

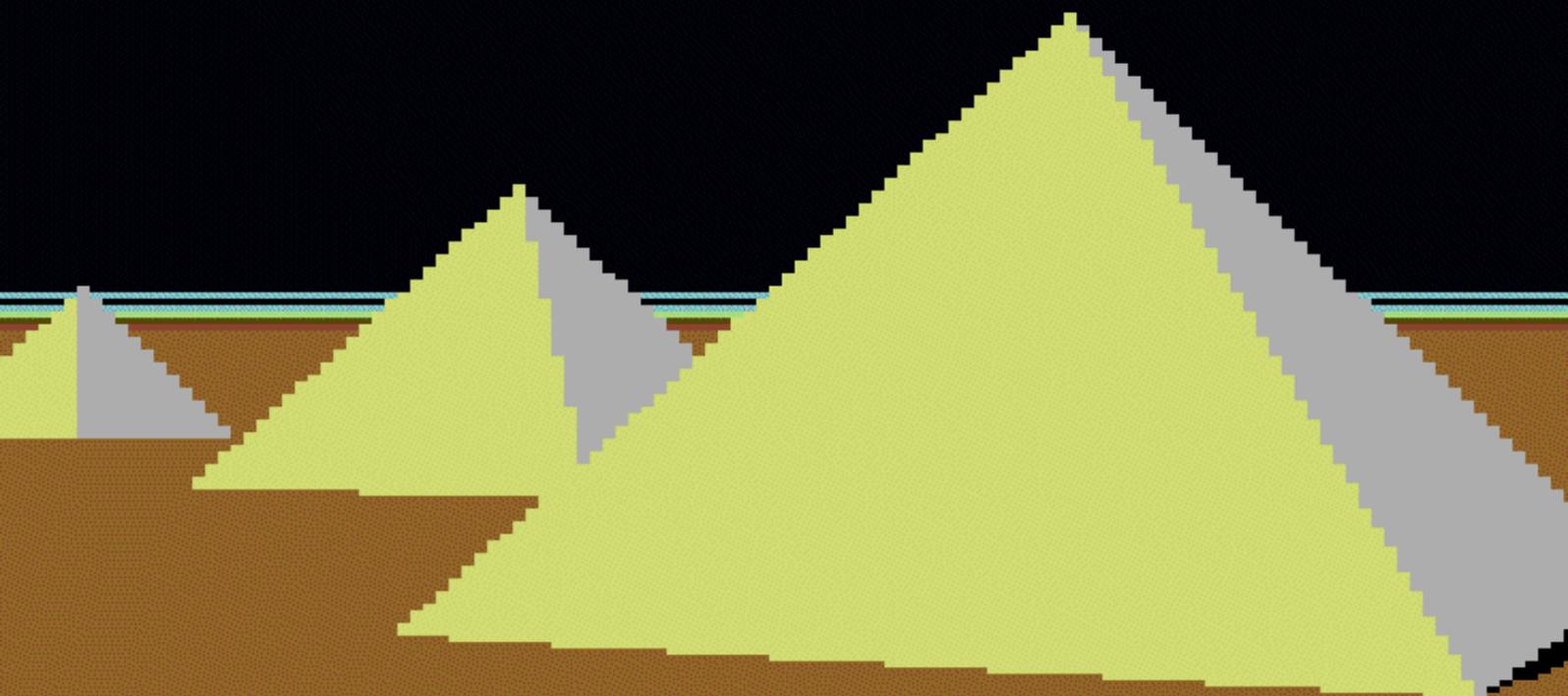
# GAU-aktuell

**NEWS**

**INTERVIEW**

**- Georg Rottensteiner**

**BENDERS KOLUMNE**



# IMAC, ELEFANTEN UND READY ...

## Bender

Eigentlich wollte ich einen Ausflug machen in die Welt, wo ich noch nie zuvor gewesen bin. Es war alles vorbereitet, die Fahrkarte (ein Apple IMac), die Koffer gepackt (Software) und sogar ein Ziel (Apple User zu werden) waren gesteckt.

Aber nach dem ersten Start und den ersten Versuchen ins Web stürzte, das die Software nicht auf den Rechner wollte, weil das CD-Drive keine selbstgebrannten CD-R einlesen konnte. Also auf die Apple-Kugel und das CD-Drive getauscht, Kabel falsch dran, 5 Volt dahin wo sie nicht hin sollen und puff ... geschmorter Apple.

So blieb ich dann erst auf meiner Reise gleich hinterm Bahnhof stehen und sah nur wie sich der Traum auflöste. Von einem arroganten Gravis-Händler (Ersatzteile für das alte Dingen ... Bruahahahaha ...) mal abgesehen kam mir doch die Community da schnell entgegen (Kauf dir einen Gebrauchten zum Schlachten). Aber der Geldbeutel und die fragile Technik haben mich dann doch zur Trennung überredet. Ich hoffe Volker kriegts wieder hin (ja der Amiga-Volker, der Bestsellerautor).

Aber eigentlich drückt mir sogar etwas auf der Seele, wie ein Hobby das doch einigen soll doch trennen kann. So wie es häufig passiert, wenn verschiedene Interessen aufeinander prallen. So musste ich es leider nach dem letzten Treffen in Dortmund erleben.

