

CEVI-AKTUELL

Das Szenemagazin für Commodore 64/128 Fans

Ausgabe: März 2008

POKE53280

Coder im C64 Fieber.....

ALPHA-MOD Inside!

C64 Tuning vom Feinsten.....

HEFT-HIGHLIGHTS:

Frauen und Computer Teil.2.....

Angespielt: Street Rod.....

Gastkommentar: Christian Stephan
vom PC-Magazin.....

C64 Modding: AlphaMod.....

Spielletipps: Archon 2 - Adept.....

Special Interview: Poke53280.....

TEST: Retro-Kalender 2007/2008.....

C64 - Veranstaltungen 2008.....

Der grosse Jahresrückblick 2007.....

Szenebericht: Wir waren Cracker.....

Erfahrungsbericht: Meine erste

Willow - Party.....

Freudenknüppels Abenteuer.....

Neue C64 Hardware 2008.....

C64 Händleradressen.....

FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER





Hallo Retro-Fans!

Mein Name ist Frank Erstling, auch bekannt unter dem Nickname „SIGN-SET“.

Es ist noch gar nicht so lange her, da lernte ich Boris Kretzinger kennen und bekam von ihm die Aufgabe, C64-Cover für ein Online-Magazin zu gestalten. Ich steuerte einige Erfahrungsberichte aus meiner C64-Jugend bei, als Comic-Fan und Grafiker entwerfe ich nun auch noch das Cevi-Aktuell-Comic und versuche mich als Hilfs-Redakteur.

Wann bekomme ich mein eigenes Büro mit Sekretärin?

So kann es gehen: Aus anfänglich oberflächlichem Diskutierens über die Covergestaltung eines Online-Mags entstand mit der Zeit eine immer intensivere Mitarbeit. Was soll ich sagen: Es macht Spaß!

Ich bin 1968 geboren und war 11 Jahre alt, als der erste bezahlbare Heimcomputer in die Läden kam, mit 14 hörte ich zum ersten Mal was von Commodore 64. In den Foren habe ich Leute kennen gelernt, die erst in den 90´ern geboren wurden und bin überrascht, welche Faszination ein Stück Plastik mit ein paar Tasten über so viele Jahre hinweg erzeugen kann.

Die Cevi-Aktuell lebt von der freiwilligen Mitarbeit der Fans klassischer Computer. Daher meine Bitte an Euch: Schreibt uns, was Ihr mit dem C64 erlebt habt oder was Euch an klassischen Rechnern fasziniert. Wir freuen uns über jeden Bericht!

Herzlich grüsst

Frank Erstling
(Stellv. Chefredakteur)

Berichtigung:

In der letzten Cevi-Aktuell 11/07, Thema: Plus Electronik haben wir leider die Bildquellen der Werbung vergessen. Diese stammen mit freundlicher Genehmigung vom User cringely.

INHALT:

Seite: 02	Editorial
Seite: 03	Inhaltsverzeichnis / Kurznews
Seite: 04 - 05	Brandneu / Kurznews
Seite: 06	Veranstaltungen 2008 / Kurznews
Seite: 07	Retrokalender 2008 im Test
Seite: 08 - 09	Frauen und Computer Teil 2 / Kurznews
Seite: 10 - 13	Angespielt: Street Rod
Seite: 14 - 15	DoReCon 2008 - Dortmunder Retroparty
Seite: 16	diverses
Seite: 17	Gastkommentar Christian Stephan (PC-Magazin)
Seite: 18 - 22	Alpha Mod (C64 Extremtuning)
Seite: 23	Spieletipps: Archon 2 - ADEPT
Seite: 24 - 27	Interview Jörg Winterstein von Poke 53280
Seite: 28 - 33	Wir waren Cracker (Gangsterkater packt aus)
Seite: 34	Freudenknüppels Abenteuer
Seite: 35	Der grosse Jahresrückblick 2007 (Bender)
Seite: 36	Interessante C64-Händleradressen
Seite: 37	Meine erste Willow - Party
Seite: 38 - 40	C64 Werbung / Impressum



C64-Spiele Emulator auf Nintendo's neuer Wii

Der Konsolenhersteller Nintendo hat angekündigt, dass man zahlreiche Spiele vom Commodore 64 auf die Wii bringen will. Dazu wird das Gerät zu einem „Emulator“, der dann die Klassiker ausführen kann. Jedes Spiel soll in etwa 5 Euro kosten.

Die einzelnen Titel wird man aus dem Wii-Internetshop herunterladen können. Bezahlt wird mit Wii - Points (500 Stück für ein Spiel). Zu den ersten Vertretern aus dem C64-Universum werden „International Karate“ und „Uridium“ gehören. Nach und nach sollen weitere Titel folgen.

Infos unter:

<http://www.commodoregaming.com/wii/>



Neue C64-Remix CD: Syntax Era - Remix64 Volume 3

Neues Futter für die Ohren. CD ist verfügbar, laut C64Audio.com in etwa 6 - 8 Wochen.

Für weitere Infos:

<http://www.c64audio.com/>



Knatter Qualm Krach
Fertig !!! 664 Blocks frei

Ich bin die flotte 1541 und
formatier eine Disk unter
10 Sekunden

Boah eih, wer bitten Du und
was machst'e für uns?

Du siehst doch voll Scheisse aus,
aber das will ich sehen, mach ma.

Ich bin ein so
glückliches Laufwerk,
Hurra

Eih boah voll geil, der Hammer.
Du bist im Recall dabei, und enttäusch
mich nicht

NEORAM nun erhältlich!

Die Eigenentwicklung (Hobbyprojekt) von Nicolas Welte, das Neoram (Georam kompatibler Aufbau mit statischem Ram und Batteriepufferung) ist nun als Bausatz in zwei Speicherstufen zum Selbstkostenpreis erhältlich. Angeboten werden: 512KB (16,- Euro) und 2 MB (25,- Euro), entweder als Leerplatine (6,50 Euro) oder als Bausatz. Die bisherige Produktion ist bereits ausverkauft und eine weitere Auflage ist geplant. Für Bestellungen und Informationen: Weblink: <http://www.x1541.de> , <http://www.forum64.de>



**MICROMYS v3
PC-MOUSEKONVERTER
für den C64!**

Wie wir in der letzten Ausgabe berichteten, wurden die Rechte des bereits vergriffenen Adapters von Marko Herold an Individual Computers verkauft und weiter entwickelt. Laut Individual Computers wird die neue Version des bekannten Adapters im ersten Quartal 2008 wieder käuflich zu erwerben sein und einige neue Features enthalten.

Der Endpreis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Quelle: Individual Computers, <http://www.ami.ga>

Technische Leckerbissen:

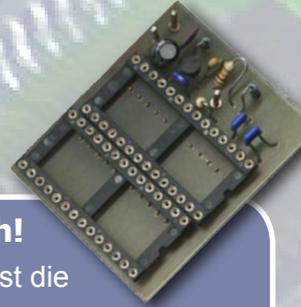
Bestehende Kompatibilität zu allen PS2 - Mäusen am Markt, USB-Mäuse die das PS2 Protokoll unterstützen, werden automatisch umgeschaltet, durch Konfiguration über DIP-Schalter auch für andere Heimcomputer nutzbar, die über einen 9-poligen Sub-D Anschluss verfügen.

C64: 1351-Proportionalmaus - Emulation mit Wheel - Erweiterung, - C64: Joystick-Emulation, - Amiga: 3-Tasten Maus ohne Treiber, - Amiga: 3-Tasten Wheelmaus mit Freewheel-Treiber, Atari ST: 2-Tasten Maus.



STEREOINSid bald erhältlich!

Wie uns die Entwickler mitteilten, ist die Entwicklung am StereoINSid im vollen Gange. Neu hinzugekommen ist die Funktion, die jeweilige Adresse per Software (Peek&Poke) zu stellen. Eine anvisierte Veröffentlichung ist vor Mitte 2008 angesetzt. Weblink: <http://www.athomebymalte.de.vu/>



FIBR - Der C64 File Browser (neue Alpha!)

Eine neue Alphaversion des neuen C64 File-Browser steht zum Download bereit. FIBR ist ein C64 File-Browser, der die Arbeit mit gängigen C64 Laufwerken vereinfachen soll. Unterstützte/geplante Hardware: CMD,1541/71/81,Sd2iec,MMC64, IECATA and many more. Weblink: <http://p1x3l.net/downloads/fibr.zip>

**NEUES SPIELZEUG:
PAD2RETRO!**

Schonmal Playstation Gamepads am C64 oder Amiga genutzt ? Geht nicht ? Ab sofort doch! Mit dem PAD2RETRO von Huhn Computerservice zum Preis zwischen 15,99 bis 17,99 Euro zzgl. Versand, kann man nun Original PSX und PS2 Gamepad am C64 und am Amiga anschliessen. Einen ausführlichen Praxistest folgt in der nächsten Ausgabe. Bestelladresse: Michael Huhn Computerservice, Lindenstr.126, 57080 Siegen. Ebay Name: mega-top





Neues MMC Replay erhältlich:

Dank Individual Computer ist die Katze aus dem Sack! Das ausverkaufte MMC64 Multifunktionsmodul wird nicht weiter hergestellt. Statt dessen wird es vom neuen MMC Replay, was zur Zeit neu bei dem üblichen Händler zu beziehen ist, ersetzt.

Highlight dieser neuen Erweiterung sind:

- * 512KB Ram
- * 512KB Flash Rom
- * Clockport für RR-Net
- * SD/MMC Karten Interface (MMC64 kompatibel)
- * Freezer (Retro Replay kompatibel)
- * Erweiterter Freezer-Modus
- * Unterstützung für native C128 Modulsoftware
- * Freeze/Activity LEDs

Existierende Software, die für MMC64, Retro Replay, oder die Kombination der beiden Produkte geschrieben wurde, kann unverändert auf dem neuen Modul verwendet werden. Die zusätzlichen Features werden vom komplett überarbeiteten Filebrowser aktiviert. So können beispielsweise *.d64 Dateien erstellt und gemountet werden. Zusätzlich wird das Flashen von Modulsoftware (z.B. Action Replay, Retro Replay, Nordic Power oder Final Replay) durch ein integriertes Flash-Utility stark erleichtert. Der erweiterte Freezer-Modus stellt Speicherkonfigurationen zur Verfügung, die das Schreiben neuer Software erleichtern. Auch die Anpassung existierender Cartridge-Software wie z.B. FC3 wird dadurch vereinfacht.

Der offizielle Verkaufspreis wird bei ca. 79,- Euro liegen .

