

CELESTIAL

Back to the roots!

Ausgabe Juni 2008



INDIANA JONES

und das
KÖNIGREICH DES
KRISTALLSCHADEL



Editorial

Bevor hier irgendwelche Spekulationen die Runde machen: Nein, wir wissen nichts von einem Spiele-Release des aktuellen Indiana-Jones-Film für den Commodore 64! ;-)

Unseres Wissens nach hat niemand vor, ein solches Spiel auf den Markt zu bringen. Leider würde die Erstellung des Spieles zu kommerziellen Zwecken ein nahezu unmögliches Unterfangen; alleine die Lizenzkosten würden aufgrund der doch recht niedrigen Absatzzahlen für C64-Games in der heutigen Zeit den finanziellen Rahmen sprengen.

Doch warum dann dieses Titelbild? Zum Einen weil es cool ist, aktuelles im Grafikstil der frühen 80´er zu sehen. Zum Anderen kommt die cevi-aktuell mit dieser Ausgabe im Retro-Design daher; dies hat mehrere Gründe, der Wichtigste allerdings ist, dass sich das Redaktionsteam aufgrund der vielzähligen Resonanz der Leser entschieden hat, wieder zum Ursprung der cevi-aktuell zurückzukommen.

Einen vergleichbaren Werdegang hat auch die Produktion des neuen Indiana Jones-Film genommen: George Lucas, der ja bekanntlicherweise bei der Indy-Serie die Finger im Spiel hat, musste sich bei der Fortsetzung seiner Erfolgs-Saga Star Wars doch sehr viel Kritik in Sachen überladener Computer-Effekte gefallen lassen. Scheinbar vermissten doch viele der Fans die althergebrachte Handschrift des Films mit klassischer Kulisse. Und so wurde bei der Produktion der Indiana-Jones-Fortsetzung gemeinsam mit Regisseur Steven Spielberg beschlossen, weitestgehend auf Computer zu verzichten. Wir denken, dass dies der richtige Schritt ist: Back to the roots!

Auch redaktionstechnisch hat sich einiges getan bei der cevi-aktuell: René Bruns, der für die letzten beiden Ausgaben verantwortlich war, hat aus persönlichen Gründen die Redaktion verlassen und die Leitung abgegeben. Auf der Suche nach einem Job zog es ihn zuletzt in die Schweiz; das gesamte Team wünscht René viel Erfolg bei der Berufsfindung. Musste René sich zuletzt viel Kritik bezüglich der cevi-aktuell-Arbeit gefallen lassen, sei ihm an dieser Stelle aber noch einmal von allen hier für sein Engagement gedankt; bereitwillig und mit extrem viel Arbeitseifer hat er die letzten Ausgaben realisiert. Wir hoffen selbstverständlich, dass, nachdem er Fuß gefasst hat, er bald wieder den ein oder anderen Bericht beisteuert.

Vom Inhalt her wird es ebenfalls eine Neuerung geben: Ab dieser Ausgabe werden auch Konsolen und andere Computer fest in die Berichterstattung genommen. Selbstverständlich ist der C64 immer noch Hauptschwerpunkt; jedoch hat sich die Szene längst nicht nur auf den Commodore 64 festgelegt, was man auf der DoReCo sehr gut sehen kann. Spielekonsolen, welche wiederum C64-Emulatoren laufen haben oder C64-Klassiker neu aufleben lassen, können einfach nicht ignoriert werden!

Die cevi-aktuell ist ein Gemeinschaftsprojekt von Fans für Fans. Dieses Magazin lebt davon, dass Freunde klassischer Computer uns mit Informationen füttern. Solltet Ihr also eine Geschichte haben, von dem ihr denkt, dass sie vielleicht interessant ist und in unser Konzept passen könnte: Schickt sie uns! -fe

Inhalt

- S. 3 News
- S. 4 „Das kretzt mich nicht!“
- S. 5 Urlaubserinnerungen
- S. 5 Kritik „Computer Classics“
- S. 6 „Mr. Cave“ von M. Fenner
- S. 7 Eine VC 20 Odyssee
- S. 8 Frauen und Computer
- S. 9 Internet-Fundstücke
- S. 10 STA \$D400 - Musik per SID
- S. 12 Wie steht es um C=?
- S. 13 Wir waren Cracker
- S. 14 Willow Party - Rückblick
- S. 16 Buchtipp: Extraleben

Impressum

cevi-aktuell ist ein Fanmagazin ohne kommerziellen Hintergrund und wird von freien Mitarbeitern erstellt. Die Firma Commodore hat keinerlei Einfluss auf den Inhalt dieses Magazins, ebenso ist sie nicht verantwortlich für die hier veröffentlichten Inhalte. cevi-aktuell hat keine Redaktions-Anschrift. Die Berichte geben immer nur die Meinung des jeweiligen Autors wieder. Alle Rechte der veröffentlichten Texte, Grafiken und Fotos liegen bei den jeweiligen Autoren und dürfen ohne schriftliche Genehmigung nicht anderweitig verwendet werden. Bei Zuwiderhandlung behalten sich die Autoren entsprechende juristische Schritte vor.

Internet: www.cevi-aktuell.de.vu
E-Mail: cevi-aktuell@c64mail.com

Verantwortlich für das Layout und den Satz dieser Ausgabe:

- | | |
|-------------------------------|-----|
| Frank Erstling (sign-set) | -fe |
| Berichte wurden erstellt von: | |
| Marc Becker (Controlport2) | -mb |
| René Bruns (Ace) | -rb |
| Frank Erstling (sign-set) | -fe |
| Christian Hoffmeister (Tele) | -ch |
| Boris Kretzinger | -bk |
| Christian Rehberg (Bender) | -cr |



Hersteller aus Singapur bringt einen Wii-Clone incl. Spiele und Zubehör für 80,- Euro auf den Markt.



YURAKU Pte Ltd, Hersteller für Unterhaltungselektronik aus Singapur, präsentiert die Spielekonsole Yuraku Yur.Gaming V-MAX16.

Das Gaming-Center wird über das AV-Kabel an den Fernseher angeschlossen. Der Gamer hat die Wahl zwischen 7 interaktiven Sportspielen oder 16 Arcade Games. Mit den beiden Wireless-Controllern und dem Wireless-Joypad wird jeder Spielzug zur Fitnessübung. Ob man sein Handicap beim Golfen verbessert, beim Baseball einen Homerun schlägt oder beim Boxen den Gegner durch K.O. ausschaltet – mit den interaktiven Games hat das stille Sitzen vor der Spielekonsole ein Ende.

Die Accessoires, die auf den Wireless-Controller gesteckt werden können, machen jedes interaktive Game noch authentischer. So schlägt der Spieler den Ball nicht länger mit dem Controller, sondern mit einem Tennisschläger. Diese Accessoires sind für die Spiele Tennis, PingPong, Golf und Baseball verfügbar. Für richtiges Fußball-Feeling gibt es von Yuraku einen Controller, den der Spieler am Knöchel befestigt und den Ball so ins Tor befördert.

Mit den mitgelieferten 16 Arcade Spielen kommt der Gamer sicher auf seine Kosten. Die Yuraku Yur.Gaming V-MAX16 bietet von Klassikern wie Snake, über Action- und Adventure-Games, bis hin zu kniffligen Strategiespielen für jeden Geschmack etwas.

Die Yuraku Yur.Gaming V-MAX16 ist in weiß gehalten, die Blenden der Spielekonsole sind in den Farben grün, lila, rot, gelb oder blau erhältlich. Das Gaming-Center kommt inklusive zwei Wireless-Controller, einem Wireless-Joypad, zwei PingPong-Schlägern, einem Tennis-Aufsatz, einem Baseball-Schläger, einem Golfschläger, einem Controller mit Fußschnalle, einem AV-Kabel, Stromadapter und der Betriebsanleitung ab Mitte Mai 2008 für eine unverbindliche Preisempfehlung von 79 EUR in den Handel.

Quelle: <http://www.yuraku.de>



Auszug des Spieleangebots

cevi-aktuell Kommentar:

Ein interessanter Mix aus Retrogaming und moderner Spielsteuerung. Die angebotenen 16 Bit-Games sind für Retro-Fans sicherlich ausreichend, das die Games auf Modul daherkommen, lässt auf weitere Arcade-Kracher hoffen. Leider stellte uns der Hersteller keine Konsole zur Verfügung, so dass wir über die Praxistauglichkeit der kabellosen Steuerung nichts sagen können. Auf jeden Fall aber ist diese Konsole mit dem großen Umfang an Zubehör und 23 Games für 79,- Euro beachtenswert. -fe

Projekt64-Neuaufgabe

In der neuesten Version kann man mit CF/HD arbeiten, verfügt über bis zu 2 MB RAM und 512KB FlashROM. Mehr Infos unter: www.projekt64.filety.pl/
Quelle: c64.sk

Polit-Crack

Tony Krvaric ist Mitbegründer der Crackergruppe Fairlight, die in der C64- und Amiga-Szene sehr aktiv war. Nun hat er es an die Spitze der Republikanischen Partei in San Diego geschafft. Politische Gegner versuchen, Krvaric jetzt mit seiner Vergangenheit in die Enge zu treiben. Der hält entgegen, dass es als Jugendlicher in der damaligen Zeit ebenso dazu gehörte, wie das heutige Tauschen von MP3-Stücken. Welche Konsequenzen das öffentliche Aufrollen seiner Vergangenheit allerdings tatsächlich haben wird bleibt abzuwarten.