Nachdem ein neuer Termin für das nächste Treffen durchgesprochen wurde und ein Termin

festgesetzt war, brachte jemand des Führungstrios der Veranstaltung einen Beitrag im Forum-64, wo er doch aufgrund diverser Gründe eine Umfrage startete, ob der Termin nicht verschoben werden sollte. Eigentlich nichts Ungewöhnliches, so entwickelte die Sache doch ein Eigenleben und derjenige hielt es dann auch nicht für angebracht, Rücksprache zu halten. So kam es dann, dass ich ihn anscrieb, ob denn diese Vorgehensweise so in Ordnung für ihn wäre. Was darauf hin folgte war eine Prügelei zwischen gekränktem Stolz und Hochmütigkeit. Im Endeffekt war die Sache nicht geregelt, ein Elefant steht seitdem im Raum und erinnert mich daran, doch noch etwas klären zu wollen. Aber wie das so häufig bei gekränktem Stolz und Hochmut liegen die beiden nicht auf der gleichen Sichthöhe, und wenn nicht der eine mal an den anderen erinnert, verliert man sich da ganz aus den Augen. Also Verbindung über den *controlport2* aufgenommen und Signal gesendet ...

In Anbetracht dieses sommerlosen Sommers überlasse ich Euch mit dem Gedanken an eure Zeit an den ersten Computer Kontakt

Ready ...

## IMPRESSUM

Die *cevi-aktuell* ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint einmal monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die abgedruckten Texte gilt: Einzelmeinungen spiegeln nicht notwendiger Weise die Meinung der gesamten Redaktion wider. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin zu beteiligen. Manuskripte, Programme (auch Listings) und Bildmaterial werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, sofern sie frei von Rechten Dritter sind.

### Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)  
Michael Krämer (mk)  
Thorsten Schreck (ts)  
Holger Aurich (ha)  
Hermann Just (hej)  
Stefan Egger (se)  
Christian Rehberg (cr)  
Michael Sachse (ms)

### Mitarbeit an dieser Ausgabe:

Frank Erstling

### Kontakt:

[cevi-aktuell@c64mail.com](mailto:cevi-aktuell@c64mail.com)  
[www.cevi-aktuell.de.vu](http://www.cevi-aktuell.de.vu)

Die Wiedergabe von Schriftzügen, Warenzeichen u.ä. berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass diese im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und von jedermann benutzt werden dürften. Gleiches gilt für die Wiedergabe von Logos und Markennamen.

# Georg Rottensteiner

**Interview mit dem Entwickler des C64-Spiel Joe Gunn Georg Rottensteiner alias Endurion**

**Thorsten Schreck**

**TS:** Hallo Georg, vielen Dank für dieses Interview als Hauptentwickler des C64-Spieles „Joe Gunn“. Bitte stell' Dich kurz vor und erzähle dabei wie Du zum dem C64 insbesondere zur Entwicklung von Joe Gunn gekommen bist.

Ich heiße Georg Rottensteiner, bin 33 Jahre alt und hauptberuflich sowie leidenschaftlich Programmierer.

Anfangen hatte alles zu Hause im zarten Alter von 5 Jahren. Mein Vater hatte damals einen ZX81 und damit konnte man tatsächlich programmieren. Wir hatten da noch zwei nette Bücher mit Listings. Daran konnte man wunderbar lernen, wie das funktioniert. Außerdem musste man mangels Speichermedium die Programme immer wieder neu eintippen. Es machte einfach wahnsinnig Spaß, da ein paar Zeilen zu schreiben und dann zu sehen, wie sich das auf dem Bildschirm dargestellt hat.

Ein Jahr später stand da plötzlich ein C64. War das ein Wahnsinn. Der hatte Farben! Und echte Musik! Dann bekam man auch schon die ersten Spiele in die Hand und seitdem bin ich gezeichnet.

Ich hatte schon damals sehr viel Spaß daran, Spiele zu programmieren. Meine Versuche sind allerdings leider immer bei BASIC geblieben. Das hatte sich auch bis zum Verkauf des C64ers nicht geändert. Dabei sind auch meine ganzen Basic-Spielchen in der Versenkung verschwunden und vermutlich unwiederbringlich verloren.

Zeit verging, der PC kam ins Land, setzte sich durch und ich programmierte dort weiter. Ich habe mich ins Berufsleben gestürzt und war auch dabei schon auf Spiele fixiert.

Zuerst war Turbo Pascal dran, dann auf (Watcom) C umgestiegen. Bei dem damaligen Java-Hype konnte man an ein bisschen Java nicht vorbei, vom Hocker gehauen hat es mich allerdings nicht wirklich.

Und plötzlich gab es Emulatoren. Da konnte man all die schönen alten Klamotten wieder spielen. Da juckte es mich wieder:

Ich habe mich auch gleich wieder auf Basic gestürzt und mit einem Text-Adventure angefangen. Das liegt übrigens immer noch halb fertig hier herum.

Da ich in der Zwischenzeit ja einiges an Programmiererfahrung gewonnen hatte (auch mit Assembler), wollte ich mal sehen, ob ich es nicht schaffen würde, auf dem C64 auch ein halbwegs akzeptables Spiel auf die Beine zu stellen.

Ich habe mir den Turbo ASS besorgt und damit auf dem Emulator losgelegt. Der Anfang waren nur simple Pokereien, die ich von Basic schon kannte, nur eben über den Assembler ausgeführt (VIC-Bank umswitchen, Zeichensatz ändern). Einige interessante Hürden später kamen dann auch schon die ersten Ideen. Irgendwas Einfaches, mit Tiles. Ein Puzzlespiel? Oder mit Leitern? Zu der Zeit habe ich La Mulana entdeckt (Tipp!) und dann stand es fest. Ein Action-Puzzle-Adventure soll es werden. Thema Ägypten.