Für weitere Infos: www.ami.ga

Quelle: <http://www.forum64.de>

Bezugsquelle: <http://www.vesalia.de>

NEWS-TICKER:

Auslieferung des MMC Replay beginnt!

Wie wir von einigen Bestellern erfahren haben, hat Vesalia und Protovision mit der ersten Teilauslieferungen begonnen. Da man zur Zeit mit der hohen Nachfrage zu kämpfen hat, wird sich die komplette Auslieferung des MMC Replay an alle Besteller wohl noch etwas verzögern. Weblink: <http://www.vesalia.de> , <http://www.protovision-online.de>

Neue Lotek64 Silvesterausgabe online:

Die neue Lotek64 (Ausgabe 24) steht ab sofort zum Download bereit. Themeschwerpunkte diesmal: Feuerwerk mit dem C64: Das „Firework Celebration Kit“, - Review der RUN10-Doppel CD, - Die Immortal-Reihe, - Commander Keen, - Emu-Allrounder Sony PSP. Weblink: <http://www.lotek.com>

Commodore Free issue 15:

Ab sofort steht das englischsprachige Online-magazin zum Download bereit. Weblink: <http://www.commodorefree.com/>

NOMAM Fritztown 08 Atari Party vom 04.04 - 06.04.2008:

Erstmalig wird in diesem Jahr dieses Treffen für „antike“ Computer und Spielekonsolen mit dem gewissen Kultfaktor stattfinden. Wie der Name schon andeutet, kam der Impuls für diese Veranstaltung aus der Atari-Szene, genauer Atari-8Bit-Szene. Es sollen aber nicht nur Ataris im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen, sondern auch andere Retro-Systeme wie z.B. C64, Amiga, Schneider CPC,...

Genauere Infos gibts hier: <http://andymanone.dyndns.org/reno/nomam08.html>

XU1541-Kabel wurde eingestellt, Website down! Neue Website online!

Till hat das Projekt vor ein paar Tagen als gescheitert erklärt. Seine Webseiten hat er bereits vom Netz genommen. Er begründet diesen Schritt damit, dass es keine sichtbaren Fortschritte in der Entwicklung gab und das Ganze zu einem „großen, undokumentierten Durcheinander“ wurde. Das XU1541 wird aber nicht sterben, denn die Unterstützung in „OpenCBM“ ist schon fertig; was fehlt ist „eigentlich“ nur noch die (automatische) Installation und ein paar Tests. Die neue Website ist mittlerweile auch online und unter folgender URL zu finden: <http://www.trikaliotis.net/xu1541> (Quelle: www.Forum64.de)

Forum64 bekommt neuen Anstrich:

Das Forum64 hat vor Weihnachten überraschend einen neuen Anstrich bekommen. Die Betreiber haben nun auf die Boardsoftware 3.0.3 geupdatet und das Webhosting ordentlich aufgestockt. Für nähere Einzelheiten schaut einfach mal vorbei. Weblink: <http://www.forum64.de>

Tiger Disk Magazin wird eingestellt!

Wie nun bekannt wurde, wird das bekannte Diskettenmagazin „Tiger Disk“ von den Machern eingestellt. Wer an eine Übernahme interessiert ist, setze sich bitte mit den entsprechenden Mitgliedern auseinander.

2008

VERANSTALTUNGEN

BERLINER C64 Party mit Konzi/Mash Gordon (29.02.2008):

Es ist wieder Partytime! Am 29.02.2008 findet in Berlin die C64 Party mit Konzi von Mash Gordon statt. Treffpunkt: Scherer Str.8, Berlin / Wedding. Infos unter:
<http://www.mashgordon.com/>

OXYRON Party v2 (22.02 - 24.02.2008):

Die nächste Oxyron Party findet vom 22.02 bis 24.02.2008 in Flensburg statt. Für genaue Infos schaut auf deren Website unter:
<http://www.oxyron-party.de>

DoReCo Termine für das Jahr 2008:

Damit sich dieses Jahr jeder rechtzeitig darauf einstellen kann, veröffentlichen wir für euch die bevorstehenden Termine für die nächsten Treffen.

Termine:

29.03.2008, 07.06.2008
30.08.2008, 01.11.2008

<http://www.classiccomputer.de>

3. BOCHUMER RETRO-BÖRSE (01.03.2008):

Die 3te Retrobörse findet am 1. März 2008 wieder in Falkenheim Bochum statt. Infos & Anfahrtsskizze findet ihr unter:
<http://www.gamereset.de/retroboerse/>

HOBBYTRONIC MESSE in Dortmund (16.04 - 20.04.08):

Auch dieses Jahr findet wieder die neuste Hobbytronik Messe in Dortmund statt. Infos unter:
<http://www.hobbytronic.de>

COMMODORE - MEETING WIEN 2008: (20.04.2008)

Infos unter:
<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm>

RETRO-SPEKTIVE in Schneiderkrug (26.07 - 27.07.2008) :

Die Retro-Spektive öffnet zum zweiten Mal ihre Pforten. Infos unter:
<http://www.retro-spektive.de/>

CLASSIC-COMPUTING 2008 in Moers (27.09 - 28.09.2008):

Auch dieses Jahr lädt der Verein zum Erhalt klassischer Computer e.V. wieder zu einer Classic-Computing ein. Infos unter:
<http://www.classic-computing.de/>

NEWS-TICKER:

1541Ultimate nun mit eigener Website:

Ab sofort auch online zu erreichen. Weblink:
<http://www.1541ultimate.net>

RETRO#6 Ausgabe erschienen:

Das neue Retromagazin ist nun verfügbar. Für Leute, die kein Abo bezogen haben und keine Ausgabe mehr in den Zeitschriftenläden bekommen, besteht noch die Möglichkeit über den CSW-Verlag „Restbestände“ zu beziehen. Die letzten Ausgaben sind jedoch begrenzt, also haltet euch ran. Weblink:
<http://www.go64.de>

Neuer Retrokalender 2008 erhältlich:

Der neue Retrokalender für 2008 ist ab sofort frei zu kaufen. Interessenten wenden sich bitte entweder an den CSW-Verlag oder an Metalvotze direkt.
Bezugsadressen:
<http://www.go64.de>
<http://www.style-kurve.de>

Heimcomputermagazine:

Eine interessante Website rund um alte eingescannte Heimcomputermagazine möchten wir euch gern Näher bringen. Weblink:
<http://www.old-computer-mags.com/>

Competition PRO Retro weiterhin erhältlich:

Auch wenn der erfolgreiche Joystick in der USB-Variante momentan nicht verfügbar ist, ist die Retro-Variante, die wir zusammen mit Speedlink produziert haben, weiterhin ab Lager lieferbar. Ab dem 1. Januar 2008 steigt der empfohlene Verkaufspreis auf 14,99 EUR. Wer sich noch den alten Preis sichern möchte, sollte seine Bestellung bei unseren Handelspartnern noch dieses Jahr aufgeben! Weblink:
<http://www.protovision-online.de>

1000 Bestellungen über Onlineshop von

Protovision: Wie Protovision mitteilte, ist am 22. August 2007 über den Onlineshop die 1000 Bestellung durchgeführt worden. Wir gratulieren herzlich und hoffen, weiterhin gute Kundschaft. Weblink:
<http://www.protovision-online.de>

Kaki Arts Demogroup

Passend zur letzten Evoke 07/Breakpoint 2007 Messe gibts auf der Website von Kaki Arts interessante Szenedemos für Windows und Linux. Ein Blick über den Tellerrand ist zu empfehlen. Weblink:
<http://www.kakiarts-technologies.de>

RETRO Kalender 2008 von STYLE KURVE

Der neue Kalender im Test

Von Tobias Bindhammer (Style Kurve, Metal Votze) gibts auch dieses Jahr den neuen Retrokalender, mit viel gesunder Mischung aus weiblicher Haut und Computerhardware. Wir vergleichen, ob sich ein Kauf lohnt...

Zum Vergleich stehen uns der Retrokalender von 2007 und die neue Ausgabe 2008 zur Verfügung. Beide Ausgaben sind im hochwertigen Offsetdruck auf maschinenveredeltes 200g Hochglanzpapier gedruckt worden, wobei die Rückseite einen Rückkarton besitzt. Die einzelnen Seiten sind in Spiralbindung mit Aufhängung zusammengefasst. Von billiger Fertigung im Copyshop also keine Spur.

Bei der Ausgabe von 2007 fällt zudem auf: Die erste Seite ist eine spezielle Folie, die den Kalender edler ausschauen lässt und die Titelseite gegen leichte Fremdeinwirkung schützt, wobei der neue Kalender 2008 diese Folie hingegen nicht mehr hat. Hier beginnt die erste Seite gleich mit dem Titelbild. Die Motivauswahl für den Kalender 2008 ist auch diesmal wieder gut getroffen jedoch gefallen uns persönlich die Motive beim Kalender 2007 besser, da die Bilder etwas natürlicher wirken.

Themenschwerpunkte im neuen Kalender 2008 sind diesmal:

C64, Commodore Plus 4, Amiga 500/600HD, Thomson TO8, TI programmable 59, TI Silent 700 ASR, Sinclair ZX81, Sinclair Spectrum, Compucorp Scientist 322 und weitere Computersysteme.

Der Kontakt zu Tobias Bindhammer ist sehr freundlich und der Kalender wird in der Regel auch fix geliefert. Der Verkaufspreis des Retrokalender 2008 liegt bei 9,95 Euro + Versand und kann bequem über den Onlineshop oder per Email direkt bestellt werden.

Für Interessenten des Retrokalender 2007 gibts hingegen schlechte Nachrichten. Dieser ist mittlerweile restlos vergriffen !

Unsere Empfehlung: Unbedingt zugreifen und sich die restlichen Kalender sichern bevor „vergriffen“ !!!

RB



Artikel: Retro Kalender 2008

Bestellung unter:
www.style-kurve.de

Herausgeber:

Tobias Bindhammer

Preis: 9,95 Euro + Versand

Empfehlenswert



75%

Frauen und Computer

Weibliche Computernutzerinnen starten durch

INTERVIEW

Im Interview: **Jasmina (PonyFrosch)**

Cevi-Aktuell:

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast mit mir ein Interview zu führen. Stell dich doch einmal den Lesern vor.

Jasmina:

Ja, hallo ich bin die Jasmina, 37 Jahre alt und Selbstständige IT-Systembetreuerin.

Cevi-Aktuell:

Was war denn dein erster Computer und wie lange bist du denn schon in der C64 Szene aktiv ?

