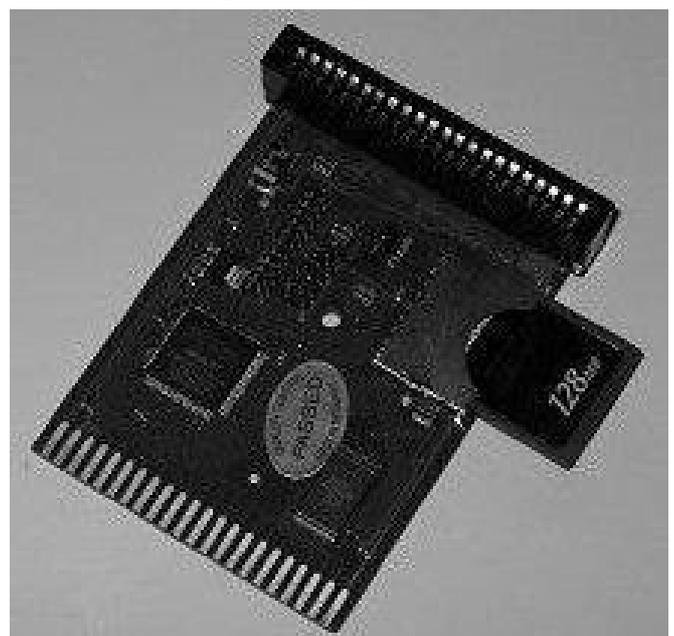


Foto: Michael Krämer

Natürlich stehen im Handbuch auch noch ein paar nützliche Tasten, die man wissen sollte. Zum Beispiel wird dort noch mal erklärt, wie man durch den Dateibrowser navigiert, oder wie man den SID-Player bedient.

Da dies aber für meinen Bericht eher uninteressant ist, habe ich es weggelassen.

Aber eine kurze Anmerkung noch zum Schluss: Dank des neuesten Upgrades zur Version **0.97** werden nun lange Dateinamen unterstützt. Dies war bis zur Version **0.96** nicht der Fall. [mk]

MMC64 – Fertigversion vs. Eigenbau

Die fertige MMC64-Karte für den CeVi kostet rund 50 Euro und ist damit recht günstig im Vergleich zum IDE64, doch es geht auch noch günstiger, sofern man nicht gerade zwei linke Hände hat: Robert Dupres hat eine Selbstbauanleitung im Internet veröffentlicht. Was unterscheidet nun aber das sog. Sidewinder-Projekt vom MMC64?

Zunächst einmal muß darauf hingewiesen werden, daß es sich bei der Selbstbauanleitung um ein Open-Source Projekt handelt, d.h. Mitentwicklung ist nicht nur erlaubt, sondern auch erwünscht, denn beim Sidewinder muß noch einiges aufgeholt werden um eine ähnlich komfortable und fortgeschrittene Bedienung zu ermöglichen wie beim MMC64, und dazu sind alle interessierten Benutzer aufgefordert. Außerdem befindet sich das Projekt Sidewinder momentan noch in der Prototypenphase. Das MMC64 wurde in Eigenregie von Oliver Achten entworfen, gebaut und betreut.

Gemeinsam ist und war beiden übrigens die Idee zum Bau dieser Hardware: das IDE64 war beiden Bastlern preislich zu teuer und so suchten sie nach einer kostengünstigeren Alternative.

Positiv ist jedenfalls zu bewerten, daß das System von Robert Dupres auf den Userport zurückgreift, was den Expansionsport für andere Erweiterungen freilässt. Zwar ist dieser zu dem Zweck auch beim MMC durchgeschliffen, leider scheint es aber Probleme mit z.B. dem Retro-Replay-Net in Verbindung mit dem Teil zu geben: es kann entweder nur das eine oder das andere Modul aktiv sein. Da allerdings auch der Userport belegt sein kann (z.B. durch einen Drucker) arbeitet Robert derzeit an einem Interface für den Datensettenanschluß und kommt dabei nach eigenen Aussagen gut voran. Nähere Beschreibungen und Software dazu

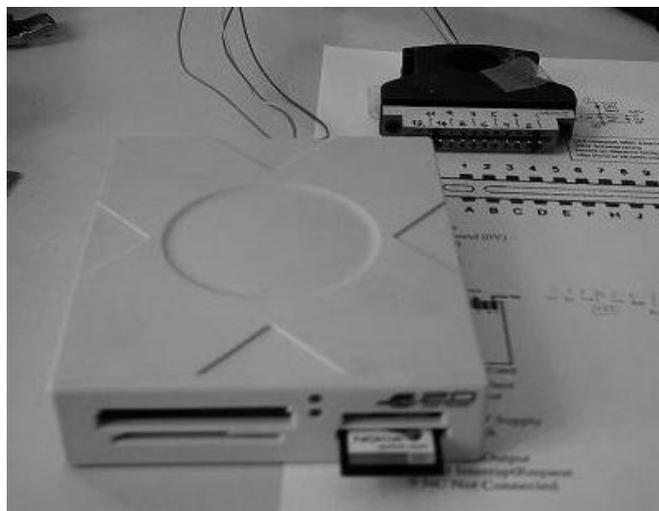
werden online gestellt, sobald er Zeit dazu findet. Übrigens: keine Angst, über den Kassettenport geht es keineswegs langsamer als über den Userport, es wird sogar immernoch schneller sein als die standart-1541, andererseits freilich auch langsamer als das MMC64, das einen eigenen 8MHz Chip verwendet.