Und so ging es dann schrittweise vorwärts. Spielbildschirm aus Teilen aufbauen. Spritebewegung (verfluchtes 9. Bit bei X-Koordinaten). Logik. Da ich meine Fortschritte in einem Forum

([www.retroremakes.com](http://www.retroremakes.com)) vorgezeigt hatte, gab es plötzlich Anfragen, um bei der Grafik zu helfen. Da sagt man als Programmierer nicht nein :)

Da war schon abzusehen, dass es ein niedliches Spiel werden könnte. Ich habe mich mit einem Preview bei CSDB umgesehen und dabei als Musiker Thomas Egeskov interessieren können. Die Motivation aus den Foren hat mich ungemein beflügelt, und so ist ein recht schickes Spielchen dabei herausgekommen.

Es freut mich, dass es sehr gut angekommen ist, obwohl es nicht gerade den letzten Stand der möglichen Dinge auf dem C64 darstellt. Oder vielleicht gerade deswegen?

**TS:** Zum Spiel „Joe Gunn“: Woher kommt die Idee und die so ausge-reifte Geschichte? Bist Du im Nebenjob ein Historiker oder haben dich Abenteuerfilme a la „Indiana Jones“ etc. dazu angeregt?

Im Nebenjob bin ich auch Programmierer :)

Wie oben schon erwähnt hat mich das Spiel La Mulana stark inspiriert. Dass da die eine oder andere Idee von Indiana Jones oder Rick Dangerous kam, lässt sich auch nicht leugnen. Extra ausgereift finde ich die Geschichte auch nicht wirklich. Die ist einfach so nebenher entstanden.



Dann muss man eigentlich nur zusehen, dass das Drumherum halbwegs logisch dazu passt. Bei Joe kam dann eben die Geschichte hinzu, dass sich immer jemand um die Siegel kümmern muss. Ich wollte eigentlich noch ein bisschen Verschwörung hinzu packen, immerhin muss ja laut Story jemand vor ca. 1000 Jahren auch das Siegel aufrecht erhalten haben.

Der relativ dichte Speicher stellte sich dann ein bisschen problematisch dar; und da dann ellenlange Texte einzubringen hätte wahrscheinlich einige Spieler abgehalten. So etwas wie bei System Shock 2, wo die Geschichte teilweise nur über die Logs der einzelnen Crewmitglieder erzählt wird, wäre fantastisch, aber da gehört viel Text dazu.

Ich liebe diese "archäologischen" Filme wie Indy, wo es darum geht, verlorene Stätten aufzusuchen und zu erforschen. Tomb Raider hat mir in der Richtung auch sehr gut gefallen, so lange man großteils alleine in versunkenen Gewölben umhergerirrt ist.

**0411** *Noch mal was zu Joe Gunn: Ich habe im Forum-64 gelesen, dass ein Benutzer nach einer deutschen Version gefragt hat. Du hast ihm geschrieben, die Idee sei gut und bietest Dir die Gelegenheit bekannte Fehler zu bereinigen. Wann können wir mit einer deutschen Version von Joe Gunn rechnen und hast Du noch weitere Abenteuer-Spiele für den C64 geplant?*

Ich muss mich nur mal dran setzen, die Texte sind ja relativ losgelöst vom ganzen Spiel. Ich würde bei der Gelegenheit die offenen Bugs mit fixen und evtl. die verflixte 10te Maske einbauen. Ich überlege als Feature evtl. dann auch eine entsprechende Bonusmeldung zu zeigen; man will ja auch für die Sucherei belohnt werden. Da würden dann einfach nochmal zwei Versionen von Joe Gunn kommen, Joe Gunn Gold (?), auf Deutsch und Englisch. Nebenbei bastle ich tatsächlich an einem neuen Spiel. Es soll ein Nachfolger für Joe Gunn werden. Ich habe mich auch schon im Forum-64 nach den Laderoutinen erkundigt und der

Location-Wechsel läuft auch so weit. Im Moment ist das allerdings alles noch in der Experimentierphase.

Ich hatte überlegt, ob man Joe (das Sprite) nicht etwas größer/schöner gestalten könnte, aber in allen möglichen Varianten würde etwas anderes darunter leiden. Scrolling wäre auch ein interessantes Thema, aber ich finde, das passt irgendwie nicht zu dem Spiel. Im Grunde läuft alles darauf hinaus, dass es wie Joe Gunn 1 aussieht, dafür aber mehrere Locations hat. :) Ein bißchen Faulheit ist auch dabei, ich möchte mich um groß angelegte Rasterzeilentricksereien drücken, dazu müsste ich mich wirklich viel tiefer in die Maschine einarbeiten. Dazu fehlt mir einfach die Zeit.

Es reizt mich einfach, eine etwas ausgefeiltere Geschichte zu erfinden. Da sich sonst nicht allzuviel ändert, werde ich aber versuchen, zumindest die Locations selbst etwas ansehnlicher zu gestalten. Durch das Nachladen sollte genug Speicher zur Verfügung stehen.

Ich bin auch noch hin- und hergerissen, ob ich mich an etwas Einfacherem versuchen soll. Etwas mehr Action, Single Screen. Aber das sind im Moment nur Gedankenspiele.