Quelle: www.gulli.com/

127 Spiele auf einem VC20-Modul

(Text: Robert Bernardo) In den letzten Monaten waren zwei Multikartenentwicklungen im Gange. Als erstes ist nun die „Behr-Bonz VIC-20 Multicart“ fertig geworden. Die Hardware wurde von Eslapion entwickelt, das Spieleauswahlmenü von Viande/Denial. Die Cartridge umfasst 127 Spiele, darunter Evergreens wie Choplifter, Frogger, Gorf, Ms. Pacman, Omega Race und viele andere. Der Preis liegt bei 30 US-\$ plus Versand, der im Einzelfall zu erfragen ist. Einfach E-Mail schreiben an: eslapion@videotron.ca. Paypal ist möglich.
Quelle: via Usenet

Plus4Emu 1.261

Update für den Open-Source-Emulator für die Commodore-264-Reihe:

- Bugfixes hinsichtlich Floppyauswahl und Linuxunterstützung
- Implementierte IEC-Level Laufwerks-emulation, damit man ein Verzeichnis auf einem PC auswählen kann. Unterstützt das Lesen und Schreiben von .prg, .p00, .s00, .u00, und .r00 Dateien.
- Debugger-Fenster zeigt den Stand der TED-Register.
- Anpassung der TED-Helligkeitsstufen um näher am Original zu sein.
- neue/verbesserte GUI-Tastaturkürzel und mehr. Die aktuelle Version kann von der Homepage frei heruntergeladen werden. <http://plus4emu.sourceforge.net/>

„Das kretzt mich nicht“



So fing irgendwann mal im Jahre 2005 ein kleiner Mensch namens Boris an, eine Idee umzusetzen. Magazin, welches sich von Fans für Fans geschrieben mit dem C64 beschäftigen soll. Die Geburtsstunde der Cevi Aktuell. Was darauf folgte war die Erstausgabe der Cevi aktuell im März welche mit der Power von 4 Mann und 9 farblosen Seiten die Szene des Cevi Fans bereichern sollte. Das hat uns einiges beschert:

- Hunderte von Seiten voll mit Infos, Bauanleitungen, Spielbeschreibungen, Berichten, Meinungen, Kritiken, Comics, und und und;
- Ein durchweg professionelles Layout;
- Kostenlos bleiben trotz der hohen Qualität;
- Zeitdruck, manchmal wollten die Leute die nächste Ausgabe nicht abwarten;
- Trödelige Redakteure, die ihre Beiträge nicht rechtzeitig abschickten;
- Immer Respekt vor der Leistung anderer und den Leuten in der Redaktion
- Die Szene immer scharf im Auge behalten und andere Szene Mags mit Distanz beobachtet;

Leider gab es auch ab und an weniger erfreuliches:

- Kritik von denen, die es eigentlich freuen sollte, das jemand sich die Arbeit mit einem Magazin macht (Coverbilder, Beiträge usw.);
- Eigene private Projekte die auch erledigt werden wollten, mussten mit Sicherheit mal hinten anstehen.

Dann kam irgendwann die Nachricht, dass Boris das nicht mehr machen kann. Und so tat sich dann auf, was eigentlich Boris da als „Ein Mann Show“ geleistet hat. Es war enorm. Dafür weiß ich, dass er uns in Zukunft wieder ein literarisches Meisterwerk präsentieren wird. Da können wir also entspannt sein, es wird wieder was zu lesen geben von Boris. Die Nachfolge wird es hoffentlich meistern und wieder ein gutes Werk präsentieren. Danke für über 2 Jahre Cevi Aktuell vom Feinsten.

So hat er uns auch in der Zwischenzeit mit einem tollen Werk über die Geschichte von Commodore beglückt. Wer mag kann sich das Werk „Commodore – Aufstieg und Fall eines Computer Riesen“ im Handel bestellen.

Ist es zu früh für 2 Jahre, jemandem so überschwänglich eine Seite zu spendieren? Ja sicher, irgendwie müssen wir das Heft ja vollkriegen. Spaß beiseite, aber in dieser schnellen Zeit, wo man überhaupt noch froh sein kann, wenn etwas mehr als 5 Tage bestand hat und sich das Unkonventionelle jeden Moment neu erfindet, ist es auch mal gut auf die Bremse zu treten und sich umzudrehen. Verdient hat er es auf jeden Fall. Wer mag kann sich die Erstausgabe runterladen:

<http://www.c64.at/cevi-aktuell/cevia0105.zip>

Um die Gelegenheit mal zu nutzen, ich hoffe das in Zukunft mal mehr Feedback von den Lesern kommt. Das ist der einzige Lohn, den wir alle in der Redaktion bekommen können.

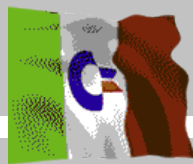
-cr

SYS 64738

Danke Boris!



Boris Kretzinger im Gespräch mit Cristian Rehberg auf der DoReCo im März 2008. Auch wenn es hier nicht danach aussieht: Er kann auch lachen!



Vierundsechziga inne Bella Italia

Es muss sich in den späteren 80er Jahren, also der Blütezeit des C64 zugetragen haben. Das Lieblingsreiseziel meiner Eltern war das lebenslustige und unbeschwerte Italien und ich kann mich noch konkret an zwei ebenso „unbeschwerte“ Episoden erinnern.

Die erste fand in dem Ort San Benedetto del Tronto statt. (Übrigens angeblich die palmenreichste Stadt Europas mit wirklich vielen riesigen Palmen; diese Urlaubsdestination kann ich der Community nur wärmstens empfehlen!) Da in einem Badeurlaub das tägliche Pflichtprogramm zwischen Strand und Hotelspeisesaal für einen Teenager mit der Zeit etwas eintönig werden kann, erkundigten wir uns einmal im Hotel nach einem Computerladen. Dort angekommen führte mich der Verkäufer auf die Frage nach C64-Spielen in einen hinteren Bereich, wo ein 64er (ich glaube, es war ein brauner Brotkasten) mit Monitor und allem Drum und Dran aufgebaut war. Daneben standen ein paar Diskettenboxen mit einer bunten Mischung von Raubkopien, wie sie wohl die meisten von uns zuhause hatten.

Der Verkäufer meinte dann, ich soll alles in Ruhe durchsehen und, was mir interessant vorkommt, ausprobieren. Für Beschäftigung war nun gesorgt (jeder weiß wohl, was es heißt, sich durch das Chaos fremder Diskettensammlungen mit oft mangel- oder fehlerhafter Beschriftung durchzukämpfen) und meine Eltern waren sicher froh, mich für einige Stunden los zu sein... Ich erinnere mich noch, dass zwischenzeitlich ein Mann in den Laden kam, der möglicherweise der Chef war (er wurde mit „Buon giorno Signore Maestro!“ begrüßt) und vergeblich versuchte, ein Gespräch mit mir anzufangen; meine Italienischkenntnisse waren leider viel zu bescheiden. Jedenfalls hatte ich am Schluss ein paar Sachen zur Seite gelegt, Papa kam um mich abzuholen, bezahlte die „Originale“ und alle waren zufrieden. Konkret kann ich mich hierbei noch an Impossible Mission II erinnern, die Diskette ist heute noch in meiner Box zu finden.

Die zweite Geschichte spielt in einem anderen Badeort, an dessen Namen ich mich nicht mehr erinnern kann. Es handelte sich jedenfalls auch um einen völlig normalen Computerladen, die

Masche war aber eine andere: Auf die Frage nach der heißbegehrten Ware zückte die Verkäuferin einen selbst angefertigten Katalog mit vielen farbigen Screenshots von C64-Spielen. Nachdem ich meine Wahl getroffen hatte (hier waren es unter anderem Platoon und Express Raider, mit dem ich besonders viel Freude hatte, weil es gerade auch in den Spielhallen lief), meinte sie, wir sollen in etwa einer Stunde wiederkommen und verschwand in einem Hinterzimmer, wohl um die Ware zu „verpacken“. Die Preise war auch in diesem Laden erstaunlich günstig...



Das Copyright von Software wurde in der goldenen Commodore-Ära sicher kaum ernst genommen, aber der italienische Zugang dazu hat mich doch immer wieder aufs Neue überrascht.

Löwe

Buchkritik

Computer Classics Jörg und Kerstin Allner

Im Jahre 2003 brachte der Data Becker Verlag ein Buch über unser Lieblingsthema „Klassische Computer“ heraus.

Auf 256 Seiten mit teils bunten Abbildungen präsentieren sich hier alle Heimcomputer angefangen bei den 70ern bis in die Neuzeit bei Apple Macintosh G4 und PC.

Der Anblick des Data Becker Logo deutete zwar auf leichte Kost hin, aber das Buch geht ins Detail. Angefangen bei Atari Pong über die Majors der 80er Commodore und Atari bis hin zu Apple und IBM. Leider wird hier kein Blick

über den Tellerrand getan. MSX wird nicht erwähnt, ebenso keine Videospiele (abgesehen von Pong). Die Bereiche IBM und Apple sind sehr umfangreich geworden und die Zahlendreherei mit der Prozessorleistung wird irgendwann langweilig. Aber das ist auch schon der einzige unangenehme Punkt.



Schön sind die Bereiche Altair 8800 und die Anfänge beschrieben, Commodore

und Atari werden mit den bekanntesten Geräten beschrieben. An dem Werk haben Stefan Walgenbach und Wolfgang Kainz-Huber mitgeholfen. Die Fotos sind ordentlich und zeigen saubere und komplette Geräte.

So erfährt der Leser auch, welche Persönlichkeiten ein erstes Computer Erlebnis haben und das Vorwort von Wolfgang Back (WDR Computer Club) rundet das Buch ab. Eine kleine Beschreibung der Zeitlinie und eine Übersicht fehlen ebenfalls nicht.

Das Buch hat die ISBN 3-8158-2339-0 und kostete 15,95 €. Im Buchhandel ist es nicht mehr zu bekommen, nur noch über Amazon oder die bekannten Online-Auktionshäuser.