Jasmina:

Also mein erster „Computer“ war eigentlich eine alte Büro - Rechenmaschine, auf der ich schon im Alter von 3 Jahren rumspielen durfte. Den ich dann, als die ersten Taschenrechner auf den Markt kamen, behalten durfte. Daher wohl auch meine Liebe zu IBM Großrechnern aus den 60er Jahren, zu Computern allgemein und zu Computern wie den C64, den ich 1983 wie so viele andere auch in meiner Klasse, bekommen habe. In die C64 Szene kam ich aber erst viel später über die Cli-

que. Aber wie lange genau, dass weiss ich nicht mehr.

Cevi-Aktuell:

Was genau gefällt dir am C64 / 128 am meisten und was vermisst du ?

Jasmina:

Mir gefällt die Einfachheit und die Übersichtlichkeit des C64. Vermissten tu ich dagegen die OVP von meiner 1541 Floppy. Oder was meinst Du jetzt ???

Cevi-Aktuell:

Wie schaut denn daheim deine Computeranlage aus ?

Jasmina:

Eigentlich ganz normal. Ein Core2Duo High End Laptop mit externen Laufwerken. Außerdem stehen hier noch einige Testsysteme rum. Brauch ich halt für die Arbeit.



Cevi-Aktuell:

Was sind deine Lieblingsspiele am Computer ?

Jasmina:

Oh, da gibt es einige, aber hier mal die wichtigsten : Herz von Afrika, Monkey Island 2, Antiriad, Great Giana Sisters, Bifi 2, Psycho, Tomb Raider.

Cevi-Aktuell:

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

Jasmina:

Eigentlich schade, das diese Frage überhaupt gestellt werden muss, aber was heisst komische Bemerkungen? Manchmal kommt es mir

so vor, als ob man nicht wüsste, dass $1+1=2$ ist. OK, Spass beiseite. Im Allgemeinen wird das schon positiv bzw. als normal gesehen. Außerdem, was ist den so komisch daran, dass sich eine Frau für Computer bzw. alte Computer interessiert ???

So wie viele andere Mädchen heute mit Wii, Game Boys, ICQ, I-Net groß werden, so war das bei mir Rechenmaschine, C64, Amiga, 486er usw.

Cevi-Aktuell:

Gibts von dir etwas, was du uns mitteilen möchtest ?

Jasmina:

Ja, ich finde es klasse, das jemand mal dieses Thema aufgreift. Das zeigt aber auch, dass noch viel im Argen liegt, wenn es um das Thema „Frauen und Computer“ geht.

Auf jeden Fall einen dicken Gruß an alle Leser.

Eure Jasmina (PonyFrosch) .

RB



1541 Ultimate in der Produktion!

Wie uns kurz vor Redaktionsschluss der Entwickler Gideon Zweijtzer mitteilte, befindet sich das 1541 Ultimate und die Plus-Variante mittlerweile in der Produktion. Für Interessenten heisst es nun auf die ersten Testmuster zu warten, die es dann nach der Auslieferung geben wird.

Wer das 1541 Ultimate oder die Plus-Variante bestellen möchte, sollte sich mit dem Entwickler zwecks Verfügbarkeit in Verbindung setzen. Preise für die normale 1541 Ultimate liegt bei 99,- Euro + Versand und die Plus-Variante mit Reu-Support und 32 MB Ram bei 119,- Euro + Versand. Die Bezahlart ist hier Vorkasse!

Sowie uns ein Testmuster vorliegt, werden wir euch davon berichten.

1541 Ultimate, Gideon Zweijtzer,
Email: gideon.zweijtzer@gmail.com
Internet: <http://www.1541ultimate.net>

NEWS-TICKER:

C64 - Artikel auf Chip Online anlässlich 25 Geburtstag des C64!

Anlässlich des 25 Geburtstag des C64 hat die Chip Online einen netten C64 Artikel verfasst. Weblink: http://www.chip.de/artikel/C64-im-Test-Commodore-64-aus-der-CHIP-06_83_30124820.html

VICEplus v1.0 released!

Das VICEplus Team hat eine neue Version online gestellt. VICEplus ist ein vielseitiger Commodore Emulator und unterstützt auch das C64DTV. Dateien sind für folgende Betriebssysteme verfügbar: *Win32 (Windows 9x/ME/NT4/2K/XP/2K3/Vista), *MacOSX, *MSDOS, * BeOS, * QNX, *Solaris, *Minix, *Amiga based and derived systems. Mehr Informationen und Downloads unter: <http://viceplus.sourceforge.net/>

OPENCBM 0.4.2 released!

Eine neue Version von OPENCBM ist verfügbar und enthält einige bugfixed. OPENCBM ermöglicht es, serielle Commodore-Geräte an den Parallelport des PCs mittels XM1541- oder XA1541-Kabel anzuschließen bzw. anzusprechen.

Infos: <http://sourceforge.net/projects/opencbm>

VORSICHT BETRUG:

Defekte SIDs bei Ebay als Neuware an-

geboten! Vorsicht ist geboten wenn man SIDs aus Lagerbeständen bei Ebay kauft. Es sind zahlreiche Fälschungen unterwegs. Englischer Bericht hier: http://kevtris.org/Projects/sid/remarked_sids.html

SCACOM.Aktuell Ausgabe 4 releast!

Stefan Egger hat die neuste Scacom.Aktuell Ausgabe 4 veröffentlicht Infos: <http://www.scacom.de.vu/>

C64TPC: Eine neue Art den C64 an den

PC anzuschliessen! C64TPC ist eine Hardware/ Softwarekombination zum Betreiben eines C64 an einem PC. Mittels C64TPC lassen sich die Laufwerke des PCs nutzen. Weblink: http://www.saymantek.com/c64tpc_en.html

NEUES C64 GAME: HYPER DUEL!

Das Jahr fängt ja gut an mit „Hyper Duel“, einem neuen 2- Player C64 Spiel von Richard Bayliss. Weblink: http://www.redesign.sk/tnd64/games/Hyper_Duel.zip



ANGESPIELT: STREET ROD



Developer: California Dreams
 Coder: T. Serwatka
 Player: 1 Only
 System: C64/128
 Conversion: Amiga, PC
 Bericht von: Dennis Jeschke

Einen amerikanischen „Hot Rod“ sein Eigen nennen, ihn bis auf das letzte tunen und dann andere Wagen in Grund und Boden fahren, um noch mehr Geld zu kriegen und seinen geliebten Wagen noch mehr zu tunen... Ein Traum von vielen... Aber in „Street Rod“ kann dieser Traum Wirklichkeit werden!

Wir schreiben das Jahr 1963 und du bist einer von den jungen Heißspornen, die sich mit Hotrods Straßenrennen liefern, um der „King“ der Straße zu werden. Leider steht dir nur eine kleine Summe Geld und eine alte Garage zur Verfügung. Durch Wettrennen mit anderen Hotrods musst du genügend Geld verdienen, um dir einen perfekten Wagen zu tunen und schließlich den „King“ zu schlagen, damit du der Neue wirst!

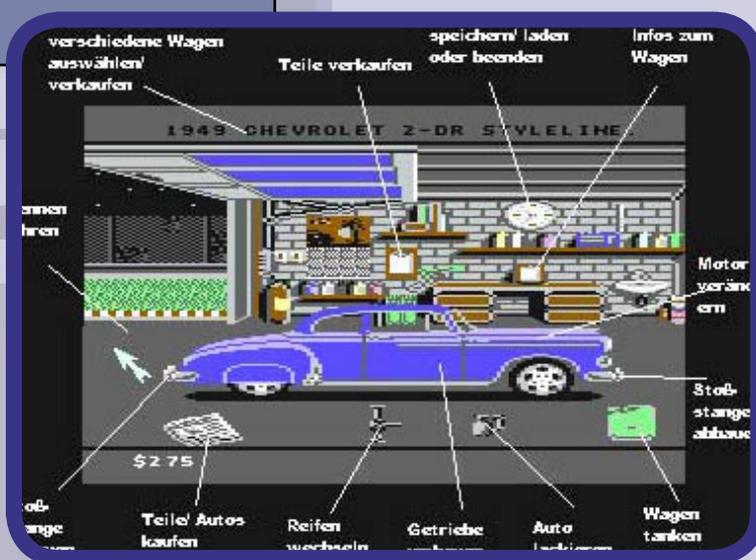
Die ersten Schritte:

Nach dem Starten des Spiels erscheint eine Jukebox, aus der eine Schlüsselfarbe gewählt werden muss. Achtung: Dies ist der Kopierschutz. Wenn der falsche Schlüssel gewählt wird, kann man im Spiel nicht sein Auto tunen! Bei den meisten Versionen ist er aber ausgeschaltet und es kann jede Farbe gewählt werden). Nun erscheint ein Führerschein, nach Klicken auf „OK“ kann man seinen Namen eingeben. Jetzt gelangt man zu einer Zeitung mit Anzeigen, mit Hilfe dessen man sich einen Wagen kaufen kann. Um gut in das Spiel zu kommen, sollte man sich für den „Chevrolet 2- DR Styleline“ entscheiden, weil dieser noch ins Budget passt und bereits einen V8- Motor hat.



Nun erscheint eine Garage, in der dein Automobil beherbergt ist. Viele der Gegenstände, die sich in der Garage befinden, haben ihre Bewandnis. Bei einem Klick auf die Zeitung kann man beispielsweise neue Autoteile und Wagen kaufen, beim Wagenheber die Reifen wechseln, beim Klick auf die Motorhaube kann man Motorteile wechseln und etwas weiter unten das Getriebe. Aber keine Angst: Man muss sich nicht mit Motoren auskennen, um seinen Motor zu tunen. Bei einem Klick auf dem Notizblock über dem Wagen erfährt man, was für Motorteile dein Wagen beherbergt (wichtig, weil nur gekaufte Teile passen, die die gleiche Automarke haben) und wie schnell er fährt.

Zur besseren Übersicht ist hier noch ein Bild zu den verschiedenen Möglichkeiten:



Jetzt sollte man erst einmal das Automatik - Getriebe ausbauen (das ist nämlich tierisch langsam). Dazu klickt man auf die Autotür. Das Getriebe lässt sich ausbauen, indem man auf die gelben Schrauben klickt, die sich dann automatisch lösen und noch ein zweites Mal auf sie klickt, um sie zu entfernen. Nun geht man wieder zur Garage und verkauft das alte Automatik- Getriebe durch Klick auf den Notizblock über dem Autodach. Mit den 376 Dollar lässt sich ein schönes GM- 4- Gang Getriebe kaufen und auf die gleiche Weise einbauen, wie das alte ausgebaut wurde.