**0411** *Mir persönlich gefällt die Einfachheit von Joe Gunn, daher wäre ich auch dafür die Folgeversion im ähnlichen Style mit neuen Rätseln und größerer Umgebung zu gestalten. Meine nächste Frage geht in eine andere Richtung, und zwar zu den weiteren Spielen die auf Deiner Homepage [www.georg-rottensteiner.de](http://www.georg-rottensteiner.de) zu beziehen sind: Sentinel, Koronis Rift, Bounty Bob rides again und viele mehr. Es handelt sich um Remakes vieler Klassiker. Wieviel Aufwand steckt in so einen Remake und nach welchen Kriterien wählst Du die Spiele aus?*

Gerade bei den genannten Spielen unterscheidet sich der Aufwand beträchtlich. Das Remake zu Sentinel wäre fast ein ewiges Projekt gewesen. Schon als ich mit 3D-Programmierung angefangen habe, hat mich ein Sentinel-Remake gereizt. Allerdings hatte ich

zu Anfang ungeheure Probleme, die Abfrage, was genau jetzt unter dem Mauszeiger liegt, hinzubekommen. An der Stelle ist das Projekt auch Jahre lang stehen geblieben. Irgendwann hatte ich das Ganze dann raus, und von da an war es nicht mehr allzu weit.



Eine sehr interessante Herausforderung waren die aus einem Seed generierten Welten. Einfach per Zufall rumzumachen ist schnell getan, aber die Welten sollten ja alle lösbar sein. Da kamen dann recht schnell unzählige Prüfroutinen hinzu: Hat der Spieler in der Nähe eine Plattform auf dem nächsten Level? Gibt es ebene Plattformen durchgängig bis ganz nach oben?

Ich bin mir bis heute nicht sicher, ob wirklich alle Welten schaffbar sind. Ich habe schon einige gefunden, bei denen man mit einem Hyperjump (Teleport) beginnen muss, um weiter zu kommen. Gottseidank kam dann der Punkt, wo alles lief und nur die Oberfläche drumrum gestrickt werden musste. Das war dann recht einfach. Als Gag habe ich dann die Levelcodes belassen (die fand ich auf dem C64 immer so schön mysteriös).



Bei Koronis Rift liegt die Sache etwas anders, das war mein Beitrag zum Retro Remakes Competition 2006. Ich hatte das Spiel des öfteren am C64 gespielt, allerdings die Module nie so richtig begriffen. Bei dem Remake hatte ich die Möglichkeit, das Internet nach Tipps und Tricks zu durchwühlen. Damit hatte ich auch das Original mit unzähligen Savestates endlich durchgespielt (das Ende ist enttäuschend schwach).

Das Remake stand recht schnell auf festen Beinen, nur das ewige Testspielen zog das Ganze in die Länge. Es war einiges an Feintuning notwendig. Insbesondere, da einer der Hauptaugenmerke bei der Competition auf einfache Zugänglichkeit auch für Behinderte lag. D.h. die Spielsteuerung sollte möglichst einfach machbar sein (zum Beispiel nur Maus), zum anderen musste der Schwierigkeitsgrad auch entsprechend abschwächbar sein, so dass man eine Chance hatte. Ich nutze üblicherweise solche Remakes, um ein paar neue Dinge auszutesten. Bei diesem Remake war das eine halbwegs brauchbare Skelett-Animation für 3D-Modelle (Psytek, der Robot) als auch meine ersten etwas „ausgefeilteren“ 3D-Modelle (die umherstehenden Hulks). Das ganze Remake ist in den vorgegebenen 3 Monaten entstanden.

**☞☞☞ Was persönlich hat Dir mehr Spaß gemacht? Das C64-Spiel „Joe Gunn“ oder eines der genannten Remakes ...**

Persönlich war das C64-Spiel etwas völlig Neues für mich. Die PC-Remakes waren dann eigentlich nur Anbringen bereits vorhandener Routinen. Es hat Spaß gemacht, mit den Hürden der Assembler-Programmierung zurechtzukommen. Ein Pluspunkt für den C64.

**☞☞☞ Das hört sich gut an. Zum Abschluß des Interviews möchte ich Dich noch bitten unseren Lesern eine Ausblick auf Deine nächsten Projekte zu geben ...**

Oh weia. Es ist eine alte Krankheit von mir, dass ich unzählige offene Projekte vor mir herschiebe. Viele

verschwinden auf ewig in der Pipeline, manche kommen da wieder raus und fertig machen möchte ich so vieles. Richtig geplant ist derzeit nicht viel. Joe Gunn wird eine Gold-Edition mit Bugfixes haben. An Joe Gunn 2 bastle ich gerade am Grundgerüst.

An PC-Spielen wird es wohl eine beschleunigte Neuauflage von Hit-Block geben, meine 2D-Engine ist da doch ziemlich an ihren Grenzen. Ein Gedanke wäre ein Remake von Joe Gunn :) Das müsste aber dann wohl etwas ausgefeilter werden. Im Grunde kann mir jeden Tag irgend etwas Neues in den Sinn kommen, dass unbedingt programmiert werden muss. Lassen wir uns überraschen!

Homepage von Endurion:  
<http://www.georg-rottensteiner.de>

Nachtrag:  
Joe Gunn Gold ist mittlerweile erhältlich und kann von der genannten Homepage heruntergeladen werden.

## NEWS

### DANIEL HANSSON VERTORBEN

[bk] Daniel Hansson, in der Community besser bekannt als Matrix aus der Gruppe Zone 45, kam am 19. August bei einem Autounfall ums Leben. Er war 1998 einer der Mitbegründer von Elektron, der schwedischen Firma, die für die SID-Station verantwortlich ist.