-cr

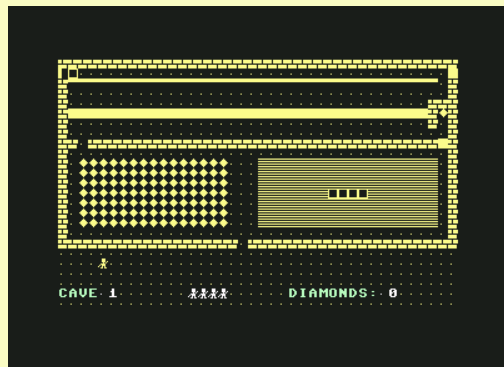
Eine große Leseprobe gibt es unter http://www.allner-communication.de/pdf/ComputerClassics_Auszug.pdf

„Mr. Cave“ – Boulderdash-Clone mit eingebautem Level-Editor

Download des Spiels über <http://www.appdaumen.de>

cevi-aktuell: Marco Fenner, Sie haben "Mr. Cave" 1990 geschrieben. War das ihr erstes Spiel oder haben sie zuvor andere geschrieben?

Ich habe vorher schon andere Spiele geschrieben, die unter Freunden verteilt wurden. "Mr.Cave" war eines der letzten, aber auch erfolgreicheren Spiele, die ich für den C64 geschrieben habe. Es gab aber auch Spiele, die in ihrer Entwicklungsphase wieder verworfen wurden. Ich war jung und hatte nicht immer Spaß daran ein Projekt bis zum Schluß "durchzuziehen" ;-). Anders verhielt es sich z. B auch bei einem Bundesligamanager, den ich auch zuende programmiert habe und der in meinem Bekanntenkreis sehr oft gespielt wurde.



cevi-aktuell: Das Spiel wirkt recht simpel und erinnert leicht an Boulder Dash. Was hat sie damals inspiriert?

Boulder Dash war natürlich eine geniale Spielidee, die viele Programmierer inspiriert hat. Mich auch. Als Hobbyprogrammierer konnte man mit professionellen Spieleentwicklern leider nicht mithalten. "Mr.Cave" ist vielleicht eine vereinfachte Freeware-Version von Boulder Dash. Um den Spielspaß möglichst lange aufrecht zu erhalten, sollte "Mr.Cave" über einen Editor verfügen. Dieser Editor ist am Ende das "Highlight" des Spiels geworden. Es verlangte aber vom Spieler auch eigene Ideen für neue Level. Internet gab's damals ja leider noch nicht. Vielleicht hätte es dann einige Levels als "Download" gegeben ;-).

cevi-aktuell: Sie schreiben, dass "unendlich viele Level möglich" seien. Verfügt ihr Spiel über einen Zufalls-generator bei der Level-Erstellung?

Es ist durchaus möglich, unendlich viele Level zu spielen. Das Spiel verfügt zunächst über wenige Level. Über das Hauptmenü des Spiel gelangt man in den Editor. Dort kann man leicht über die Tastatur neue Level erstellen. Diese werden einfach auf Diskette gespeichert. Wenn Sie "Mr.Cave" starten, sucht das



Programm auf Diskette den den nächsten Level und lädt ihn ein. Man kann also so viele Level spielen, wie vorhanden sind, bzw. wie man erstellt hat. Einen Zufallsgenerator gibt es nicht. "Mr.Cave" setzt ganz auf die Kreativität seiner Spieler.

cevi-aktuell: Wie sind Sie, wenn man so will, damals auf den C64 gekommen (1990 ist ein verhältnismäßig später Einstieg) und was hat sie vor kurzem dazu bewogen, noch einmal nach ihren alten Spielen zu suchen?

Ich glaube, es war 1985 oder 1986. So genau kann ich es nicht mehr sagen. Aber ich weiß noch, wie ich zum Programmieren gekommen bin. Mein Vater hatte sich den Computer gekauft, um sich die Arbeit etwas zu erleichtern. Irgendwie bin ich neugierig geworden. Später habe ich den Computer fast komplett für mich beansprucht. Erst habe ich nur damit gespielt und dann ein wenig Textverarbeitung gemacht. Schließlich begann ich eigene Programme zu schreiben, die man mit Freunden in der Schule tauschte oder verschenkte. Zum Teil habe ich meine Programme aber auch an eine Firma geschickt, die meine Freeware auf Diskette veröffentlichte. Ich hatte Freude daran zu sehen, wie die Leute damit spielten oder arbeiteten. "Mr.Cave" ist aber erst 1990 erschienen.

cevi-aktuell: Würden Sie sagen, dass sie die (Programmier-) Erfahrung mit dem C64 geprägt hat, und wenn ja: in welcher Hinsicht?

Ich hatte in den 1990er Jahren eine etwas längere Programmierpause eingelegt. Als ich später meinen ersten PC kaufte, war es für mich eine große Umstellung. Aber Computerfreaks gewöhnen sich ja schnell an neue Betriebssysteme ;-).

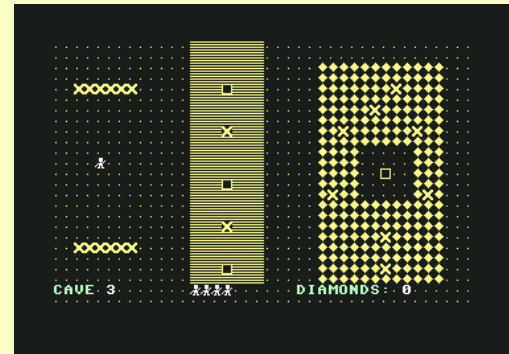
Meine ersten Programme für den PC schrieb ich in Visual Basic. Das war programmiertechnisch eine ganz neue Welt, die viele Vorteile mit sich brachte. Etwas Schwierig war die Umstellung auf objektorientierte Programmierung und ich gebe zu, dass ich noch heute alte Gewohnheiten aus der 64er-Zeit nicht ablegen kann. Heute schreibe ich meine Programme in Visual C#.

cevi-aktuell: Fänden Sie es heute noch sinnvoll, wenn Grundlagen des Programmierens in Assembler auf einem archaischen C64 vermittelt werden würden?

Für das Erlernen von Grundlagen der Programmierung bietet sich der C64 sehr gut an. Ein C64-Emulator für den PC tut's aber auch. Für das Verständnis, wie ein Computer "denkt" ist es vorteilhaft, wenn man einen relativ "einfaches Gerät" als Lehrobjekt heranzieht. Das dürfte für jeden angehenden Informatiker von Interesse sein.

cevi-aktuell: Der C64 hat auch heute noch eine starke Fangemeinde. Könnten Sie sich vorstellen, in der heutigen Zeit noch einmal ein Spiel für den Brotkasten zu programmieren?

Inzwischen habe ich mich auf die Entwicklung von kleinen Windows-Anwendungen spezialisiert. Es ist daher unwahrscheinlich, dass ich die Zeit finde Spiele für den C64 zu programmieren. Wichtige Speicherstellen und Befehle sind leider auch in diversen Gedächtnislücken verschwunden.



cevi-aktuell: Haben Sie ihren alten C64 eigentlich noch? Falls ja: Benutzen Sie ihn noch dann und wann?

Mein C64 und mein C128 schlummerten viele Jahre gut verpackt auf dem Dachboden. Es wird im Sommer sehr heiß und im Winter sehr kalt dort oben. Vor ein paar Monaten hab' ich die Geräte mal wieder aufgebaut. Ergebnis: Der C128 gab keinen Ton mehr von sich. Der C64 lief gut. Merkwürdig war nur, dass das Bild trotz eines Farbfernsehers nur schwarz-weiß war. Das 1541er Floppylaufwerk lief nicht mehr. Aber ich hatte aber noch ein 1571er Laufwerk und unzählige Disketten. Etwa 30% der 5,25-Zoll-Disketten hatten die jahrelangen extrem Temperaturen nicht überlebt. Trotzdem hatten wir einen schönen Abend voller Erinnerungen. Jetzt steht mein C64 hier in der Ecke und wartet auf den nächsten "Nostalgieabend".

cevi-aktuell: Und abschließend: was waren/sind ihre drei Lieblingsspiele auf dem C64?

Mein absolutes Lieblingsspiel war "Wizard". Weitere Favoriten waren: "Last Ninja" (allein schon wegen der Musik) und "Who dares wins".

-bk

Eine VC20 – Odyssee

Der Heimcomputer Markt - unendliche Weiten - wir schreiben irgendein Jahr nach 1982 und ich habe „ihn“ (den HC-Markt) „erst“ ab dem C64 erlebt.

Naja – nicht direkt. Schließlich war meine erste unheimliche Begegnung der Brotkastenart bei einem Schulfreund....damals in den guten alten Zeiten (wobei ich die Worte „gut“ sowie „alt“ hier gerne verwende).

Ich kam also, im Alter von gerade mal elf Jahren, bei besagtem Schulfreund die Treppe zum Dachgeschoss hoch und pflanzte sich mit ungläubiger Miene („wasndas?“) in die Sofaecke. Auf dem Tisch stand so ein weißer Kasten mit Tasten drauf – eine Schreibmaschine?

Zugegeben – das ist mehr als 20 Jahre her, wirklich exakte Erinnerungen an die Gedanken, die ein Dreikäsehoch damals hatte, fehlen mir. Einzig und allein weiß ich noch meine Frage „Du, Christian, da oben steht doch schon „LOAD“, wieso steht denn da unten nochmal „LOAD“?

„Da steht nicht „LOAD“, da steht „LOADING“!!!!“ war die Antwort. Nur die Antwort, klar, eine Erklärung gab es nicht. „Ach so... ja!“. Beschämt über soviel offen zur Schau gestelltes Unwissen und das Bewusstsein, damit auch noch aufgefallen zu sein, verstummte ich.

Die Grafik, die mir aber von der dann startenden Pac Man-Version geboten wurde, haute mich um, kannte ich dieses doch nur von einem anderen Freund, der immerhin schon ein VCS2600 von Atari besaß, welches wir auch lange und ausgiebig traktierten (kennt noch jemand StarWars auf dem VCS? Schon damals hatte ich echt Mühe, in den Pixeltürmen die Zerstörer zu identifizieren).