Ein weiterer gravierender Unterschied ist der, daß das Projekt Sidewinder ausschließlich kartenimmanent mit d64 Images arbeitet und (im Gegensatz zum MMC64) keine SIDplay-Funktion unterstützt und unterstützen wird.

Wer einen Blick auf die Homepage des Entwicklers werfen will um sich selbst ein Bild vom Projekt zu machen kann dies unter folgender Adresse tun:

<http://people.freenet.de/hardwarerobby/c64/index.html>

Es sollte allerdings darauf hingewiesen werden, daß Robert Dupres keine Bauaufträge annehmen wird – also selbst ist der Mann! Eine eindeutige Entscheidung, ob man nun selber zum LötKolben greifen oder lieber 50 Euro investieren soll ist schwierig, da die beiden Projekte sich gar nicht so ähnlich sind wie es auf den ersten Blick scheint – es ist nämlich in der Tat nicht der Fall, wie man vielleicht denken sollte, daß man sich mit der Sidewinder-Anleitung das MMC64 sparen könne. [bk mit Robert Dupres]



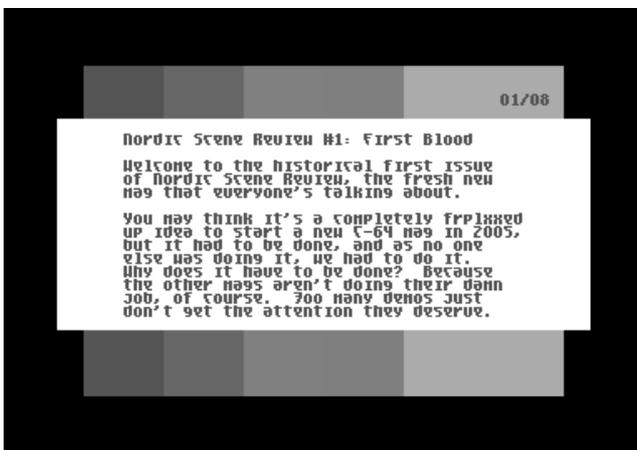
Der Prototyp in einem Multicardreader-Gehäuse. Foto: Robert Dupres.

NEUE DISKMAGS

Nordic Scene Review

Es scheint irgendwie an der Zeit zu sein, der Szene selbst den Spiegel vorzuhalten und ihr zu zeigen, daß sie noch lange nicht im Sterben liegt.

So haben nicht nur wir uns dazu verleitet gefühlt, ein neues, regelmäßiges und unabhängiges C-64-Magazin zu erstellen, sondern auch im hohen Norden Europas kam man zu ähnlichen Überlegungen, aber mit anderem Schwerpunkt: das von den Gruppen Fairlight, Triad und Booze Design initiierte Diskmag „Nordic Scene Review“ will möglichst monatlich [mit Vorbehalt, Anm. d. Redaktion] zum Download zur Verfügung stehen und sieht sich nach eigenen Aussagen als „Game Over(view) für Demos“, und ggf. auch für aktuelle Diskmags, die dafür kritisiert werden, nur „etwa alle sechs Monate zu erscheinen“, wobei sie sich dabei wohl auf die bekanntesten Mags wie Publication, Arachnophobia u.ä. beziehen, deren unzureichende Demoreviews damit kritisiert werden sollen.