### LOADSTART UNTERM HAMMER

[bk] Das bekannte englischsprachige Diskettenmagazin ‚Loadstar‘ dürfte auch hier in Europa ein Begriff sein. Der langjährige Chef-Redakteur Fender Tucker (1987-1999) verkaufte im Juli seine Masterdisketten erfolgreich bei Ebay. Der Käufer, eine Kanadier, erhielt den Zuschlag bei 19,99 US\$. Tucker trennte sich nur ungern: „I still think there was more fun in the 64K byte machines than there is in my 1.8-gigahertz thing that crashes MUCH more often than my C-128 ever did.“ Dennoch sieht er seine Disks nun in guten Händen und hofft irgendwann in der Zukunft darauf, dass ein Museum sie ausstellen will.

### KICKSTART C16

[bk] Was soll daran neu sein? Kickstart kennt man doch. Das gab es auch schon für den C64. Stimmt alles. Aber die C64-Version war anders und bot nach Ansicht von Cosine nicht denselben Singleplayer-Spaß wie die des C16. Also portierten die Jungs das Game kurzerhand. Dabei bleibt auch der Spaß nicht auf der Strecke, wie James Monkman von RCCD meint:

„Fans of the original motocross classic will love it, and for those new to the game (like me) playing Kickstart proves to be an enjoyable (yet equally frustrating) experience.“

# Cevi saniert - Floppy-Umbau 1541/51

## TEIL 2: Die Floppy 1541/51 erhält ein neues Netzteil.

### Michael Sachse

Das neue Schirmblech muss nun noch etwa 5 mm im Mittelteil gekürzt werden, damit es nicht die Platine erreichen kann. An den Kontaktstellen zum bestehenden Rahmen muss etwaiger Schutzlack entfernt werden, damit die neue Schirmung den bestehenden Rahmen ergänzt. Nun können die beiden Teile an den Seiten durchgebohrt und mit einer Verschraubung verbunden werden.



Wie man im Bild leider etwas schwer erkennen kann, liegt der obere Rand des neuen Blechteils etwas tiefer. Hier wurde die Kante zusätzlich mit Isolierklebeband abgeklebt. Das dient nur als Schutz vor Verletzungen bei der Montage, da die 1541-Platine dieses Teil sowieso nicht mehr erreichen kann. Nun werden die alten Festspannungsregler von der Platine ausgebaut. Erst wird die Verschraubung entfernt und danach die Festspannungsregler abgelötet. Das ehemalige Kühlblech, das diese thermische Schwachstelle der 1541-1 Platine gemildert hat, ist nun überflüssig.

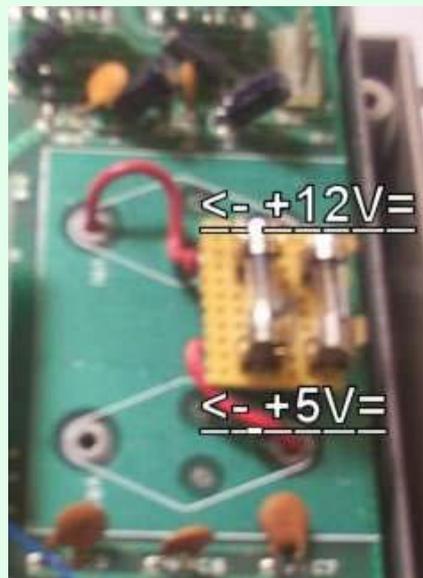
An der Position der ehemaligen Regler sollten nun auf der Oberseite der Platine zwei Beschriftungen sichtbar werden: VR1 und VR2.

VR1 ist der hintere Regler zur (oben im rechten Bild). Dieser war für die 12V des Laufwerksmotors zuständig.

Der untere VR2-Regler hat die TTL-Elektronik mit Spannung versorgt. Hier werden nun jeweils 5V= und 12V= an der ehemaligen Durchkontaktierung des jeweiligen Regler-Ausgangs angelötet.

Masse kann man bequem an eines der größten Löcher der ehemaligen Verschraubung anlöten.

Viele aktuelle Schaltnetzteile verfügen über eine Abschaltung bei Kurzschluß. Diese könnte in vielen Fällen ausreichen.



Zum zusätzlichen Schutz ist jedoch die eine zusätzliche sekundäre Absicherung zu empfehlen. Da die Netzteile vor der selbstständigen Abschaltung erst die Stromspitze erreichen müssen, kann das in sehr seltenen Fällen gefährlich werden.

Bei einem ungünstigen Defekt auf der Platine, der zu viel Strom einleitet, aber das Netzteil dennoch nicht seine Stromspitze zum

Abschalten erreichen läßt, kann das zur Katastrophe führen.

Je nach Stromabgabe des Schaltnetzteils kann das im ungünstigen Fall die totale Zerstörung der Platine oder sogar Brand zur Folge haben!

Daher sollte man auch die sekundäre Seite absichern. Im Bild sieht man zwei Sicherungshalter für Print-Montage.

Nachdem alle passend verbunden und gründlich überprüft wurde, kann das komplette Laufwerk wieder zusammengesetzt werden. Nach der Montage kann ein erster Test durchgeführt werden.