Nun denn, somit war ich infiziert. Es folgten noch viele weitere Spiel-sessions vor dem Supergerät. Irgendwann kaufte mein Papi dann einen kompletten C64 und meine ganz eigene Heimcomputer-Karriere

startete (eine wie viele, von dieser will ich jetzt aber nichts schreiben).

Vielmehr möchte ich die eigenartige – na nennen wir sie mal „Magie“ – die von Commodores Kleinstem (gut, lassen wir die Max-Machine mal außen vor) in den letzten Jahren auf mich wirkte, kurz beleuchten.

Erst diese besagten letzten gut zehn Jahre ermöglichten es dem User, in Computerwelten einzutauchen, die noch nie ein Mensch (also der betreffende User) zuvor gesehen hatte. Internet, Emulatoren, reichlich Spiele für die emulierten Maschinen boten und bieten ein Paradies für Retrogamer in unendlicher Fülle. Natürlich dabei auch Emus für den guten alten VC20. Für mich endlich die Chance, mich auch mal mit dem „Vater des C64“ zu beschäftigen.

Und alsbald merkt man als Unbewandelter, dass Brotkasten eben nicht gleich Brotkasten ist. Zig verschiedene Speicherkonfigurationen, Unmengen von Dateien in Archiven, die man nicht zu starten bekommt. Warum läuft das nicht??

Auch reichliches Ausprobieren (hilft doch sonst immer!) brachte mich nicht weiter. Nun denn, informiert man sich halt im Netz. Und auch hier wurde schnell klar, dass ich nicht der Einzige bin, der so seine Problemen mit den VC20-Dateien hat. Gut, sind natürlich auch Sammlungen dabei, in welchen die Files in Ordnern mit der passenden RAM-Größe unterteilt sind. Schade, wenn man den richtigen Start-SYS-Befehl dann nicht weiß....

Naja, dafür: die Soft für die Grundkonfiguration läuft auch (fast) immer. Nur – was tun mit all den anderen? Die Lösung: es gibt keine, zumindest keine einfache. Manche Dateien bekommt der Ottonormalverbraucher eben nicht zum Laufen.

Wer lacht da? Jaa – lacht ruhig! :-)

Das Geheimnis: obwohl die Software auf Modulen geliefert wird – und die kennt man ja nur so: Einstecken, Einschalten, läuft – braucht es einen Start-SYS-Befehl. Froh all diejenigen, die eine Anleitung haben.... für alle anderen gibt's (nicht nur) das Forum-64. Auch da erfährt man den nötigen SYS. Etwas Geduld vorausgesetzt, denn die VC20-Gilde ist „etwas“ kleiner als die des Cevis.... :-)

Ich jedenfalls bin super happy seit ich vom letzten Treffen ein Defendermodul und von Hucky (das ist jemand von den Leuten, die wissen, wie und wo so ein Rom startet und das zur Not auch selbst herausfinden) mein repariertes Donkeykong-Modul mitgebracht habe und seitdem auf dem VC20 endlich mal zwei meiner alten Lieblinge auf dieser Maschine live und in Farbe erleben kann.

Ich versuche soweit möglich, alles auf den echten Maschinen zum Laufen zu bringen. Und da haben Module für Otto-normalverbraucher wie mich so gewisse Vorteile.....wenn man denn den SYS kennt.... :-)

Der VC20 macht mir riesen Spaß. Nicht, dass ich darin eine "neue Liebe" gefunden hätte, die "echte" habe ich nur zum C64. Aber der Reiz des "alten, neuen" ist da. Hin und wieder mal ein Spielchen am Uropa der Commodorefamilie, beim Einschalten riesige Buchstaben, ein Directorylisting, bei dem ein etwas längerer Dateiname nicht mal in eine Zeile passt - DAS ist pure Nostalgie.



Probiert es doch auch mal - Ihr werdet sehen, auch der kleinste Brotkasten bringt Gaudi! Und der vielzitierte Blick über den Tellerrand hat ja noch nie geschadet....

-mb



Frauen und Computer

Nein, entgegen der Meinung einiger Nur-Überschriftenleser werden hier nicht irgendwelche Klischees gepflegt. Das Frauen beruflich wie Privat nicht minder begabt mit Computern umgehen, weiss hoffentlich jeder. Doch das Frauen sich für klassische Rechner interessieren, ist eher selten. Unsere Rubrik stellt diese C64-Amazonen einmal näher vor.

Alexandra:

Ich bin 26 Jahre alt und habe gerade mein Studium der Internationalen Betriebswirtschaftslehre beendet. Außer mich mit dem C64 zu beschäftigen, sammle ich ein paar Sachen, z.B. Automodelle von VW Käfern, Kugelschreiber und 4-blättrige Kleeblätter.

Auch ist Musik ein Teil meines Lebens. Ich spiele selbst Gitarre seit ich 8 Jahre alt bin und höre außerdem gerne Rock, Pop und auch Vieles aus den 70ern und 80ern.

cevi-aktuell:

Was war denn dein erster Computer? Und bist Du schon lange in der C64 Szene?

Alexandra:

Mein erster Computer war ein C64, damals war ich 10 Jahre alt und mein Vater hat ihn meiner Schwester und mir damals geschenkt, damit wir die langen Wintermonate nicht so viel Langeweile haben. Mein Vater hat damals begonnenen, sich mit Basic zu beschäftigen. Das war 1991, also eigentlich schon viel zu spät.

Ob ich jemals in der Szene war weiß ich nicht, da mir mein Vater damals verboten hatte mit anderen über die Spiele und Programme so viel zu reden (und ich habe drauf gehört). Neue Spiele hat mir mein Vater über einen Bekannten besorgt und wir durften die Copierprogramme bedienen.

Nachdem ich Mitte 2007 zusammen mit meinem Freund darauf gekommen bin, die Kindheitserinnerungen aufzufrischen, sitze ich wieder öfters vor einem C64 und bin auf das Forum64

gestossen, wo ich sehr viel über den Cevi gelernt habe, was ich vorher nicht wußte und wo ich mich an die alten Zeiten erinnern kann. Das ist nun sozusagen die Szene, in der ich bin ;-). Von daher gesehen bin ich noch nicht lange in der C64 Szene.

cevi-aktuell:

Was genau gefällt dir am C64 am meisten und was vermisst du?

Alexandra:

Ich mag es einfach damit zu spielen. Die Spiele waren damals sehr genial, und heute werden eben nur die Ideen kopiert und in eine schönere Grafik gepackt. Ich mag es, dass der Computer sofort startbereit ist, wenn ich ihn anmache, und ich gebe dem C64 gerne Zeit, ein Spiel zu laden, dass mir soviel Spaß macht. Es weckt eben die Erinnerungen an die Kindheit.

Bisher konnte mich auch kein Joystick am PC so richtig überzeugen, ich liebe die Joysticks am Cevi und damit eine Figur über den Bildschirm zu lenken. Am C64 zu spielen ist eben ein wunderbares Spielerlebnis. Und ich vermisse die Game On, davon war ich früher ein großer Fan.

cevi-aktuell:

Wie schaut daheim denn deine Computeranlage aus?

Alexandra:

Da ich derzeit eher im Raum begrenzt bin, habe ich in einem alten Stereotanagentower oben einen Philips Monitor stehen. Darunter ein C64-II und im Regal darunter den 1541-II. In die unteren Fächer kommen die Disketten, alle in Boxen. Auf dem Tisch daneben bediene ich den Laptop.

Bei meinen Eltern steht noch der C128, den ich bisher nicht mitnehmen konnte. Außerdem hängt auch mein Vater da noch dran, der seit den Anfängen auf den PC umgestiegen ist. Irgendwann werde ich auch den C128 in mein Heim nehmen.

Desweiteren stehen hier noch diverse

Konsolen rum. Wenn ich eine größere Wohnung habe, wird es wahrscheinlich ein Spielzimmer geben.

cevi-aktuell:

Was sind deine Lieblingsspiele am klassischen Computer?

Alexandra:

Oh je, das ist gar nicht so einfach, wie viele darf ich denn nennen? Es gibt so viele an die ich hier wahrscheinlich nicht denke aber ich versuche es:

Space Taxi, New Crillion I, Hyper Aggressive, Hunter's Moon, Garrison, Brain Spasm, Pooyan, Park Patrol, Impossible Mission, I,Ball, Mission Elevator, die Summer Games, Winter Games und World Games-Serie, Wonderboy, Kikstart, Hexenküche I & II, Hi Ska Do, Boulder Dash, Wizard und natürlich Maniac Mansion und Zac McCracken and the Alien Mindbenders.

Ich glaube ich könnte die Liste noch viel weiter verlängern.



Alexandra und Partner im selbstgeschneiderten „Tentakel“ Faschings-Kostüm. Die Spiel-Figur wird von so Manchem auf Anhieb erkannt; so prägte ein C64-Spiel die Kultur einer ganzen Generation.



Frauen und Computer

Fortsetzung

cevi-aktuell:

Uns würde interessieren wie es ist sich als Frau in der Szene zu bewegen. Nehmen die anderen Leute das positiv auf oder gibts da auch ab und an komische Bemerkungen ?

Alexandra:

Bisher ist mir noch niemand komisch gekommen. Da ich auch noch nicht so lange in der Szene bin, kenne ich auch nicht so viele Leute.

Neben den Übersetzungen im C64-Wiki bin eher die Benutzerin, die ab und zu mal fragen hat und agiere eher im Hintergrund. Meist fällt es gar nicht so auf, dass ich weiblich bin. Es gibt dann schon mal ein überraschendes "oh ich wußte nicht, dass du eine Frau bist", aber bisher habe ich keine negativen Erfahrungen gemacht.

cevi-aktuell:

Gibts von dir etwas, was du uns mitteilen möchtest ?