Jetzt noch auf die Motorhaube klicken und dann auf „tunen“. Es erscheinen zwei Pfeile, mit denen man den Motor einstellen kann. Sorgt dafür, dass der Strich genau in der Mitte ist, der Motor hört sich jetzt auch besser an. Und schon fährt euer Wagen 95 Mph!

Spietest: STREET ROD

Fortsetzung 3/4

SPIELE

Durch Klick auf die Uhr könnt ihr das Spiel abspeichern und euch etwas mit dem Spiel vertraut machen. Möchte man mit dem Wagen Rennen fahren, muss man auf die Straße außerhalb der Garage klicken. Es erscheinen jetzt nacheinander Autos, gegen die du antreten kannst. Durch Klick auf deren Motorhauben kannst du sehen, was sie für Motoren haben. Mit deinem jetzigen Wagen kannst du auf alle Fälle alle 6- Zylinder- Wagen schlagen!

Forderst du einen Wagen heraus, kannst du zwischen Drag - race (Beschleunigungsrennen, bei dem du um die Ehre, 10 Dollar oder 50 Dollar fahren kannst) und Roadrace (richtiges Straßenrennen, bei dem du um 50, 100 Dollar oder sogar um den Wagen fahren kannst) wählen. Am Anfang fährt man sicherlich lieber Drag- Races, später am besten Straßenrennen um den Wagen, weil es am meisten Geld einbringt! Joystick nach vorne ist übrigens Gas geben, Knopf drücken Gänge schalten (aber erst Knopf drücken, wenn die Ampel grün ist, sonst hast du automatisch verloren). Bei der Herausforderung und beim Rennen...

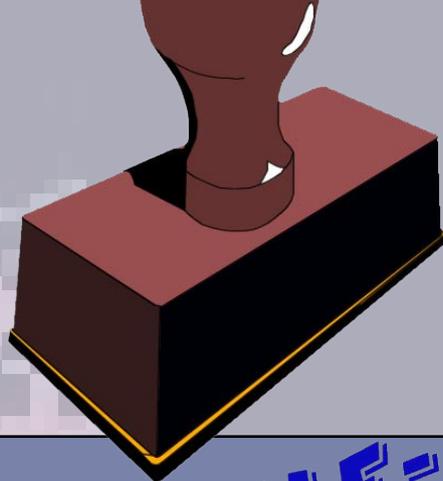
Jetzt kannst du erstmal Geld verdienen, Wagen gewinnen und weiter tunen, bis du schließlich den „King“ bezwingst...



Infos:

Street Rod als IDE64 Version: www.singularcrew.hu/ide64warez

Street Rod 2 als PC-Remake: www.abandonia.com/games/34/StreetRod2



SPIELE- TIPPS



Tipps und Tricks:

Wenn man um etwas bestimmtes wetten möchte (z.B. um das Auto) und der Gegner ablehnt, ruhig noch einmal fragen, manchmal sagt er beim zweiten mal erst zu. Behalte immer mindestens 50 Dollar, denn wenn man weniger Geld zur Verfügung hat, muss man um 10 Dollar fahren, womit das Geldverdienen echt lange dauern kann...

Speichere oft ab. Insbesondere beim „Roadrace“ fahren die Gegner, wenn es um das Auto geht, sehr unfair und sorgen dafür, dass du dein Auto kaputt fährst. Roadraces möglichst nur mit schnellen Wagen fahren, denn manchmal kommt auch die Polizei und nimmt die Verfolgung auf...

Lass dir beim Durchspielen viel Zeit! Man kann sich einen riesigen Fuhrpark einrichten und alle erdenklichen Fahrzeuge zurechtbauen. Das macht Spaß! (Fast schon „Grand-Turismo-Feeling“) Hat man den „King“ erstmal geschlagen, ist die Motivation erstmal raus. Erst gegen den King fahren, wenn man eine völlig getunte Corvette mit abgebauten Stoßstangen hat und der Motor nagelneu ist!

SOFTWARE



Empfehlenswert



70%

Sitzplan für die Elite oder „Holgers Reparatur Treff“

[D]iese Stimmen in meinem Kopf die mir sagen „Nicht rauchen“ „Doch rauchen, sonst komm ich nicht“.....

Aber diese Stimmen zu sortieren und in Einklang zu bringen, das ist eine Leistung.

Diese Stimmen gehören den Forum - Mitgliedern die mich mit Ihren Vorlieben und Gewohnheiten manchmal dezent verzweifeln lassen. Aber fangen wir wieder von vorne an:

So war es geschrieben im Jahr 2007, der Winter nahte, dass sich die holden Ritter der Runde dran machten einen neuen Termin zu planen für eine erneute Zusammenkunft. So sollen sich Mann und elektronisches Teufelswerk treffen um sich über Ihres gleichen und die Vorlieben auszutauschen.

So war das Ritterlein wieder erwählt für die Zusammenkunft wo Wein, Weib und Gesang die Bande belustigen sollte. Wein und Weib waren rar gesät, Ge-

sang war gottlob keiner zu vernehmen.

So trafen Sie ein, einer nach dem anderen kamen angeritten. So war Sire Bender erster am Treffpunkt, Ritter Donald traf dann auch mit knatterndem Auspuff ein und

Ein Pferd kann keinen knatternden Auspuff haben. Vorbei mit der Rittersage, Donald hat es kaputt gemacht. Also geht es normal weiter. So war ich dann erster vor Ort, die Tische wollten umgebaut werden damit die angekündigten 25 Mann auch Platz mit Ihren Computern finden. Ich hoffte, dass die vorherige Sitzplanung ein Chaos verhindern sollte, nachdem dann Donald eintraf ging es auch schnell los. Die Tische waren rasch umgebaut, da schleppten wir auch schon unsere Sachen rein und machten uns breit und bereit.

Der nächste kam dann an und so füllte sich der Raum. Hucky machte sich

mit seinem Lötkolben bereit und es bildete sich mit Donald eine Bastelfront am Ende des Raums. Diese sollte auch dringend benötigt werden.



Fortsetzung 2/2 ...

Es traf dann HOL2001 ein mit einem dicken Paket an defekter Hardware. Im weiteren Verlauf kam dann auch Andreas mit seiner Sammlung an Mega Drive Software und Hardware. Örg war ebenfalls vor Ort und entpuppte sich als Sega Fan.

Die beiden waren den Rest des Tages nicht mehr zu trennen. Auch Locutus und Retrofan waren angetan von der Videospieľfront. 2 Holländer, die schon bereits vom Dienstag-Treff bekannt waren besuchten uns und es gab einige neue Gesichter und auch alte Bekannte. So durften wir erstmals Unseen, Locutus, Cash, Captain Void, Captain Klotz, Retrofan und Ace/T.A.C. begrüßen.

An Rechnern waren diesmal neben C 64 diesmal ein CPC, ein Atari ST und ein ganzer Haufen Sega Konsolen zu bestaunen. Den Rest machten PC und C 64 aus.

Das war auch dann mein Bericht, diesmal war sogar Zeit eine Runde Bomberman und Oil Imperium zu spielen. Die Arbeit blieb daheim, schließlich ging es darum Spaß zu haben. Und den hatten wir.

Bis zum 29 März, dann heißt es wieder „Treffen in Dortmund“.

CR

Weitere Bilder auf:

<http://www.classiccomputer.de/>



DIVERSES

Finanzanlage mal anders ...

599,-

Gesehen in einem Videospiehladen in Frankfurt am Main zur Weihnachtszeit.

WANTED - WANTED

**WIR SUCHEN
DICH !**

**Neue Redakteure gesucht.
Gestalte das Magazin mit !**

**MACH MIT
!**

Themen rund um: C64/128 und C16



Load "Torte", 8, 1

Wissen Sie, was Nostalgie ist ? Mein erster Prozessor, ein MOS 6502C, der in einem Atari 800XL steckte. Das gibt feuchte Augen. Das Wunderwerk wurde nur vom MOS 6510 übertroffen. Der trieb den Erzfeind C64 an. Selbst wenn mich Atarianer jetzt dafür steinigen, gebe ich zu, dass ich nach Erscheinen des C64 wechselte. Das liegt in diesem Monaten genau 25 Jahre zurück. Natürlich war damals alles besser: Rama statt Butter, der 1. FC Köln holte den DFB-Pokal, Walesa den Friedensnobelpreis und Computer waren Teufelszeug.

Damals zählten nicht Fakten bei den Computerjüngern, sondern handfeste Glaubenskriege. Atari- und Commodore- Novizen waren sich in Ablehnung verbunden - dagegen wirkt das Verhältnis zwischen Intel- und AMD-Fans wie ein Kindergeburtstag. Lustig ist, dass der MOS 6502C sich vom MOS 6510 nur in Nuancen unterschied - die ganze Diskussion faktisch also unsinnig war. Verglichen mit der Rechenleistung von heute, war der C64 eher mickrig. 5000 Transistoren hatte der MOS 6510. Vergleicht man das mit dem Intel Q6600, der jetzt meinen PC antreibt, so liegen hier 582 Millionen Transistoren dazwischen. Gerade mal 1000 Stück der Intel-CPU's wären nötig, um die Rechenleistung aller 17 Millionen verkauften C64-Homecomputer aufzuwiegen. Und doch hat der C64 einen höheren Wert. Grund genug ihm zu seinem Geburtstag für die vielen Stunden zu danken. Für all die freundlichen Hinweise wie ?UNDEF´D STATEMENT ERROR, die mich immer länger vor den Bildschirm zwangen. In der guten alten Zeit, in der ein Bluescreen noch auf ein funktionierendes System hinwies - vorausgesetzt man hatte einen Farbfernseher.

```
10 REM Mein kleiner Dank an die schoene Zeit
20 Print "Happy Birthday C64 - Du warst der Beste!"
30 Goto 20
```

RUN

Wenn ich in 25 Jahren in geselliger Runde vom besten Prozessor schwadroniere, wird es wieder der 0,98 Mhz-schnelle MOS 6510 sein. Ob ich mich dann noch an den Intel Q6600 erinnern werde, wage ich zu bezweifeln.

END

Christian Stephan
Chefredakteur PC Magazin
[christian.stephan@pc-magazin.de]

Wir bedanken uns bei Herrn Stephan recht herzlich für die Erlaubnis einer Veröffentlichung in der Cevi-Aktuell.

Editorial von: Christian Stephan
Magazin: PC-Magazin 2/2008

MODDING

de LUXE: ALPHAMOD

C64 Extremtuning ist nicht möglich ? FALSCH! Wir stellen euch den „Alpha Mod“ von David Terrill vor. Den Audio-Extremumbau vom Feinsten!