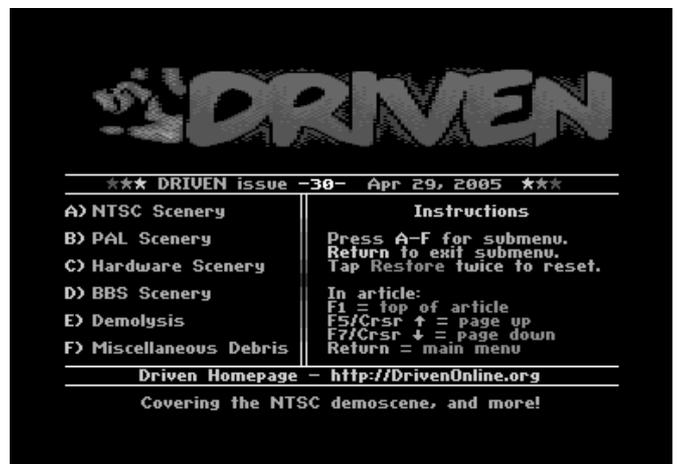
Die Magstruktur ist allerdings ein wenig unübersichtlich und – nun, sagen wir einfach extravagant. Auf den ersten Blick wirkt die Übersicht wie eine zeitgenössische Demo von Triad, aber das Drücken der Space Taste hilft nicht weiter. Ich stand vor einem Rätsel, und erst als ich meinen Kopf vor Verzweiflung auf die Tastatur sinken ließ tat sich aus einem der sechs senkrechten Farbbalken (!) ein Textfenster auf und präsentierte das Editorial: ich war wohl versehentlich an die Return-Taste gekommen. Nun, Eigenwilligkeit ist etwas, das man den beteiligten Gruppen ja nun auch mit einigem Recht nachsagen kann, insofern passt die Aufmachung, obwohl bezweifelt werden kann daß die zweite Ausgabe der ersten noch gleichen wird, denn sicher bedeutet das Mag auch eine Darstellungsplattform des stilvollen Designanspruchs der daran beteiligten Gruppen. Wir setzen große Hoffnungen in dieses Projekt, denn Triad, Fairlight und Booze Design gehören nach wie vor zu den aktivsten Gruppen der Szene. Und obwohl der Schwerpunkt, der Name läßt es schon erahnen, zunächst auf der

nordeuropäischen Szene liegen soll, ist eine Ausweitung nicht ausgeschlossen. Vorläufig kann das Mag als d64-file von der CSDB runtergeladen werden und hat noch keine eigene Homepage. [bk]

Driven ist zurück!

In der Tat ist Driven kein neues Magazin, aber neu zurück in der Szene. Die aktuelle Ausgabe (#30) ist auch gar nicht mal schlecht geworden und bietet als großen Aufhänger schonmal das Interview mit „Macbeth“; als einer der Mitentwickler des C-64 DTV war er beispielsweise beim Bugfixing behilflich und hat einige interessante Anmerkungen zum D2TV zu machen, daß noch in diesem Jahr in Europa erscheinen soll... .

Aber wie alle Diskmags ist auch (und vielleicht besonders in seiner jungen Reintegrationsphase) dieses Mag auf Mithilfe angewiesen, besonders um Infos für PAL-User bieten zu können sucht die Redaktion dringend Mitarbeit. Das ist sicher eine gute Gelegenheit einem Mag-Klassiker ein wenig unter die Arme zu greifen ... also packen wir's an! [bk]



>> IST NOCH WAS? <<

Was muß noch in die CeVi-aktuell? Geplant ist unter anderem ein **Flohmarkt**, in dem User ihre Schätze in vertrauensvolle Hände abgeben oder Gesuche aufgeben können; eine **Userbörse** in der User nach anderen Usern in ihrer Umgebung „fahnden“ und Treffen organisieren; eine **Händlerliste**, die auch „Newbees“ und „Zurückgekehrten“ schnell und übersichtlich zeigt, was man noch wo bekommen kann.

Unterstützt uns und schreibt uns Eure Ideen was noch fehlt! [Die Redaktion]

LACHNUMMER E-PAY

Oder wie ich lernte den DAU zu lieben

Und dann war da noch der Kerl, der ...

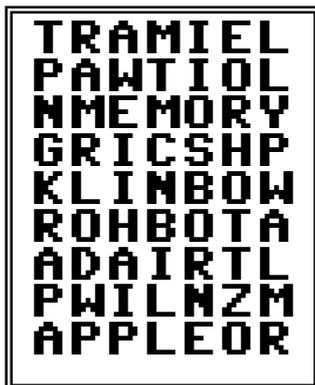
... 35 Euro für einen einfachen Brotkasten haben wollte (50 im Sofortkauf).

... 25 Euro für seinen Commodore MPS 801 haben wollte (auf dem Bild war ein Star LC-10).

... für eine Diskbox mit 50 Raubkopien mind. 20 Euro haben wollte (79 im Sofortkauf) – und es auch noch als Notverkauf ausgab.

... einen CBM 8296 anbot und in der Artikelbeschreibung auf ein wichtiges Detail hinwies: „ohne Treiber“ ...

... einen Commodore CPC 6128 anbot.



Im oberen Schaubild sind 6 Worte versteckt, die mehr oder weniger mit dem CeVi zu tun haben:

2 technische Begriffe aus der EDV,

2 Computerhersteller,

1 Eigenname,

1 Szenegruppe.

Aus den Buchstaben der Szenegruppe und des Eigennamens lässt sich das gesuchte Lösungswort zusammensetzen.

TIP: Eine englische Erfindung des vergangenen Jahrhunderts.

Zu gewinnen gibt es hierbei leider nichts, Lösungsvorschläge können aber gerne an die Redaktion geschickt werden, die richtigen Antworten werden dann zusammen mit den entsprechenden Einsendern und der Lösung beim nächsten Mal hier aufgelistet.

IMPRESSUM

Die „CeVi-aktuell“ ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge.

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)

Michael Krämer (mk)

N.N.

Danke an:

Frank Gasking

Robert Dupres

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de