Alexandra:

Ich bin sehr froh, dass mein Vater damals mit dem C64 aufkreuzte. Ich glaube, ohne diesen Computer wäre mein Leben heute anders.

Am C64 habe ich mein erstes Englisch gelernt und dort entspringt auch mein Talent mit Computern umzugehen und anhand von trial and error und logischem Denken ein Programm zu bedienen. Geos war mein erstes Textverarbeitungsprogram in dem ich Listen geschrieben habe und das lässt sich gut auf die heutige Zeit übertragen. Ohne den Cevi wäre ich heute nicht so gut in Englisch und im Bedienen von PC's.

Ich würde jedem Elternteil empfehlen, über den C64 seinen Kindern den Computer nahe zu bringen, sofern diese nicht sowieso schon den ganzen Tag davor sitzen ;-).

cevi-aktuell:

Vielen Dank, Alexandra, für diesen tollen Einblick in Deine C64-Welt!
-rb

Weitere Berichte gesucht!

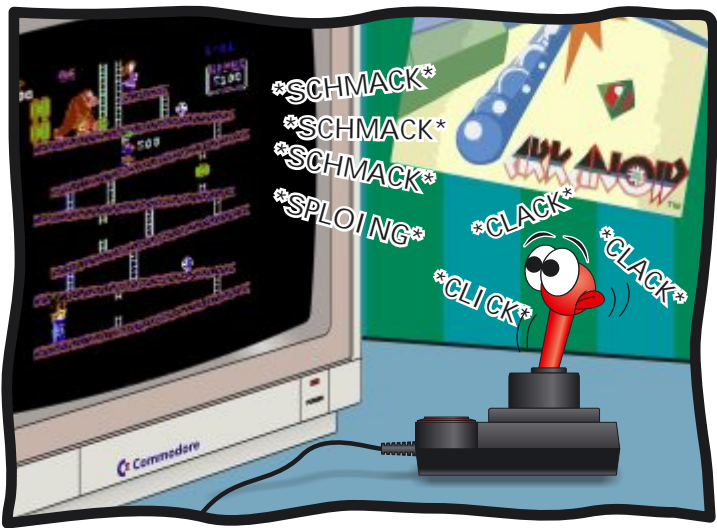
Wenn auch Du zum „schöneren Geschlecht“ gehörst und Erfahrungen mit 8-Bit-Rechnern hast, egal ob Storys von früher oder aktuell: Sende uns doch Deinen Beitrag zu!

Internet-Fundstuecke

Vergleichstest Commodore SX-64 vs MacBook Air		
Features	Commodore SX-64	Macbook Air
Internal DVD / CD Player	x	✓
Built-in Ethernet Port	x	✓
SD Card Slot	x	✓
User-replaceable Battery	x	✓
Backlit Keyboard	x	✓
FireWire (IEEE) Interface	x	✓
Winner: Macbook Air!		

UNBEDINGT den Kommentar lesen! (Quelle: <http://www.iraff.ch/?p=1333>)

FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER



2008 F. Erstling



Die amerikanische Spielshow "The Duel" von ABC brachte in ihrer Sendung Ende April eine Kandidatin mit dieser Frage ins Schwitzen. Immerhin: die richtige Antwort war 10.000\$ wert.

(Quelle: Lemon64, wiskow)

Ph	Ins	Gal	Fl	Rng	Syn	Fl	P1	P2	Fl	Ph	Ins	Gal	Fl	Rng	Syn	Fl	P1	P2	Fl	Ph	Ins	Gal	Fl	Rng	Syn	Fl	P1	P2	Fl	Ph	Ins	Gal	Fl	Rng	Syn	Fl	P1	P2	Fl	
01	A3	B0	TR				000	000	02	07	A-4	B0	TR				000	000	02	07	A-4	B0	TR				000	000	02	07	A-4	B0	TR				000	000	02	07
02							000	000	02	07	H-3	B0	TR				000	000	02	07	H-3	B0	TR				000	000	02	07	H-3	B0	TR				000	000	02	07
03							000	000	02	07							000	000	02	07							000	000	02	07							000	000	02	07
04	A-3	B0	TR				000	000	02	07							000	000	02	07							000	000	02	07							000	000	02	07
05							000	000	02	07							000	000	02	07							000	000	02	07							000	000	02	07



Der SID (Sound Interface Device) war seinerzeit einer der revolutionärsten Sound-Bausteine und trug maßgeblich zum Erfolg des C64 bei. Trotz rasanter Technikentwicklung begeistern sich auch heute noch junge Künstler an der Programmierung dieses Bausteins. **STA \$D400** ist ein Projekt von Sven Hendriks, der als Musiker und Künstler mit diesem 1982 entwickelten Baustein auch heute noch Musik macht.

cevi-aktuell: Sven, stell Dich doch einmal vor.

Sven Hendriks: Also, ich heiße Sven Hendriks, bin (noch) 29, geboren in Köln (ich bin also ´ne kölsche Jung), aufgewachsen in einem Kaff in der Nähe von Kerpen und wohne jetzt wieder im schönen Köln-Ehrenfeld. Ich studiere (ebenfalls noch) Informatik an der RWTH Aachen mit Vertiefung Software für eingebettete Systeme. Zu meinem Glück (bzgl. Studium) fehlt mir nur noch die Diplomarbeit, an der ich momentan sitze. Ende Oktober bin ich hoffentlich damit fertig und kann abgeben. Danach beginnt die große Jobsuche und der vielbesagte "Ernst des Lebens". Bin mal gespannt, was da noch alles passiert...

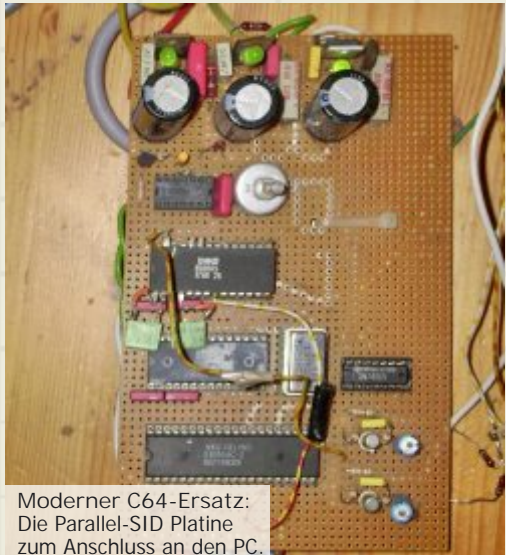
cevi-aktuell: Wie bist Du zur Musik gekommen?

Sven Hendriks: Zur Musik allgemein gekommen bin ich eigentlich aus dem Metalbereich. Ich hab damals so mit ca. 15 angefangen Metal zu hören (und mir natürlich die Haare wachsen lassen und den ganzen Firlefanz) und kurz darauf mir eine E-Gitarre gekauft. Als Autodidakt habe ich mir das Spielen selbst beigegeben. Es gab damals schon erste Band-Versuche mit einem damaligen Kumpel, der Schlagzeug spielte. Irgendwann später zu Zivildienstzeiten gab es dann im Grunde die Gründung einer ersten

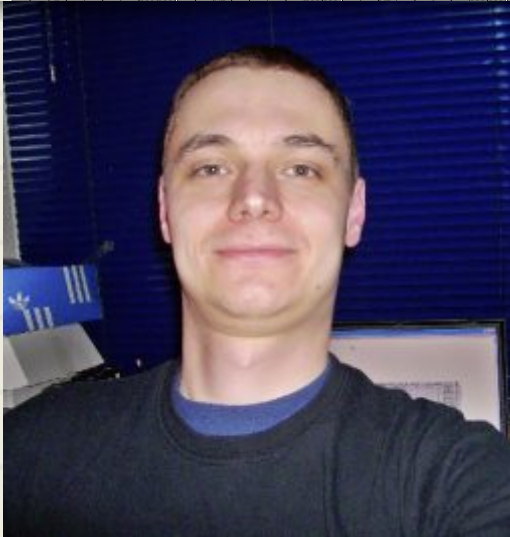
richtigen Band. Wir wollten knallharten Death Metal machen, was uns zum Teil auch gelang. Irgendwann wollte der Trommler nicht mehr trommeln sondern singen und da hab ich gesagt, gut, dann spielte eben Schlagzeug. Habe mir dann über die Jahre Schlagzeug beigegeben. Mittlerweile gab es einige Besetzungswechsel, aber die Gruppe World Downfall (www.worlddownfall.de) gibt es heute noch. Ich höre aber nicht nur Metal, sondern auch einiges an Elektrokram, z.b. Drum'n Bass, natürlich Chiptunes, aber auch Klassik und anderen Kram.

cevi-aktuell: Welche Rolle spielen denn die Commodore in Deinem Leben?

Sven Hendriks: Angefangen hat alles zu Grundschulzeiten, als mein Vater damals mit einem VC-20 ankam. Ich war sofort infiziert von dem Ding und habe damals neben den Spielen Mad Max und Earth Defender (so hießen die Spiele, glaub ich) angefangen, BASIC zu programmieren. Ein paar Jahre später kam dann der Umstieg auf den C64. Hier gab es dann erste Assemblerversuche, ich war aber nie besonders erfolgreich. Irgendwie hab ich mir dann mal ´ne Magic Disk 64 gekauft mit irgendwelchen Demos



Moderner C64-Ersatz:
Die Parallel-SID Platine
zum Anschluss an den PC.