Bericht von: **David Terill (Alpha!)**

Der Neuaufbau der Abdeckung

[W]ährend ich die Installation meiner Umbauten plante, fiel mir der viele ungenutzte Platz im C64C auf. Nachdem ich mit den beiden Hälften der Verkleidung ein bisschen herumprobiert hatte, fand ich einen Weg, wie man das ganze System kompakter gestalten könnte.

Da der Platz in meinem Musikstudio eh zur Neige ging, entschloss ich mich dazu, dass sich der ganze Aufwand wohl lohnen würde. Zusammen mit all den ganzen zusätzlichen Um- und Einbauten welche ich plante, wollte ich die Kompaktheit eines klassischen C64 "Brotkasten" Gehäuses in Verbindung des flachen Designs eines C64C erreichen. Ich erspare euch die Details bezüglich des Ausbaus der Metallplatte (Kühlblech).

Nachdem ich die Maße des Mainboards, der Tastatur und den, welchen meine zusätzlich Einbauten brauchen würden, in etwa

abgeschätzt hatte, fing ich damit an die obere Abdeckung zu bearbeiten, indem ich eine Reihe der Lüftungsschlitze entfernte.

Der obere Teil der Abdeckung wurde abgetrennt.



Abgetrennte Lüftungsschlitze



Hier wurden Löcher für zusätzliche Anschlüsse gebohrt.



MODDING

de LUXE: ALPHAMOD

Alpha Mod Fortsetzung 2/5

Dann habe ich die Lüftungsschlitze erneut geteilt. Der obere Teil wird zur Frontblende des Gehäuses.

Ein gutes Verfahren für ein präzises Anpassen des Gehäuses ist es, immer etwas weniger Plastik als notwendig vom Gehäuse zu entfernen, wenn man mit elektrischen Schleifern oder Bohrern arbeitet und dann den Rest von Hand mit einer Feile macht.

Dies gilt im Besonderen wenn man Öffnungen für zusätzliche Anschlüsse und Bohrungen für Schrauben machen will. Ich verwendete sehr viel Zeit darauf so präzise zu arbeiten, dass im Grunde die Plastikteile schon ganz gut von alleine zusammen halten würden ohne verschraubt werden zu müssen.

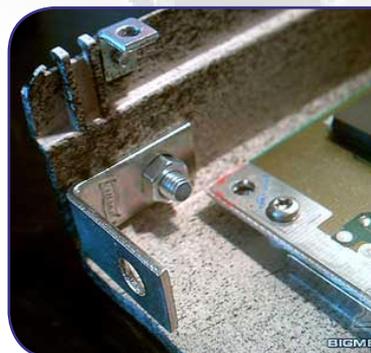
Normalerweise ist die Tastatur einmal unten am Gehäuse befestigt und zum anderen wird sie oben an eine Art von Metallwinkeln befestigt. Dies ist sicherlich eine recht stabile Art der Befestigung, sorgt aber auf der anderen Seite für eine Menge ungenutzten Raumes im Computer. Nachdem die Tastatur selber auch ein paar Federn lassen musste, habe ich sie direkt auf das Gehäuse geschraubt. Ich

habe auch noch ein bisschen Platz für einen kleinen Schalter "herausgedremelt".

Auf die Funktion dieses Schalters wird an späterer Stelle nochmal eingegangen. Der nun vorliegende Aufbau des Gehäuses besticht durch sein kompakteres Design und gibt einem das Gefühl von felsenfester Stabilität. Sieht doch nicht schlecht aus für den Anfang. Doch nun kommen wir zu den Funktionserweiterungen!



Entfernen der unteren Lüftungsschlitze, während Platz zum Verlegen der Tastaturkabel gelassen wird.

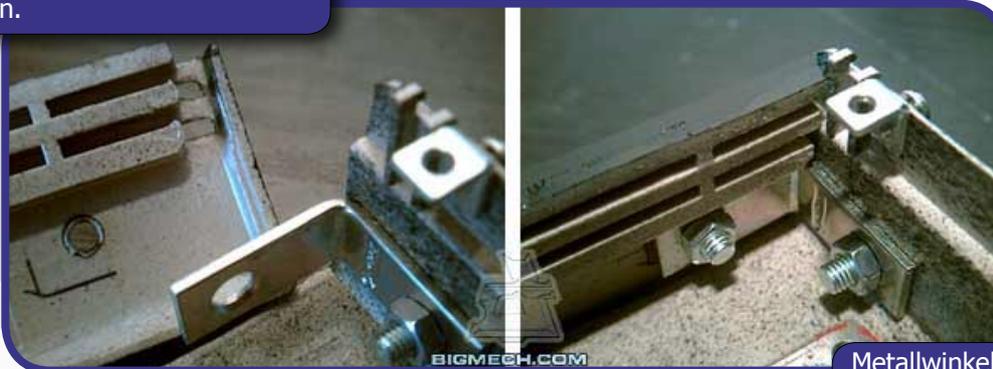


Metallwinkel wurden vorne in das Gehäuse integriert..

MODDING de LUXE: ALPHAMOD

Alpha Mod Fortsetzung 3/5

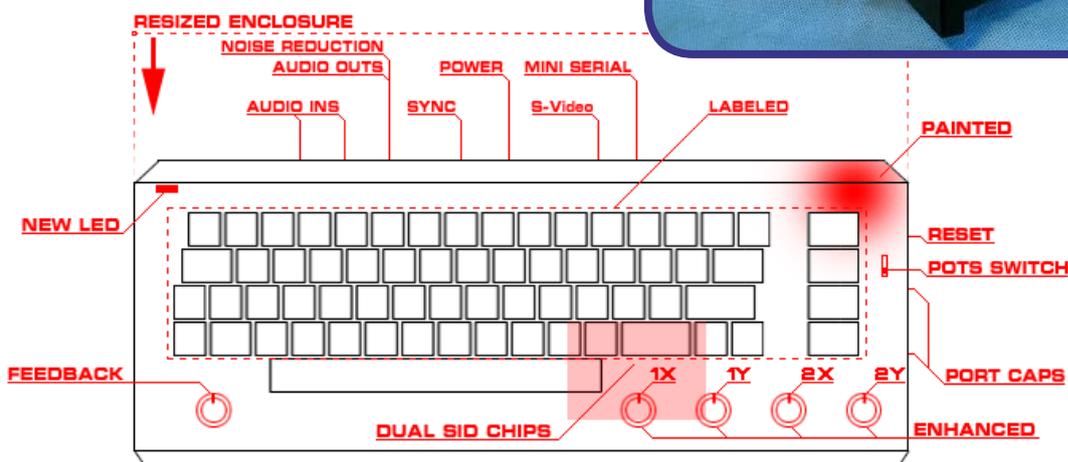
Teile des Gehäuses wurden zurechtgeschnitten und zurechtgefeilt, damit sie bequem hereinpassten.



Metallwinkel wurden vorne in das Gehäuse integriert..



Basiskonstruktion der unteren Abdeckung.



MODDING de LUXE: ALPHAMOD

Alpha Mod Fortsetzung 4/5

Normalerweise ist die Tastatur einmal unten am Gehäuse befestigt und zum anderen wird sie oben an eine Art von Metallwinkeln befestigt. Dies ist sicherlich eine recht stabile Art der Befestigung, sorgt aber auf der anderen Seite für eine Menge ungenutzten Raumes im Computer.

Ich habe auch noch ein bisschen Platz für einen kleinen Schalter "herausgedremelt". Auf die Funktion dieses Schalters wird an späterer Stelle nochmal eingegangen. Der nun vorliegende Aufbau des Gehäuses besticht durch sein kompakteres Design und gibt einem das Gefühl von felsenfester Stabilität.



Nachdem die Tastatur selber auch ein paar Federn lassen musste, habe ich sie direkt auf das Gehäuse geschraubt.



Hier wurde ein kleiner Schalter eingebaut, welcher später noch gebraucht wird.



Hier der direkte Vergleich ...



Höhenvergleich ...

MODDING de LUXE: ALPHAMOD

Alpha Mod Fortsetzung 5/5

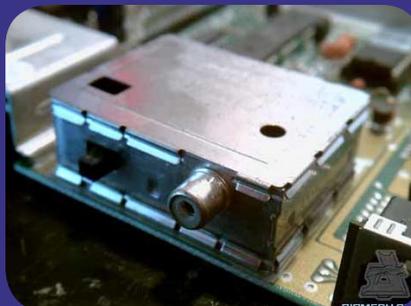
Verbessern der Video Ausgabe

Wenn du dich mit dem Gedanken trägst ebenfalls solch technische Veränderungen an deinem Computer vorzunehmen, denke bitte daran, dass es sich hier um einen 20 Jahre alten Computer handelt welchen man eben so umsichtig behandeln sollte wie es seinem Alter entspricht. Die alten Bauteile sind sehr empfindlichen und können zerstört werden, wenn du dabei nicht vorsichtig zu Werke gehst.

Es wird dringend angeraten, keine Änderungen an dem Gerät vorzunehmen, wenn man sich nicht ganz sicher ist, dass man die technischen Voraussetzungen dazu erfüllt. Da dies nun gesagt ist, ist es nun an der Zeit sich das Mainboard mal richtig vorzunehmen.

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe.

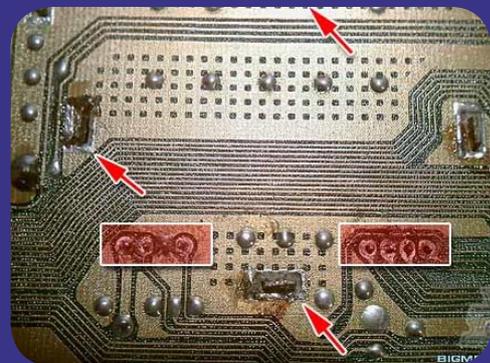
HA



Dies ist die Lötseite der RF - Box.

Sie ist mit dem Mainboard durch 4 Metall - Laschen und 8 (2x4 - Lötstellen) verbunden.

Ich hasse wirklich diese hässliche RF-Box, aber unglücklicherweise beherbergt sie die Schaltkreise, welche unbedingt notwendig für die Ausgabe von Video Luminanz und Chrominanz sind. Sie sitzt genau an der Stelle, wo ich die Seriellen und auch die S-Video Ausgänge geplant habe. Daher muss sie „umgesiedelt“ werden.





SPIELE- TIPPS

ARCHON II - ADEPT

Im Jahre 1983 entbrannte ein apokalyptischer Endkampf zwischen Ordnung und Chaos. Wir müssen uns entscheiden, auf welche Seite wir uns stellen wollen. Unser Kampf findet auf vier Elementarebenen statt (Feuer, Wasser, Luft und Erde). Pro Ebene steht uns ein Adept zur Verfügung, der für uns die nötigen Kreaturen für unseren Kampf beschwören kann.