### Schaltnetzteil

Es sollte ein Netzteil mit ca. 5V= (2 Ampere) und 12V= (1 Ampere) verwendet werden. Es ist wirklich nicht sinnvoll, wenn man versucht, ein 200 Watt PC-Netzteil in das Laufwerk einzubauen. Das wird nicht ins Gehäuse passen und könnte auch nicht entsprechend genutzt werden. Beim Kauf sollte man ruhig mal prüfen, ob sich ein im Gehäuse montiertes Netzteil eignet. Solange es nicht in Harz eingegossen ist, kann es ausgebaut werden.

Bisher war es bei den kleinen Schaltnetzteilen noch nie notwendig, eine Abschirmung über der Platine einzusetzen. Das möchte ich aber lieber nicht 100%ig in jedem Fall ausschließen. Das kann man vorher nie genau wissen.

Vor- und Nachteile des Umbaus:

- + stabile neue Stromversorgung
- + Wärmeentwicklung stark reduziert
- Im Gehäuse sind Änderungen notwendig
- sehr viel Arbeit

# Ihr seid am Zug...

**Eure Hilfe ist gefragt: Helft selbst an der monatlichen C64-Infozeitschrift mit – verbessert sie mit Euren Texten oder Ideen. Jeder interessante Beitrag zählt.**

## Stefan Egger

In der Cevi-Aktuell können alle C64-Interessierte mitarbeiten. – das scheint leider vielen nicht klar zu sein. Es kostet jeden Monat sehr viel Zeit und Geduld, so ein Projekt am Laufen zu halten. Die Redakteure arbeiten oft daran für Euch dieses Magazin zusammenzustellen. Leider blieb die bisherige Mitarbeit eher aus. Deswegen unser Aufruf und ein kleines Geschenk als Anerkennung für Eure eingesendeten Texte.

Bitte schickt uns eure Gesichte, wie ihr mit den Commodore-Computern in Kontakt gekommen seid, eure Projekte, eure Verbesserungen und Veränderungen am C64, eure Meinungen zu C64 oder die Vorstellung eurer Commodore-Homepage (ca. 1 Seite lang), zu.

Ich versichere, dass der geschriebene Text in der Cevi-Aktuell erscheint und darüber hinaus bekommt jeder, der uns hilft, eine gerenderte Datasette 1530 entweder

1.) in der Form eines gerenderten und farbigen Bildes (JPG, gute Auflösung von 3000 x 1527 Pixel)



2) in Form eines Drahtmodelles, mit den sichtbaren Kanten was einem Konstruktionsplan sehr ähnelt mit den sichtbaren Kanten (JPG, gute Auflösung)



3.) in Form eines Drahtmodelles, das einem Konstruktionsplan sehr ähnelt (sicht von oben); (JPG, gute Auflösung)



4.) oder ein PDF, das 360 Grad drehbar ist, aber die Qualität ist nicht so gut wie bei den Bildern (Acrobat Reader 7.5 oder besser benötigt)

zu.

Auch wären wir über Feedback und sonstigen Anregungen dankbar.

Wenn jemand ein guter Grafiker ist und ein Desktop-Hintergrundmotiv mithilfe dieser Bilder entwerfen möchte, soll er sich mit mir in Verbindung setzen.

**ALLE TEXTEINSENDUNGEN BEKOMMEN EINES DIESER BILDER (AUF WUNSCH). DIE TEXT-DATEI IM WORD-FORMAT (.doc) BITTE AN [Stefan\\_egger2000@yahoo.de](mailto:Stefan_egger2000@yahoo.de) SCHICKEN!**  
Viel Spaß beim schreiben eurer Texte!

# Witz des Monats



# Was macht...

**... Commodore Gaming (CEVI-aktuell 03/07, erschienen am 18.03.2007)**

**Stefan Egger**

Commodore ist zurück! Schon wieder.“ so die Cevi-Redaktion in Ausgabe 03/07. Diesmal ist es „eine Reihe von PCs vor, die neben bunten Folienaufklebern hochtrabende Leistungsdaten bieten“



„Tatsächlich liefert CG einen vorinstallierten Emulator mit jedem PC, dem schon 50 C64-Spieletitel beiliegen“ freut sich die Cevi-Fans.

Doch welche Spiele sind wirklich mitgeliefert? California Games, Paradroid, Impossible Mission, The Last Ninja, Myth, Flimbo's Quest, International Karate and Cybernoid II sind nur einige davon. Diese ähneln sehr stark der C64-DTV-Auswahl – kein Wunder, da die Spiele aus einer Kooperation mit „Commodore international“ entstanden.

Man hat also nicht ganz auf Commodore vergessen. Das ist auch auf der Homepage zu sehen – am Online C64-Emulator, an der Commodore-Geschichte und an dem C64-Regenbogenlogo in der Werbung.

Doch irgendetwas scheint schief zu laufen, Commodore Gaming gerät schon wieder in Vergessenheit – es gibt nix wirklich Neues.

Hier die Erscheinungstermine der Rechner:

- Frankreich und Deutschland: 24.05.2007
- Europa: Juni-August 2007
- America: Spätsommer 2007

Ich hoffe, dass diese Firma nicht wieder untergeht, sie gaben sich viel Mühe in ihrem Vorhaben. Mal sehen, was die Zukunft bringt.

Bei den C-kins (sprich: skins) hat sich aber was getan, so sind nun schon mehrere erhältlich. Unten im Bild ein Auszug aus dem „Classic Commodore“ – nicht schlecht!

Diese halten angeblich wegen eines speziellen Verfahrens ein Computerleben lang. Und man kann diese auch wieder gegen andere austauschen – sehr praktisch.