SID-Künstler Sven Hendriks

drauf. Und die haben mich komplett aus den Socken gehauen, insbesondere der Sound. Ich finde den SID Sound auch heute noch einen der geilsten Sounds überhaupt. Ich habe es damals aber nie geschafft, eigene Stücke zu schreiben, da ich einerseits noch nicht die muikalischen Fähigkeiten hatte und andererseits zu doof war, einen Tracker zu schreiben. Ich wollte aber immer mal wieder eigene Lieder für den SID schreiben. Irgendwann bin ich dann mal über den Parallel SID gestolpert: <http://buchi.dyndns.org/ParallelSID/default.asp> Da war mir sofort klar: Das Ding wird nachgebaut. Ich habe dann in meiner Freizeit in VC++ einen Tracker für Windows geschrieben, der auch heute noch im Einsatz ist.

cevi-aktuell: Und natürlich hat Dich die SID-Musik am Meisten fasziniert?

Sven Hendriks: Der Sound, der mir in meiner Kindheit aus diversen Spielen und Demos aus dem C64 entgegenballerte, hat sich so eingebrannt, dass ich den Sound auch heute noch geil finde. Mittlerweile gefallen mir auch die Atari Sounds sehr gut, hier sollte man sich dazu nur mal Dubmood anhören (www.razor1911.com/dubmood). Allerdings ist es hier auch eher die Musik an sich, die überzeugt. Diese Musik braucht allerdings wiederum auch ihren richtigen Sound. Passt der Sound nicht, geht die Musik irgendwie unter. Die meisten Versuche, alte C64 Klassiker in ein modernes Soundgewand zu verpacken, finde ich ziemlich grausig, wobei da aber auch einige Gute dabei sind.

[illegible]

expa sid 5

Datei Bearbeiten Ansicht Pattern Song SID Hilf

The screenshot displays three windows from the Patternool software:

- Patternool:** Shows settings for a pattern. Under 'Anzeige', 'Patternnr.' is 27 and 'SID Nr.' is 01. Under 'Eingabe', 'Instrument' is 00 and 'Oktave' is 3.
- Instrumentenool:** Shows settings for an instrument. 'Instrumentnr.' is 00. The 'Tables' section has columns for 'Wave', 'Arp', and 'Pulse' with various numerical values. The 'ADSR' section has sliders for attack, decay, sustain, and release. There are checkboxes for 'Add Attributes', 'Pitch up', 'Pitch down', and 'Percussion'. At the bottom, there are 'DATEN ÜBERNEHMEN' and 'Instrument testen' buttons.
- Filterpattern editieren:** Shows settings for a filter pattern. 'Filterpat.-Nr.' is 00. 'Modus' is set to 'Tiefpass'. The 'Resonanz' section has a list of values (0012 to 0000) and a 'Preset' button. The 'Cut-Off Freq' section has a list of values (2000 to 1660) and a 'Preset' button. There are buttons for 'DATEN ÜBERNEHMEN' and 'Einbauen ...'.
- Patternfolge:** Shows a sequence of patterns. It has a list of pattern numbers (0003 to 0022) and buttons for 'OK' and 'Abbrechen'.

19			FL				000 000			02	TR					000 000			000 000	02
20	C-4	00	TR				000 000	A-2	02	TR						000 000			000 000	-1
21			FL				000 000			FL			A-3	04	TR			000 000	02	
22	F-4	00	TR				000 000			FL					FL			000 000	-1	
23			FL				000 000											000 000	02	
24	D-4	00	TR				000 000	F-2	02	TR					RE			000 000	-1	
25			FL				000 000			FL			A-3	03	TR			000 000	02	
26	D-4	00	TR				000 000	F-2	02	TR					FL			000 000	-1	
27			FL				000 000			FL								000 000	02	
28	D-4	00	TR				000 000	H-2	02	TR						A-3	04	TR	02	

Viel Einstell-Arbeit: Was sich später nach ein paar locker daherkommenden Klängen anhört, setzt zunächst umfangreiche Programmierarbeiten voraus, die bis ins kleinste Detail geplant sein wollen.

cevi-aktuell: Du arbeitest mit mehr als einem SID parallel. Wie viele sind bei Dir gleichzeitig im Einsatz?

Sven Hendriks: Aufbauend auf dem Parallel SID, der ursprünglich nur einen SID ansteuert, habe ich die Schaltung leicht modifiziert. Theoretisch sind jetzt bis zu 9 SIDs möglich. Diese werden über einen Multiplexer an den Parallelport angeschlossen. Der Multiplexer hat 3 Ports zu jeweils 8 Pins. Ein Port wird dabei für den Datenbus der SIDs verbraten, 5 Pins des zweiten Ports für den Adressbus. 2 Pins für R/W und Reset. Bleiben noch 9 Pins für die C/S Leitungen, mit denen dann ebenfalls bis zu 9 SIDs angeklemt werden können.

In meiner Schaltung sind momentan 3 benutzt werden aber nur 2. Das reicht aber auch eigentlich schon, denn der Sound wird auch schnell überladen.

cevi-aktuell: Wie wird der SID "gespielt"? Per Keyboard, über Programmierung oder ist das ein Mix?

Sven Hendriks: Das ist alles programmiert. Es ist aber eine

komplette Neuentwicklung der Software geplant. Erstmal soll das Ganze auf Linux laufen, dann soll die Software flexibler werden und einen Modus zum Live-Spielen haben. Man soll über eine intuitive Oberfläche Sounds zusammenstricken können. Der SID Sound soll dabei noch mit Samples unterlegt und auch mit anderen Soundchips (z.b. dem AY-3-8910 von Atari) kombiniert werden können usw.

cevi-aktuell: Und wie verbreitest Du Deine Musik? Insider-Gruppen, eigene Webseite, oder auch kommerziell?

Sven Hendriks: Man kann sich einen Großteil von meiner Seite runterladen (<http://stad400.org>). Es gibt momentan auch eine CD, die man kaufen kann. Dabei handelt es sich um einen Split Release mit mir und dem Projekt einen Freundes von mir, Elektrokill (www.elektrokill.de). Elektrokill hat allerdings überhaupt nichts mit SID oder C64 zu tun.

Besagter Freund spielt ebenfalls in einer Grindcoreband Schlagzeug, nämlich bei den Japanischen Kampfhörspielen. Wir fanden es eine

witzige Idee, dass zwei Jungs, die jeweils in einer "knüppelharten" Grindcoreband trommeln, zusammen ihren Elektroklam rausbringen, der so gar nichts mit Metal oder Grindcore zu tun hat.

cevi-aktuell: Hast Du sonst, außer der Verwendung des SID-Bausteins, einen Bezug zu Commodore-Geräten?

Sven Hendriks: Ich habe mittlerweile einen VC-20 (leider kaputt, vermutlich ist das ROM verdampft), sechs oder sieben C64 und einen C128. Steht aber alles im Keller im Schrank und wird zur Zeit nicht benutzt, bis eben auf ein paar SID Chips daraus. Habe aber vor, einen der C64 nochmal richtig fit zu machen mit allem Zipp und Zapp und den dann zum Zocken zu nutzen.

cevi-aktuell: Sven, vielen Dank für diesen ausführlichen Einblick in die Welt eines SID-Musikers. Solltest Du Dein Vorhaben realisieren und einen Deiner Commodore-Rechner wieder zum Leben erwecken, dann sehen wir uns sicher im Forum 64 wieder! -fe



Wie steht es um Commodore?

Was ist eigentlich los mit dem Unternehmen, das seit 1994 eigentlich nicht mehr existiert, und doch partout nicht totzukriegen ist? Egal, was die Namensinhaber auch versuchen, große Schlagzeilen im Medienwald gibt es seither nur dann, wenn jemand das Chickenhead kauft oder köpft.

Schade eigentlich, denn vor allem die „Commodore International Corporation“ (CIC) hat mehr (Be-)Achtung verdient als ihr – auch seitens der alten Commodore-Fans – zuteil wird. Stattdessen, wie üblich, hagelt es Schlagzeilen als bekannt wird, dass drei Gläubiger die Insolvenz für deren Tochterfirma (und Träger der Namensrechte) Commodore International B.V. beantragten. Dass CIC sich heftig dagegen wehrte und erklärte, davon sei das Tagesgeschäft nicht betroffen, stieß auf taube Ohren. Bestenfalls löste es jedoch ein Schmunzeln aus, hörten wir doch selbiges schon einmal 1994 aus berufenem Munde.

Dass selbst „Tulip Computers“, die noch 20 Millionen Euro von CIC erwarten, zu den Meldungen Ruhe bewahrte und ganz auf CIC's Versicherung, es handle sich um ein fälschlich eingeleitetes Verfahren, stützte, wurde sogar so weit ausgeblendet, dass die Meldung auf heise.de Raum zur Spekulation bot, dass Tulip selbst die Insolvenz beantragt haben könnte.

Am 29. April 2008, auf den Tag genau 14 Jahre nach dem großen Knall im Commodore-Universum, erklärte das Gericht in Hertogenbosch das eingeleitete Insolvenzverfahren für nichtig. Commodore lebt. Und wer berichtete darüber? Kaum jemand. Es scheint beinahe so, als taue der schillernde Name nur noch dann für Schlagzeilen, wenn es um sein Ende geht.

Tatsächlich mag die Stimmung bei CIC derzeit gedrückt sein. Der Aktienkurs scheint seit dem Börsengang ohnehin tendentiell nur eine Richtung zu kennen: bergab.

Die Umsatzmeldung für das abgelaufene Geschäftsjahr wurde nach unten korrigiert und die genaue Bekanntgabe verschoben. Und dann lief wegen formaler Mängel eine Fusion nicht wie geplant, und infolge dessen verklagt der betroffene CEO die Firma auf mindestens neun Millionen Euro Schadenersatz wegen Rufschädigung. Selbst für umsatzstarkes Unternehmen wäre das starker Tobak. Möglicher Weise verursachte die Verkettung dieser Botschaften kalte Füße bei einigen Gläubigern.