Um jedoch die notwendige Energie dafür auszubringen, sollten unsere Adepten die Energiefelder in den Eben besetzen. Egal für welche Seite wir uns auch entscheiden. Uns stehen jeweils 4 eigene

Elementarwesen zur Seite, die auf ihrer zugehörigen Elementarebene zusätzliche Stärke besitzen. Außerdem können wir noch 4 Dämonen heraufbeschwören, welche elementarunabhängig kämpfen können.

Viele dieser Kreaturen verfügen über einen Schussangriff, dennoch sind auch eigene Sonderattacken dabei. Sobald die zwei Elemente Ordnung und Chaos aufeinander treffen, findet ein Kampf auf Leben und Tod statt, dessen Sieger das umkämpfte Feld behauptet.

Der Kampf kann auf vier verschiedene Arten enden:

1. man löscht den Gegner

vollständig aus,

2. man hat zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels die 4 wandernden und 2 statische Energiefelder mit eigenen Figuren besetzt,

3. man vernichtet mit Hilfe des Apokalypse-Zaubers die gegnerische Zitadelle,

4. dem Gegner geht die Energie aus. **MK**



SPECIAL-INTERVIEW mit Hurrigan Entwickler Jörg Winterstein von Poke53280 Über Hurrigan, International Karate und den C64

Cevi-Aktuell:

Hallo Jörg, vielen Dank dass du dich einem Interview in der Cevi-Aktuell, dem C64/128 Szenemagazin, stellst. Stell dich doch bitte einmal unseren Lesern vor.

Jörg: Hi! Ich heiße Jörg Winterstein aka Eiswuxe, bin 27 Jahre alt und momentan als freiberuflicher Programmierer in der Spiele-Branche tätig. Meine wenige Freizeit verbringe ich mit Videospielen, Filmen, Büchern, Sport und Heavy Metal :)

Cevi-Aktuell: Wie man auf eurer Website sehen kann, habt ihr einige C64 Spielehits wie International Karate oder Katakis, die ihr wohl aus rechtlichen Gründen unter leicht veränderten Namen zum freien Download anbietet, für den PC umgesetzt. Wie seid ihr denn auf die Idee gekommen, solche Spielehits wie zB. Hurrigan auf dem PC umzusetzen, nachdem die offizielle Kaufversion von Turrigan

von Manfred Trenz damals auf dem PC flopte ?

Jörg: Die Idee, einen Turrigan Clone zu programmieren schleppe ich schon seit meinen frühen Teenager Tagen mit mir herum. Nämlich genau seit dem Tag, an dem ich das erste mal Turrigan auf dem C64 gespielt habe. Es hat mir einfach so gut gefallen, dass ich mir geschworen habe, eines Tages auch so etwas zu programmieren, in der Hoffnung, anderen Leuten genauso eine Freude damit zu bereiten wie Manfred Trenz mir :)

Cevi-Aktuell: Hurrigan wurde mit sehr viel Liebe umgesetzt. Wie war die Resonanz aus der Szene nach der Veröffentlichung ?

Jörg: Hurrigan hat sich innerhalb kürzester Zeit ohne viel Zutun unsererseits im Internet verbreitet und ist gerade dabei, auch die letzten Winkel von französischen, spanischen und

sogar ungarischen Retro-Seiten zu erobern, und die Kritik an dem Spiel war bisher enorm positiv. Es gab einige kleine Beanstandungen wegen der doch recht komplexen Steuerung und des hohen Schwierigkeitsgrades, aber im Großen und ganzen sehen viele Leute das Spiel als einen würdigen Nachfolger an, was für uns eine sehr große Ehre ist.

Cevi-Aktuell: Aus wievielen Leuten besteht euer Team ?

Jörg: Das Kern-Team besteht nur aus Turri, der die ganzen Grafiken und Designs macht, und mir. Ausgeholfen haben noch zwei weitere Leveldesigner. Einer davon



Eiswuxe von
Poke53280



Turri von
Poke53280



Skyrider von
Poke53280

SPECIAL-INTERVIEW mit Hurrigan Entwickler Jörg Winterstein von Poke53280

Über Hurrigan, International Karate und den C64

Interview Fortsetzung 2/4

ist momentan so eine Art „Ehrenmitglied“ und wird auch bei kommenden Projekten mit dabei sein.

Cevi-Aktuell: Wie lange hat die Portierung von Hurrigan auf dem PC gedauert ?

Jörg: Von der ersten Zeile code bis zum ersten Release hat es satte fünf Jahre gedauert. In diesem Zeitraum haben wir aber nicht rund um die Uhr daran gearbeitet. Es gab Phasen, da haben wir mehrere Wochen lang kaum etwas an Hurrigan gemacht. Genauso gab es Zeiträume, in denen wir jeden Abend mehrere Stunden an Hurrigan gewerkelt haben. Und es gab viele Sachen die nach einer Weile nicht mehr mit dem aktuellen Stand der Dinge mithalten konnten.

Grafiken und Levels, die wir ganz zu Beginn erstellt hatten, waren einfach sichtbar „angestaubt“ und wurden

teilweise komplett überarbeitet. Dadurch hat sich die Entwicklung enorm hingezogen, aber am Ende waren wir froh, soviel Zeit investiert zu haben.

Cevi-Aktuell: In welcher Programmiersprache wurde Hurrigan geschrieben ?

Jörg: Hurrigan wurde in C++ programmiert. Ich habe das Visual Studio 6.0 verwendet. Für Grafik und Joystick-Geschichten habe ich DirectX verwendet, für Sound und Musik ist eine kostenlose Library namens „FMOD“ zum Einsatz gekommen.

Cevi-Aktuell: Vom Soundtrack bis zur Grafikengine alles selbst gecodet oder hattet ihr Hilfe ?

Jörg: Bis auf die zusätzliche Arbeit an den Levels von den zwei genannten „Aushilfen“ haben wir alles komplett von Null an aus dem Boden ge-

stampft. Wie gesagt... Fünf Jahre Entwicklungszeit :)

Cevi-Aktuell: Hurrigan war ja damals der eigentliche Titel für Turrigan bevor die Namensänderung in letzter Minute vor der Veröffentlichung, stattfand. Wie seid ihr auf dem Namen Hurrigan gekommen. Zufall ?

Jörg: Nein, genau aus diesem Grund. Ich kannte natürlich die Demo, und ich dachte, es würde keinen zutreffenderen Namen geben, also haben wir uns für diesen Entschieden.



SPECIAL-INTERVIEW mit Hurrigan Entwickler Jörg Winterstein von Poke53280 Über Hurrigan, International Karate und den C64

Interview Fortsetzung 3/4

Cevi-Aktuell: Wieviele Level umfasst das gesamte Hurrigan Projekt ?

Jörg: Das Spiel besteht aus neun komplett unterschiedlich gestalteten Levels plus einem Tutorial Level, in welchem dem Spieler die Steuerung erklärt wird.

Cevi-Aktuell: Sind noch weitere Umsetzungen von Klassikern geplant, z.B. Giana Sisters ?

Jörg: Es gibt so viele Klassiker, die ich gerne neu auflegen würde. Giana Sisters, Golden Axe, Shadow of the Beast und noch eine ganze Menge anderer Spiele. Aktuell gibt es zwar noch keine Pläne, was als nächstes kommt, aber es ist nichts ausgeschlossen :)

Cevi-Aktuell: Die Portierung von International Karate auf den PC sieht dem Original auch sehr verblüffend ähnlich. Wie kam es zu dieser Umsetzung und warum portiert

ihr alte Klassiker generell auf dem PC ?

Jörg: Das liegt daran, dass ich die original Grafiken vom C64 „geklaut“ und ein wenig aufgemotzt habe :) Der PC ist einfach eine weit verbreitete Spiele-Plattform, und durch das Internet kann man seine Werke in der ganzen Weltgeschichte verteilen. Und es gibt einfach so viele alte Spiele, die eine zeitgemäße Umsetzung auf heutige Spiele-Hardware verdient haben.

Cevi Aktuell: Könntet ihr euch vorstellen auch auf anderen Systemen Spiele zu entwickeln zB auf dem C64 ? Dieser hat durch seine neuen Erweiterungen wie zB. die SuperCPU mit 20 Mhz und der Ramcard bis zu 16MB ganz neue Möglichkeiten.

Jörg: Vorstellen könnte ich mir das schon, vorallem weil ich die Grafiken vom C64 noch heute als

das Schönste empfinde, was es in Sachen digitaler Kunst gibt. Die Kombination von 320x200 Pixeln und die 16 typischen Farben haben eine ganz spezielle Wirkung auf mich. Ich habe damals am C64 auch viel gepixelt und könnte mir vorstellen, das auch heute noch zu machen. Allerdings weiß ich nicht ob ich mal die Zeit dazu habe, mich wieder komplett in Assembler reinzudenken und mich mit der C64 Hardware auseinanderzusetzen.



SPECIAL-INTERVIEW mit Hurrigan Entwickler Jörg Winterstein von Poke53280

Über Hurrigan, International Karate und den C64

Interview Fortsetzung 4/4

Cevi-Aktuell: Mal Hand aufs Herz: Besitzt einer von euch noch einen Heimcomputer wie zB. den C64 oder den Amiga ?

Jörg: Machst Du Witze? Ich habe bei meiner Oma im Keller noch drei C64, einen A-500 und einen VC20, natürlich alle mit massig Disketten, kaputten Joysticks und sonstigem und Zubehör. Die Dinger sind zwar nicht mehr in Betrieb, aber die werde ich niemals weggeben, dafür hänge ich zu sehr daran :)

Cevi-Aktuell: Gibt es etwas, was du der C64 Szene mitteilen möchtest ?

Jörg: Also zunächst einmal: Spielt Hurrigan!!! Und sorgt dafür, dass der C64 nicht in Vergessenheit gerät ;)

Cevi-Aktuell: Was machst du in deiner Freizeit ?

Jörg: Wie gesagt spiele ich selbst gerne und viel auf allen bekannten Konsolen und auf dem PC. Natürlich auch viel mit Amiga und C64 Emulatoren. Zudem lese ich gerne (aber selten) Fantasy, Sci-Fi und Horrorbücher und höre sehr viel Heavy Metal und C64 Remixe. Musik mache ich auch (in letzter Zeit weniger), und treibe hier und da etwas Sport. Zudem interessiere ich mich für Übernatürliches und Verschwörungstheorien. Also ein ganz normaler Nerd ;)

Cevi-Aktuell: Vielen Dank für das nette Gespräch!