Jeder kann C-kins einsenden und es sollen auch Wettbewerbe abgehalten werden – nur wann???

Leider kann man die doch schicken Gehäuse nicht einzeln erwerben...

### Weitere Links zum Thema Commodore Gaming:

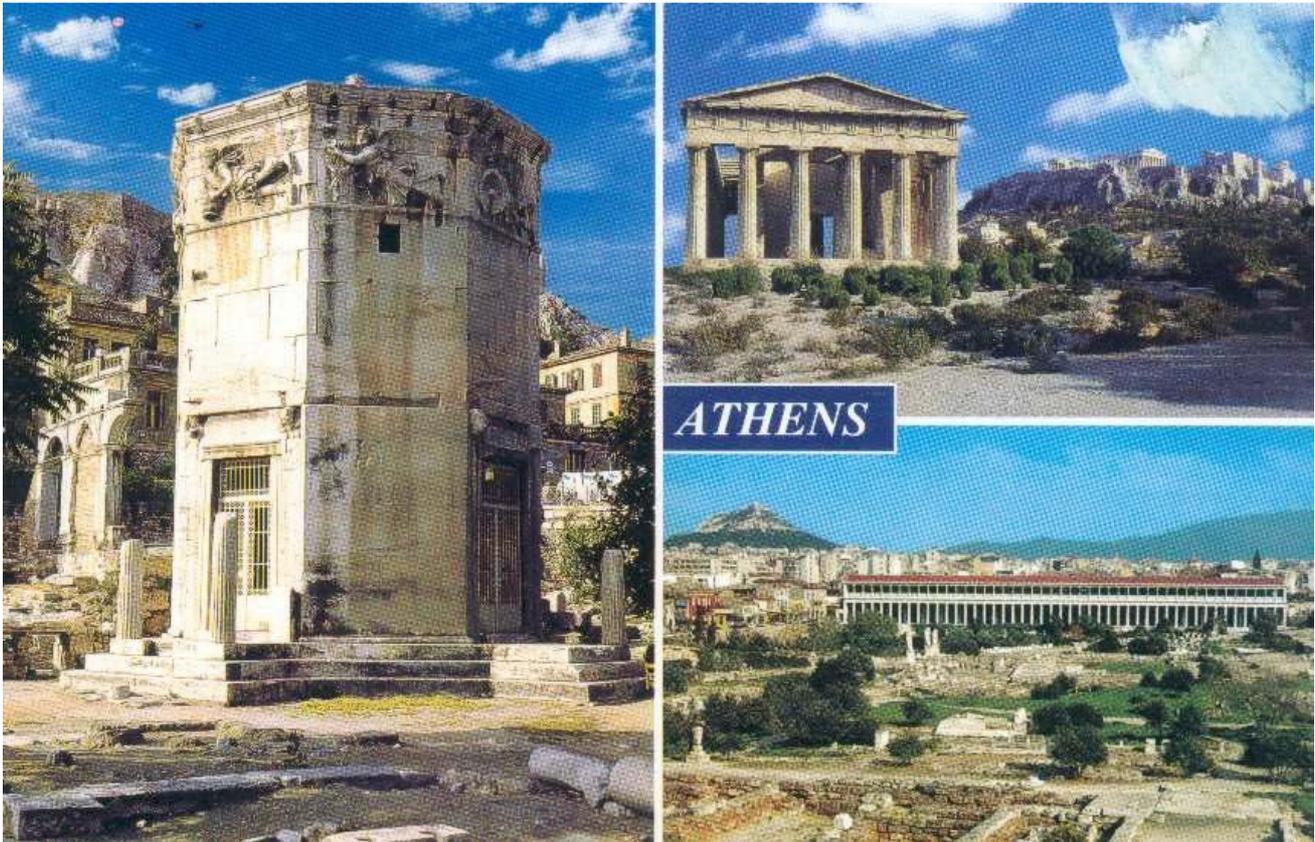


<http://www.commodore-gaming.com/pcshop/Home.aspx> (offizielle Homepage)

<http://commodoregaming.blogspot.com/> (schöner Blog, leider ohne Mitarbeit der Community eingeschlafen, schade)

				
Published: 18-04-07 Viewed: 4019 Commodore Gaming	Published: 13-04-07 Viewed: 18094 Commodore Gaming	Published: 18-04-07 Viewed: 4989 Commodore Gaming	Published: 18-04-07 Viewed: 7058 Commodore Gaming	Published: 18-04-07 Viewed: 2782 Commodore Gaming
				
Published: 29-06-07 Viewed: 935 Commodore Gaming	Published: 14-03-07 Viewed: 17480 Kaasa Solutions	Published: 14-03-07 Viewed: 6778 Kaasa Solutions	Published: 14-03-07 Viewed: 11687 Commodore Gaming	Published: 13-04-07 Viewed: 2715 Commodore Gaming
				
Published: 15-03-07 Viewed: 18928 Commodore Gaming				

Hier die C-kins der Kategorie „Classic Commodore“. Gut zu erkennen die typischen Commodore-Elemente wie das Regenbogenlogo oder die Typenschilder.



Diesmal ein Leserbrief der besonderen Art, den uns Telespielator aus seinem Urlaub hat zukommen lassen. Hier der Text:

Hallo Cevi-aktuell-Team!