Trotz des fast schon symbolischen Siegs einer Schlacht ist der Krieg also noch nicht gewonnen, weitere finanzielle Turbulenzen sind nicht auszuschließen. Doch unter dem Namen Commodore werden erstmals seit 1994 wieder qualitativ gute Multimediaprodukte angeboten, teilweise sogar in Eigenregie entwickelt (Gravel). Den Fans der Marke brachte man den C64 (wenn auch in Joystickform) zurück, für den man sogar Technik-Gurus aus der Szene engagierte (z.B. Jeri Ellsworth). Und der bietet noch dazu mehr Features als unser alter Brotkasten.

Commodore Gaming kündigte, wenn sich deren PC-Linie gut verkauft, ebenfalls eine kleine Überraschung für C64-Freunde an. Harren wir der Dinge, die noch kommen mögen. Und immer dran denken: „Business is war.“ -bk



Der Aktienverlauf von CIC seit Februar diesen Jahres. Mit der Insolvenzmeldung sank die Aktie auf ihren bisherigen Tiefststand.



Wir waren Cracker

Kaum eine andere Rubrik hat so viel Zuspruch in der Szene wie die Berichte aus der Cracker-Zeit. Lest hier eine weitere Story!

Erst einmal ein großes Hallo an alle ehemaligen Contacts, Groupmembers und Freunde. Ich heiße Jörg, wurde im Mai 1973 geboren. Durch meinen Vater kam ich sehr früh im Kontakt mit Commodore. Der besaß nämlich einen C= Taschenrechner ;-).

Als ersten „richtigen“ Computer bekam ich Mitte der 80´er den Oric-1 meines Bruders in die Finger. Von da an war es dann um mich geschehen, ein eigener Rechner musste her. Von unserem Vermieter konnte ich für 130.-DM einen VC-20 mit Datasette erstehen. Das muß so um 1985 gewesen sein. 1987 bekam ich dann endlich einen C64, ein Jahr musste ich mit der Datasette leben, dann erfüllte sich ein Traum. Es kam zwar keine 1541, aber eine OC-118N als brauchbaren Ersatz. Zu jener Zeit hatte ich mit der Szene nichts am Hut, und eigentlich auch keine Ambitionen, in dieser Richtung etwas zu machen. Das geschah dann erst 1989, als ich mit zwei Kumpels und ohne Plan und ohne Coder oder Swapper eine Gruppe bilden wollte, was natürlich absolut zum scheitern verurteilt war. Egal, ich hatte Blut geleckt. 1990 jointe ich als Swapper die Australische Gruppe Oxygen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich vielleicht zehn Contacts, aber ich war happy. Nach der Auflösung von Oxygen ging ich nach Mystic, die Anzahl der Contacts wuchs, ich machte meine allerersten Cracks. Als bald merkte ich, das ich in meiner Heimatstadt und Umgebung nicht „alleine“ bin. Da gab es tatsächlich auch Members von Vision, Hitmen, X-Ray, Radical. Man lernte sich kennen, traf sich manchmal vier, fünfmal die Woche. Man tauschte das Neueste, und man ging zusammen zur Post. Der erste hat nachgesehen, ob am PLK Schalter die Luft rein ist, und hat dann die „Nachhut“ rein gewunken. Der nette Beamte am Schalter kannte einen, gab einen die Sendings auch ohne PLK Karte. 1990 jointe ich dann Radical, und lernte dann auch zwei der besten Grafiker kennen: Death und Thunder. 1991 hatte ich

endlich meinen Führerschein in der Tasche, die Meetings in Bocholt und Venlo besuchten wir alle paar Monate mal. Auf der G*P Party waren wir ebenso wie auf den Radwar Partys. Mit dem Death verband mich eine richtig dicke Freundschaft. Wir jointen 1992 zusammen mit Slayer und Hitmen. Mein Zahl der Contacts wuchs auf über 130 an, täglich war ich am Rechner um Disketten zu kopieren, Spiele zu cracken und zu trainen und Originals zu besorgen. Mit dem Wegfall der PLK´s habe ich alles über meine Privatadresse gemacht, so richtig Ärger habe ich aber nicht gehabt. Einmal wurde es aber knapp, als ich fast beim „Stamp-cheating“ erwischt wurde.

Nach dem Split von Hitmen gründeten Slayer, Death und ich dann Venator. Venator gab es nur für drei oder vier Wochen, dann wurde Hitmen wieder reaktiviert. Mit Tatendrang und dem nächsten Split vor den Augen (oder danach) ging ich nach Crossline. Zu diesem Zeitpunkt war ich dann schon länger unter den Top 30 der Swapper und Cracker. Der Fun innerhalb von Crossline war von Anfang an gut, dennoch merkte man, das es mit dem C64 langsam zu Ende geht. Die Lust, Disketten zu kopieren lies merklich nach, die letzten großen Software-häuser hatten sich schon länger verabschiedet. Ohne Anlass oder Not jointe ich Mitte 1994 die Schweizer Gruppe Atlantis. Swapping fand nur noch selten statt, gecrackt wurde gar nicht mehr, das Modem wurde auch nur selten genutzt. Im Februar 1995 verabschiedete ich mich völlig von der Szene, und die Hardware wurde eingemottet. Slayer und Death hatten sich schon ein oder zwei Jahre vorher verabschiedet. Ganz beendet war das Kapitel dann doch noch nicht. 1999 besuchte ich mit einem Kumpel aus alten Zeiten (Animal/Laxity) die Mekka Symposium, im Jahr 2000 fuhr ich alleine zur Radwar Party. Eigentlich habe ich 1995 schon gedacht, das der C64 und die Szene kurz vor Mausetot sind. Dem war wohl nicht so, auch heute noch gibt es ein paar Releases.

Tja, das war ein kurzer Bericht aus meiner ereignisreichen Cracker-Zeit! -jöö

C64 auf Wii

Vor einiger Zeit wurde es ja bereits angekündigt, und so ist es nun auch gekommen: Der gute alte C64 hat seinen Weg auf die Virtual Console des Nintendo Wii gefunden.

Das ist schon etwas besonderes, denn im Gegensatz zum ebenfalls bevorstehenden Sega Master System ist der C64 ja nicht einfach nur eine weitere Konsole, sondern sozusagen der Urahn der Heimcomputer. Darf man mittelfristig also vielleicht auch mit Amiga- und Atari-Spielen rechnen? Wäre ja zu schön, um wahr zu sein...



Aber freuen wir uns doch erstmal über den Start des C64-Channels, auch, wenn er in den USA noch nicht zu sehen ist. In Europa sind die ersten beiden Spiele, „Uridium“ und „International Karate“, jedenfalls ab heute zu haben. Der Preis von 500 WiiPoints pro Stück ist beileibe nicht günstig, aber andererseits kann man die Spiele dann eben über den Wii spielen, bestenfalls an einem schönen LCD-Fernseher mit YUV-Eingang. Vor allem „International Karate“ sollte man sich einmal genauer ansehen, denn es steht zu Unrecht im Schatten seines großen Bruders, „I.K.+“. Eher eine Kampfsport-Simulation denn ein Prügelspiel kann es mit seinem eigenen Stil und den netten Hintergründen sowie den Animationen durchaus begeistern.

C64-Nostalgiker werden sich die Downloads ohnehin kaum nehmen lassen, aber alle



anderen können auch ruhig mal einen Blick riskieren. Vielleicht geht's ja jetzt auch generell wieder aufwärts für die Virtual Console, die in den vergangenen Monaten von 1- und 2- Spiele-Wochen geplagt war.

Allerdings trübt der Preis die Freude: Man kann im Laden doch schon eine CD mit 100 C64 Spielen für 5,-€ kaufen. Da ist es echt eine Frechheit, einem EIN Spiel für 500 Points anzubieten.



Willow Party 2007

Ein Rueckblick

"Besser spät als nie!" sagt ein Sprichwort und so komme ich nun endlich dazu, einen kleinen Bericht zur Willow Party 2007 in den alten 4/86er (juhu, Win 3.11!) meiner Schwester zu kloppen. Betrachtet es halt als meinen Beitrag zu einem Jahresrückblick... :D!

Erwähnenswert ist die Willow allemal, da sie nun schon zum zehnten Mal stattfand und nicht nur deshalb eine feste Größe in der C64-Szene darstellt. Auch in meiner persönlichen Jahresplanung haben diese drei Tage zocken, quatschen und in der Ecke pennen immer einen festen Platz. Erfreulicherweise wurde in diesem Jahr sogar der Eintrittspreis gesenkt! Zum zweiten Mal wurde der Arminius-Treff in Schlangen-Kohlstädt als Partyplace gewählt, der bei den meisten Besuchern sicherlich als Verbesserung gegenüber dem Gemeindehaus Wellentrup angesehen wird, da hier neben der üblichen Grundverpflegung durch das Willow-Team (Floyd geh mal Kaffee kochen! Schaaa-lalaa-lala!), auch eine Kneipe zur Verfügung steht, wo ein nettes Ehepaar mit Pils und Pommes aufwartet. Dieses Jahr mußten Scorpe und Floyd die Party leider ohne Doc of Desire, der familiäre Verpflichtungen hatte, auf die Beine stellen, was bis auf fehlende Beschilderung auf dem Weg zum Partyplace und etwas

weniger Programm doch ganz gut geklappt hat. Ich selbst war erst am Mittwoch vor der Party, die nebenbei bemerkt vom 24.-26. August stattfand, aus dem Urlaub in Griechenland zurückgekommen und hatte dementsprechend wenig Zeit, eine vernünftige Auswahl aus meinem Commodore-Krempel zu treffen. Also - wie immer - wahllos den Kofferraum vollgestopft, nach dem Motto "besser zu viel als zu wenig" und ab nach Ostwestfalen-Lippe. Nachdem ich das via MFZ mit mir reisende Frollein bei ihrer Oma abgeliefert und deren spontane