Jörg: Gern geschehen!

RB

International 64K-rate auf PC



Space Invasion auf PC



Takatis auf PC



Gruppe: Poke53280

Internet: www.poke53280.de

Mitglieder: 3 Members + freie.

Projekte: Umsetzung von Homecomputer-Klassikern auf PC.

WIR WAREN CRACKER

Eine reale Geschichte aus der Sicht eines Insiders.



Bericht von: Gangsterkater

[S]o, dann will ich mich auch mal vorstellen... Ich erblickte im Juli 1972 das Licht der Welt und hatte somit beste Voraussetzungen, in der Zeit heranzuwachsen, in der der C64 seine goldene Zeit besaß.

Anfang der 80er Jahre hatten die ersten Klassenkameraden dann eines Tages, statt des Gesprächsthemas Fußballsammler, auch noch Konversation über Computer. Computer? Ne lass mal... Sie erzählten mir was von Spielen, Kassetten usw. Da ich schon immer ein Fan von den Spielkonsolen in den Kaufhäusern war. (Stundenlang saß ich vor dieser Fahrsimulation.) Und dann war ich mal bei einem Freund und der zeigte mir stolz seinen C64 samt zugehöriger Datasette und Monitor! Ich war sofort Feuer und Flamme! Stundenlang zockten wir irgendwelche Spiele wie Summer Games, Frogger, International Karate, usw. So ein Gerät musste ich auch

haben! Also „nervte“ ich zu Hause so lange rum, bis ich Weihnachten 1986 dann auch endlich meinen eigenen C64 und Datasette bekam. Kurz darauf dann auch noch meine erste 1541 Floppy!

Von Freunden und Klassenkameraden bekam ich immer mehr Spiele auf Diskette, so dass meine Sammlung ziemlich schnell sehr fett wurde, und ich gut 2 Boxen voll mit Spielen hatte!

Fasziniert war ich aber nicht nur von den Spielen, sondern auch von den Intros die vor den Spielen „hingen“... Interessiert las ich immer die Texte und guckte mir mit großen Augen die damals schon teilweise genialen Intros an. Wer kennt es nicht, das Intro mit dem Adler von 'Eagle Soft? Dann entdeckte ich eines Tages die Zeitung „ASM“, wo immer die neusten Spiele getestet wurden und jede Menge Kleinanzeigen standen. So lernte ich auch noch

einige neue Leute kennen mit denen ich nun auch außerhalb meiner Stadt fleißig Disketten und Spiele tauschen konnte. Dass das ganze illegal war, kam mir nicht im geringsten in den Sinn...

Mit einem Kollegen aus dem Ruhrpott (Essen) gründeten wir unsere erste Gruppe, die wir „The Melmac Duo“ nannten und eigene Hüllen mit Motiven von Alf anfertigten, die wir dann fleißig verschickten, um bekannter zu werden...

Hier kommen wir zu allseits beliebten Thema „PLK“.... Ich legte mir natürlich auch so eine Karte zu und fuhr immer mit den größten Erwartungen zur Post... Der Eumel hinter dem Schalter kramte dann immer ne ´n riesigen Bot-tich hervor und sortierte meine Sendungen aus... Ungeduldig stand ich nun da und konnte es kaum erwarten wieder neue Spiele zu bekommen...

Manchmal war ich mir so was von sicher, dass Post für mich dabei war, aber der Tünnes kramte rum und meinte „nee nix dabei für dich!“, worauf ich immer bat doch noch mal zu gucken... Meistens war es dann auch der Fall das wieder was dabei war!

Eines Tages erhielt ich ne ´n Anruf von meinem Kollegen, dass die Grünen bei ihm gewesen wären und die nun auch meine Adresse gefunden hätten. Ich solle also vorsichtig sein usw. Dies bedeutete nun das Ende des „TMD“, da er sich komplett zurückzog...

Ich dachte mir schon, dass es dann auch nicht mehr lange dauern würde, bis ich Besuch bekommen würde. Also versteckte ich meine Boxen mit den Disketten und Adresslisten. Allerdings

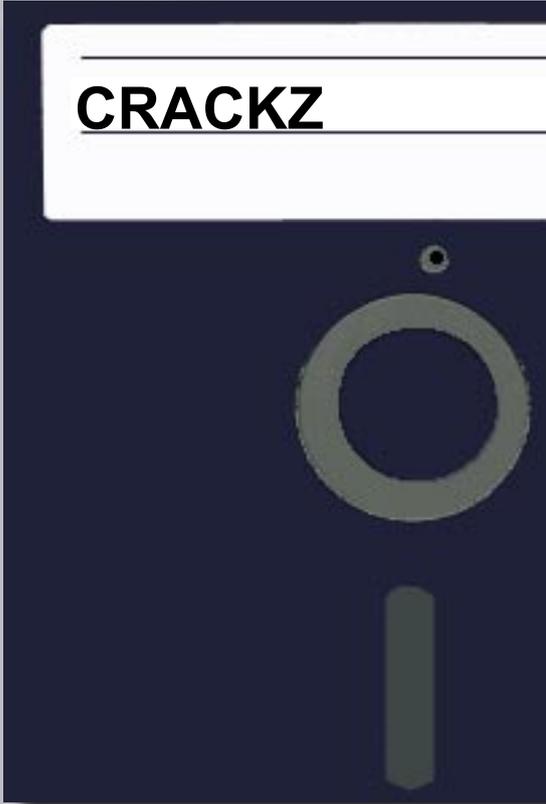
vergaß ich in der Hektik eine Box und als ich nur einen Tag später nach Hause kam, empfing mich meine Mutter schon an der Tür, mit den Worten: „Komm mal rein... Ich hatte eben Besuch von der Polizei! Was hast du angestellt?“ „Ich? öhm... Gar nix...“ Jedenfalls hatten die Cops die Box gefunden und konfisziert.

Ich erhielt eine Einladung, das ich aussagen solle... Also ging ich hin und mir wurde vorgeschlagen, dass wenn sie die Disketten vernichten würden, kein Strafverfahren gegen mich eingeleitet wird... Okay alles roger, geht klar! Dies hinderte mich aber nicht weiterzumachen, schließlich war ich grad mal 16 und damals war’s glaub ich so, dass man unter 18 eh nicht belangt werden konnte. Kein Plan... Jedenfalls lernte ich immer mehr Leute kennen, fing auch an mit Leuten aus dem Ausland zu tauschen. Mit einigen Leuten aus Ludwigshafen gründeten wir eine neue Gruppe (Asphuxia) und ich fuhr 1x im Monat nach Venlo zu den Copy Partys und um unseren Stuff zu tauschen und neues Material zu besorgen...

VENLO.... Das Mekka der deutschen, holländischen und bel-

gischen Jungs aus der Cracker Szene der 80er Jahre...

Wie oft ich die 100 km mit dem Zug nach Holland gefahren bin weiß ich nicht mehr so genau. Aber es war jedes mal wieder aufregend. Meistens war ich schon ein paar Tage vorher so richtig nervös. Viele Fragen gingen mir durch den Kopf: Welche großen und bekannten Szene Leute sind da? Welche neuen Spiele und Demos sind am Start? Werden die Jungs meine (unsere) Warezen mögen? Kommen die Bullen und lösen alles auf? Komme



CRACKZ

ich überhaupt über die Grenze? Denn damals wurde man bei der Einreise nach Holland am Bahnhof nach dem Ausstieg schon kontrolliert.

Oft kam es vor, dass die Zöllner komischerweise genau wussten, was die Jungs mit den vielen Disketten, Computern, Monitoren und Floppys vorhaben und was ihr Ziel ist. So dass es zu Diskussionen kam.

Meines Wissens nach durfte aber immer jeder alles „einführen“ und ins schöne (...) Holland einreisen... *fg* Oft traf ich schon andere Leute diverser Gruppen aus Deutschland im Zug und gemeinsam zogen wir dann zu der Halle, wo die Parties immer stattfanden. Ich meine, es wäre immer die gleiche gewesen. Bin mir da aber nicht so sicher... *verlegenguck*

Damit man wusste, zu welcher Gruppe die einzelnen Jungs gehörten, hatten sich viele Buttons gemacht, auf denen dann der Gruppenname zu lesen war. Oder über ihren Plätzen, wo sie ihre Computer aufgebaut hatten, hingen Schilder mit dem Gruppennamen.

Mit großen Augen war ich beim ersten Mal da... Überall liefen die Leute durch die Gegend, es wurde kopiert, gecodet und gecrackt was das Zeug hielt. Da ich eigentlich fast immer alleine da war, hatte ich natürlich auch keinen festen Stand, so dass ich immer durch die Halle wanderte, unseren Stuff den Leuten anbot und so dann auch zu vielen neuen Ware kam. Meistens hatte ich am Ende immer so 20-50 neue Disketten voll mit Spielen und Demos am Start. Verpflegung gabes auch und ich kam zum erstenmal in meinem Leben in den Genuss von „Frikandel“ und „Frikandel Spezial“.

Köstlich! Mit Sicherheit wird auch der eine oder andere Joint die Runde gemacht haben. Man

war ja schliesslich in Holland. *pfeiff*

Beeindruckend fand ich, als damals 15-17 jähriger, immer die vielen Leute. Ab und zu waren dann auch mal Cracker Größen aus Dänemark, England, Schweden, Norwegen usw. vor Ort, wenn ich mich richtig erinnere. Das war immer ein Erlebnis. Die Leute mal live zu sehen, die man bisher nur von den Scrolltexten der Intros und Demos kannte...

freu

Was ich natürlich auch mal mitgemacht habe, war ein SEK-Einsatz der holländischen Polizei. Diese stürmten plötzlich in die Halle rein und verhafteten wahllos jeden, den sie kriegen konnten. Mich zum Glück nicht, ich konnte schnell mein Zeug zusammenpacken und mich aus dem Staub machen... *fg* Ich meine mich auch erinnern zu können, dass ich einmal mit einigen Leuten an der Halle ankamen und die Cops grad einmarschierten... Wir verkrümelten uns bevor sie uns entdeckt hatten und warteten ab bis die Luft rein war.