Schöne Grüße aus Griechenland! So praktisch Internetforen und Wikis auch sein mögen, in der Hängematte zu liegen und die (wieder sehr gelungene) Cevi-aktuell zu lesen, ist für mich der Beweis dafür, dass Pintmags nach wie vor unersetzlich sind! Leider förderte der Athener Trödelmarkt mit Blick auf die Akropolis keinen Commodore-Kram zutage, aber die Willow-Party ist ja nicht weit ...!

Gruß

Telespielator

*☺☺☺☺ Hallo Telespielator, danke für die schöne Karte! Nett, dass Du im Urlaub auch Deinem Hobby fröhnst und unter der Athener Sonne die Cevi liest und auf Trödelmärkten nach Commodore-Devotionalien Ausschau hältst. Hoffentlich hattest Du einen erholsamen Urlaub und eine tolle Willow-Feier!*

Ein Glück, der  
Sonnenbrand ist  
weg

Ich fahr nächstes  
Jahr nach  
Mallorca



Du fährst höchstens  
mit dem Müllwagen zum  
Recyclinghof

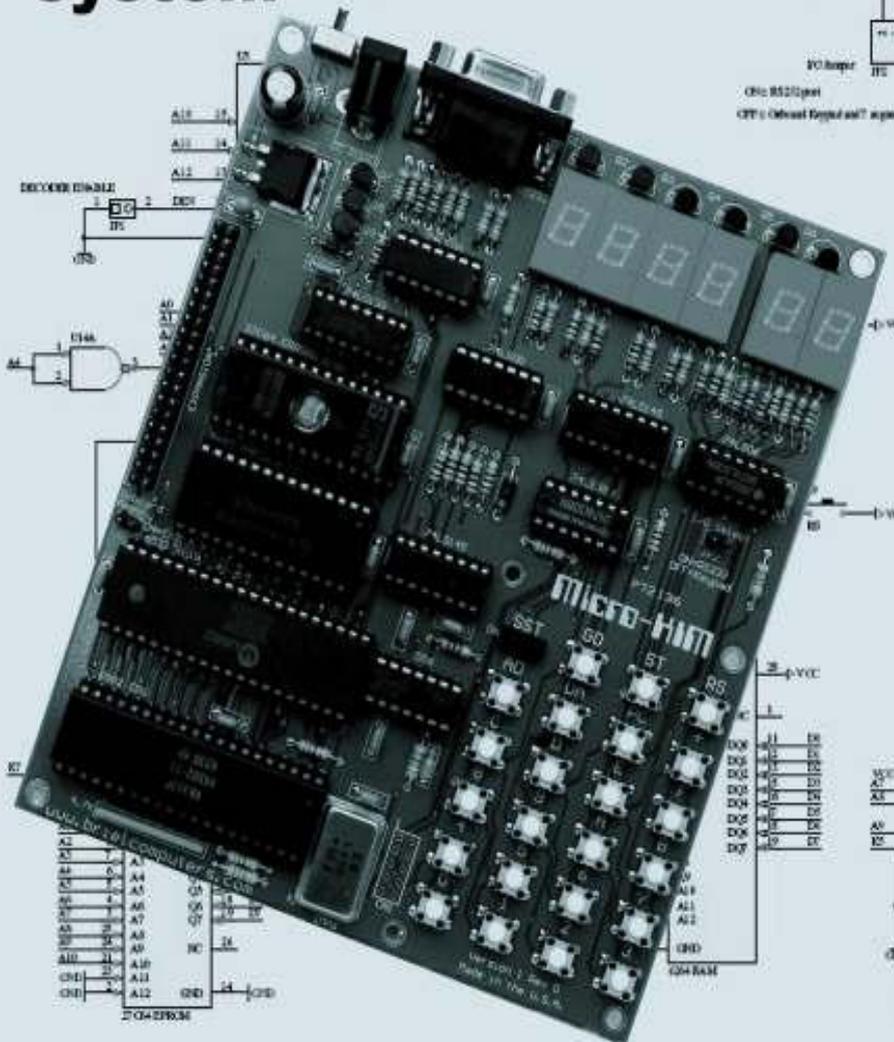
GRRRRRRR

Stimmt, ich wollte ja  
letztes Jahr schon deine  
Mutter besuchen

# Briel Computers

# MICRO-KIM

## microcomputer system



**A COMPLETE  
MICROCOMPUTER  
KIT ONLY \$99  
BUT NOT JUST A KIT**

AVAILABLE FULLY ASSEMBLED  
FULLY TESTED  
FULLY WARRANTED \$149

**OPERATES WITH**

KEYBOARD AND DISPLAY  
HYPERTERMINAL  
TTY RS232

**MICRO-KIM INCLUDES**

**HARDWARE**

MICRO-KIM WITH  
6502uP ARRAY  
6532 ARRAY  
5K RAM

EXPANSION PORT

**SOFTWARE**

MONITOR PROGRAMS  
(STORED IN  
2048 EPROM BYTES)

**FULL DOCUMENTATION**

MICRO-KIM MANUAL  
KIM-1 USER MANUAL  
SYSTEM SCHEMATIC  
6500 HARDWARE  
MANUAL  
6500 PROGRAMMING  
MANUAL

FIRST BOOK OF KIM  
AND GAMES ALL ON CD

**USE THIS INFORMATION TO ORDER YOUR MICRO-KIM!**

# Briel Computers

# MICRO-KIM

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

**Production now underway  
Don't miss out on this limited  
production project of the first  
single-board computer.**

\*Prices shown do not include shipping charges

Email: [vbriel@yahoo.com](mailto:vbriel@yahoo.com)

(c) 2007 Briel Computers