Einladung zu Kaffee und Kuchen höflich abgelehnt hatte, fuhr ich zunächst zum Arminius-Treff. Dort traf ich die ersten Besucher an, aber von Organizern keine Spur. Floyd war wohl gerade am Kaffee kochen. Ich lud dort einige Sachen ab und reservierte je einen Platz für mich und den C64-Camper. Dann fuhr ich, gefolgt von Thunder-Bird, der jemanden vom Bahnhof Horn abholen wollte, zu meinen Eltern, um dort befindliche Bildschirme und etwas Proviant einzupacken. Wieder in Kohlstädt angekommen, wurde ich gebeten, Örg und seinen Onkel Volki vom Paderborner Bahnhof abzuholen. Klar, daß ich das gerne tat. Örgs Engagement für einen Computer, der rund zehn Jahre älter ist, als er selber, finde ich echt gut, das unterstütze ich doch gerne. Onkel Volki entpuppte sich als lustiger Zeitgenosse, der sich auf der Willow sichtlich wohl fühlte und sich



vom Thema C64 ebenso begeistern ließ wie sein Neffe. Nach und nach trudelten die weiteren Besucher ein, neben Commander und Icegirl von Role aus Belgien waren natürlich auch die Welle:Erdball-Moderatoren Honey und Plastique Toni mit von der Partie. Sehr gefreut habe ich mich, daß 128er-Man wieder den weiten Weg aus Bayern zur Willow gemacht hat, nachdem es zeitweise so aussah, als würde er den Commodore-Rechnern mangels Mitstreitern den Rücken kehren. Auch Bastet Furry, der zwischenzeitlich eine steile Karriere als Forumsaufseher



hingelegt hatte, war wieder dabei. Sehr gefreut habe ich mich über das ebenso unerwartete wie schöne Geschenk vom Plus/4-Vampyre, ACE für den Pluvi als Originaldisk. Vielen Dank auch an Honey, das Hörspiel rockt :D!

Wie immer war der Freitag vor allem dem Zocken und Fachsimpeln vorbehalten. Nebenbei bastelte ich noch etwas an der Diskettenversion der Gold Quest Trilogie, von der ich endlich die ersten Exemplare an die seit längerem wartenden aushändigen konnte. Aber

zurück zur Party! Wie einige andere auch verwandte ich einige Zeit auf meinen Beitrag. Obwohl ich mal wieder ein aus PRINT-Zeilen zusammengeklatschtes BASIC-Demo mit Blockgrafik verbrochen habe, was mir hämische Kommentare von Örg einbrachte, hat es dann überraschenderweise doch für einen 4. Platz von 7 und somit mal wieder Mittelfeld gereicht. Am Samstag hatten wir schnell alle Kaffeerreserven ausgesoffen und der arme Floyd

mußte sich unserem nicht enden wollenden Gesang geschlagen geben und für Nachschub sorgen. Später wuchs dann die Frauenquote durch das Erscheinen meiner Schwester Mrs. Angry, die sich zum ersten mal auf eine derartige Veranstaltung traute (Erster Kommentar: "Warum haben die alle 'ne Plutze und 'nen Bart?") und die, bis auf eine Vorliebe für den C16-Kracher Tutti Frutti, den wir früher oft zusammen gespielt haben und anhaltende Begeisterung für Bomb Mania (an McGyver: Sie wartet immer noch auf den Klingelton!!) nicht viel mit Commo-



Willow Party 2007

Fortsetzung

Ein Rueckblick

dore-Rechnern zu tun hatte. Es gefiel ihr aber recht gut, sicher auch, weil alle sehr nett zu ihr waren.

Doch dann gab es plötzlich einen Knall und dunkler Qualm drang aus dem Monitor der Belgier. In Rekordzeit wurden die Kabel aus dem Gerät gerupft und selbiges an die frische Luft befördert, wo sich dann die meisten auch erst mal aufhielten, bis sich der beißende Gestank aus dem Saal verzogen hatte. Außerdem gab es draußen Bratwurst vom Grill zum günstigen Preis, dazu Kartoffelsalat. Ohnehin wurden einige Sperrmüllmöbel und der Biergarten des Arminius-Treffs genutzt, um das schöne Wetter ein wenig zu nutzen und im Freien zu zocken, zu löten und rumzualbern (@DMC: Wo bleibt das Transformers-Video?!). Die selbstverständlich anwesenden Vertreter der Software-

schmiede Protovision stellten ein demnächst erscheinendes (und wohl schon ewig geplantes) neues "Jump'n'Roll" namens "Jim Slim" vor. Hierbei muß man mit einer runden Spielfigur über die Plattformen hüpfen und allerlei Hindernisse überwinden. Originelle Spielelemente und lustige Animationen lassen mich sehr auf dieses Spiel für den Standard-Cevi gespannt sein. Später tauchte dann auch noch Fractal auf, die wie immer sehr interessiert von Rechner zu Rechner

wandelte und von allem sehr begeistert war. Nachmittags ging es dann mit der ersten Compo los. California Games war angesagt. Leider wurde die kneipeneigene Leinwand zum Fußball gucken benötigt (bäh!) aber eine weiße Wand tut's dann notfalls eben auch. So wurden also Teams gebildet und eine Disziplin nach der anderen wurde zunächst sehr gut erklärt (danke dafür!) und dann reihum gespielt, wobei einige Leute eher nicht so gute Ergebnisse erzielten (*pfeif*), andere jedoch ziemlich viel Übung bewiesen. Als Highlight dieser Compo

wurde dann die Disziplin "Foot Bag" in's Reallife verlagert, wobei eigentlich alle Teilnehmer eine eher jämmerliche Figur machten, weshalb das Klischee von der schlechten Kondition aufgrund von Bewegungsmangel bei Computerfreaks auch an diesem Tag leider nicht widerlegt werden konnte.

Als zweite Compo war später ein Quiz im Stil von Jeopardy angesagt, bei dem aber wieder einmal deutlich wurde, wie schwer es ist, Fragen nach ihrem Schwierigkeitsgrad zu ordnen, da dieser ja vor allem von den Vorkenntnissen der einzelnen Person abhängig ist. Großen Spaß hat es trotzdem gemacht, auch wenn ich leider nicht weiß, auf welchen Partys Commander Anfang der 90´er so alles gewesen ist. Interessant sind seine Stories aber mit Sicherheit immer, wenn der erzählt, wird die große Zeit des C64 vor dem



geistigen Auge lebendig. Bei dieser Gelegenheit möchte ich noch eine Drohung aussprechen: Paul Plodder! Wo immer Du bist, ich werde Dich kriegeln! ;-)! Nun hatte man noch Zeit bis 1°° Uhr

nachts, um Compobeiträge einzureichen und dieses Mal wurde ich sogar noch etwas davor fertig. Einige Zeit darauf wurden die Beiträge dann auf der Leinwand vorgestellt und es waren zwar nicht übermäßig viele, aber doch ein paar schöne Sachen dabei. Eine weitere Folge der beliebten Gehirnanalyse war erstaunlicherweise nicht



darunter ;-)! Leider hatte ich ein wenig mit meiner Müdigkeit zu kämpfen, die sicher auch auf das eine oder andere Pils zurückzuführen war, aber das Voting habe ich dann doch noch ganz gut auf die Reihe bekommen. Am Sonntag war dann wie immer die Preisvergabe, bei der es wieder einmal viele schöne Sachen gab.

Ende gut, alles gut: Schließlich konnten Icegirl und Commander einen Monitor als Preis abstauben und so ihren Verlust vom Vortag ausgleichen.

Mein Fazit: Es hat sich wieder gelohnt, zur Willow zu fahren, es hat viel Spaß gemacht und es waren (fast) nur nette Leute da, teils traf ich alte Bekannte wieder, teils lernte ich neue kennen (z.B. DMC und Wan-Tu-Eit, die ich bisher nur aus dem Forum-64 kannte...). Hoffentlich gibt es auch in den nächsten zehn Jahren wieder Willow Partys und

hoffentlich ist dann auch der Doc of Desire wieder dabei. -ch



Christian beim gnadenlosen Zerfleischen einheimischer Hamburger.

Compo-Resultate und vieles mehr unter <http://www.willowparty.com>

CONSTANTIN GILLIES **EXTRALEBEN**



„Eigentlich wollen Nick und Kee nur ihren Commodore 64 abstauben. Noch einmal in die Welt von Space Invaders, Pac-Man und Donkey Kong zurückreisen. Doch der Nostalgiereise endet mit einer Überraschung: In einem Spiel aus den Achtzigern entdecken die alternden Joystickhelden eine geheime Botschaft.

„WELCOME TO DATACORP“

Plötzlich erwacht der alte Hackerinstinkt wieder. Die Freunde gehen im Dschungel der Bytes auf die Jagd – und entdecken eine weitere Spur: Sie führt nach Iowa, mitten in die amerikanische Provinz. Jetzt gibt es kein Zurück mehr. Von der digitalen Schnitzeljagd magisch angezogen, tritt das Duo die Reise in die USA an.

Für die Hobby-Computerarchäologen beginnt eine Odyssee um die halbe Welt – und durch die Geschichte der Games. Doch am Ende geht es in dem Spiel um viel mehr als nur den nächsten Highscore.“

Preis: 16,95 Euro
(excl. Versandkosten)

cevi-aktuell meint:

Ein gelungener Mix zwischen Fiktion und realer Geschichtsereignisse. Der erfahrene Gamer wird hier viele Situationen wiedererkennen, die die beiden Protagonisten auf der Reise in ihre persönliche Vergangenheit erleben. Wer Geschichten rund um das Gaming mag, sollte dieses Buch kaufen.

Seiten/Umfang: 352 Seiten Größe/Gewicht: 19,0 x 12,5 cm, ca. 394g, Paperback Autor: Constantin Gillies

Zu beziehen bei: [CSW-Verlag](#) [Amazon](#)