Irgendwer erzählte, dass die Cops wohl durchgegeben hätten, dass





sie nochmal wieder kommen würden, wir alle brav sein sollten, sonst kämen wir ins Gefängnis, bla, blub, bläh... Danach ging alles seinen gewohnten Gang weiter... Zwar waren alle vorsichtig (bla, bla) doch die Floppys liefen heiß... *lach* Man selbst nannte sich Apostel und so ein wenig bekannt dürfte ich damals schon gewesen sein... ;-)

Irgendwann hatten die Ludwigshafener Kontakt zu den Amis von Fucked Beyond Repair (FBR) aufgebaut und zusammen mit deren offiziellen Spreadern von „Unitrax“ wurden wir zu der Sektion „FBR - Germany“. So wurde man natürlich in der Szene immer bekannter. Doch so nach und nach entpuppte sich das eigentliche Traumschloss als Luftschloss, denn auf den Venlo Parties war ich ja immer der einzigste unserer Gruppe und eines Tages wurde man derbe ausgelacht, dass es uns doch gar nicht geben würde, die

Amerikaner uns gar nicht kennen und „FBR Germany“ sowieso nur Fake wäre! Da stand ich nun peinlich berührt und wusste nicht was ich sagen sollte. Damals gab es ja noch keine Handys. Wenn ich eins gehabt hätte, wäre der erste Schritt ein Anruf in HQ Ludwigshafen gewesen um mich nach dem Sachverhalt zu erkundigen... Dies machte ich dann einen Tag später als ich wieder zu Hause war vom Festnetz aus.

Ich war mehr als sauer, aber die Jungs behaupteten weiter, dass ein Amerikaner von FBR (Namen hab ich leider inzwischen vergessen) uns als Sektion offiziell gemacht hätte. Schön und gut, nur war FBR inzwischen tot bzw. hatten sich umbenannt, was ich natürlich noch nicht wusste (in Venlo wussten das komischerweise alle...) und die Ludwigshafener wussten auch von nix. So war also der Zeitpunkt gekommen mich von der Gruppe zu verab-

schieden, weil ich keinen Bock hatte, als Lamer dazustehen! Nach ein paar Wochen wurde ich dann von einem meiner Kontakte aus Dänemark gefragt, ob ich denn nicht in ihrer neuen Gruppe Mitglied werden wollte. Und so wurde aus Apostel/Asphuxia, Apostel/FBR Germany schließlich Batman/ Depredators. Denn ich schloss mich einer Gruppe aus Dänemark (Depredators) als Swapper an. Fast jeden Tag



hatte ich nun mehrere neue (wirklich neue, 1-3 Tage alte) Spiele am Start, die ich nun weltweit spreaden durfte... Mit dem Cracken an sich hab ich nie was am Hut gehabt. Okay, mal 2-3 Spiele aber nix weltbewegendes... Ich war halt der Spreader... Jeden Tag war quasi Weihnachten. So viele neue Sendungen aus dem Ausland zu Hause und aus Deutschland auf meiner PLK - Adresse bei der Post... ;-))

Mit einigen Leuten aus Australien und Amerika telefonierte ich auch öfters. Die Jungs hatten von den großen Firmen irgendwelche Codes geknackt und so konnten wir stundenlang umsonst telefonieren!

Immer wenn nachts um 2 das Telefon klingelte, war klar, dass einer der Palz aus Übersee dran ist! Manchmal gab es sogar Telefonkonferenzen mit mehreren Leuten!

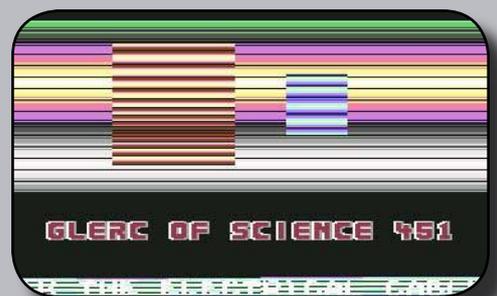
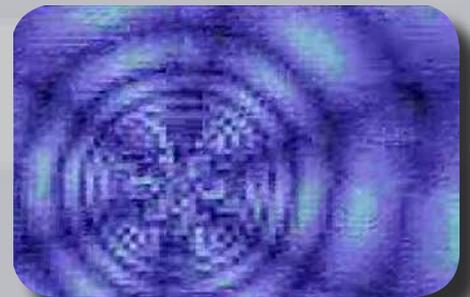
Richtig cool! Inzwischen hatte ich Kontakte in allen 5 Kontinenten mit denen ich fleißig tauschte und telefonierte! Die meisten kamen aus Australien oder USA. Eine Gruppe war sogar aus Israel und eine aus Singapoore (Kool Kidz) mit dabei, was mir spontan einfällt!

So Ende 1989, Anfang 1990 gab's dann aber interne Schwierigkeiten, sodass ich mal wieder ohne Gruppe da stand. Da kam ein Angebot aus Irland gerade recht und so schloss ich mich, diesmal behielt ich das Handle „Batman“ dann einer irischen Gruppe an (Thundertronix). Diese waren gute Cracker und begnadete Coder. Ich hatte immer den neusten Stuff und außerdem codeten sie geniale Intros und Demos.

Einer erklärte sogar mir wie es geht mit dem Intro vor Spiele setzen und schickte mir seine

Cracks, die ich dann nur noch „vollenden“ musste... Keine große Sache, aber nett... Unsere Gruppe wurde in den meisten Intros begrüßt... Zwar nicht immer in der Top5 aber doch unter den Top20... Gabja für alles ne Wertung.

(Cracks, Demos, Intros, Spreading, Swapping, usw.)... Ich war aber immer der einzige Deutsche!



Ich weiß nicht ob ich hier drüber schreiben darf, aber die meisten von euch werden es wohl auch gemacht haben, nämlich das beliebte Stamp Cheating und den lustigen roten Express Aufkleber...

Ihr wisst was ich meine oder? Funktionierte sogar nach Österreich (Express für quasi 2-6x0,10 DM!!) und manchmal innerhalb Deutschlands... Von den blauen Luftpostaufklebern mal ganz zu schweigen... Es kam zu 99% immer an!

Dann Ende der 80er Jahre, Anfang 1990 löste sich ja bekanntlich die C64 Szene immer mehr auf und wechselte zum Amiga. Zudem war ich fast 18 und es gab keine Möglichkeit zu Hause eines von diesen 2400 Baud Modems zu benutzen, damit man mit der Zeit geht und die neusten Warez noch schneller hat. Einige Boards der Gruppen in den Staaten akzeptieren sogar nur noch 9600er! Die Telefonrechnung war das ausschlaggebende Argument! Leider!

Es gab Mitte 1990 interne Streitigkeiten in der Gruppe und die Cops schauten auch noch einmal bei mir zu Hause vorbei... Fanden aber außer einer Box mit 100 Disketten, wo ausschließlich

Demos drauf waren, nichts und so mussten sie mich zum zweiten Mal laufen lassen ohne mir was nachweisen zu können! Haha!

Aber das Ende kam dann doch für mich leider noch im Herbst 1990. Wie das mit großen Leidenschaft und der Liebe halt so ist: Es gab einen großen Knall, dann flossen ein paar Tränen und es war alles vorbei! Leider war ich nie auf den berühmt berüchtigten Copy und Demo Parties in Norwegen oder Schweden aber dafür hatte ich mit Venloja die Parties quasi vor der Haustür (100km).

Es war eine absolut geile Zeit, mit Erfahrungen und Erinnerungen die ich nicht missen möchte! Hab bestimmt noch so einiges vergessen zu erzählen, aber davon berichte ich dann das nächste Mal !...

Pseudos:

Apostel / Asphuxia a.k.a.
Apostle / FBR Germany a.k.a.
Batman / Depredators a.k.a.
Batman/
Thundertronix a.k.a.
Gangsterkater / CSDb a.k.a.
Gangsterkater / Forum 64



Glossar

Cracks: Meist illegale Kopien von Software, wo der Kopierschutz entfernt wurde. Bei Spielen wurde oftmals ein Spieltrainer und ein Intro der jeweiligen Crackergruppe miteingebaut.

Spreader: Sind die Leute aus den Gruppen oder auch Einzelpersonen, die die neusten Cracks an möglichst viele Leute verschickt haben.

Swapper: Im Prinzip wie Spreader. Sind die Leute aus den Gruppen, die halt die ganzen Kontakte zu den anderen Swappern der anderen Gruppen hatten und die Spiele/Demos verbreitet bzw. getauscht haben.

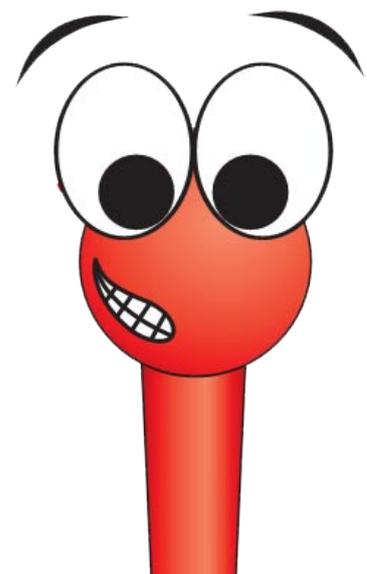
FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER



Cartoon von: FE

Anmerkung der Redaktion:

Für diesen Comic wurden weder lebende noch technische Mäuse gequält.



Der grosse Jahresrückblick 2007

von Bender

Stoiber, Doping bei der Tour de France, Eva Hermann, Vorratsdatenspeicherung, Oliver Pocher in der ARD..... und so weiter, das Jahr 2007 hat uns ganz schön gebeutelt. Aber das sind ja nur die Allerweltnews, was brachte das Jahr 2007 dem Technikfreak außer dem I-Phone und einer neuen PSP?

Das MMC Replay, MMC2IEC und den Minimig in Serienfertigung und eine Menge an Erkenntnissen und Erfahrungen. Aber was waren die 5 hausgemachten Probleme und Ärgernisse 2007?

Nummer 5: Nicht jeder der Commodore sagt meint damit auch eine Liebe zum C 64. Die Amiga User sind immer noch nicht ausgestorben, hätten es doch die „Commodore Buuh“ Rufer unter ihnen verdient.

Nummer 4: MMC2IEC. Hallo, wer braucht das? Nach einer kurzen Testphase für sinnfrei empfunden und ab dafür. Die 1541 Ultimate sieht da schon besser aus, aber hier investier ich erst wenn ich das in Aktion

gesehen habe.

Nummer 3: Neue Besen kehren manchmal auch zu gut. Nach der Übernahme der Cevi-Aktuell durch Ace fliegen die Fetzen hinter der Bühne und einige ziehen sich aus dem faulen Redax Alltag zurück.

Nummer 2: Stelle dich nie zwischen DMC und sein Abendessen..... die Kratzstellen an meiner Hüfte wachsen nie mehr zu.

Nummer 1: Forum 64 Umstellung. Was soll das? Da wird eine neue Software installiert damit der Server weniger zu tun hat, dafür aber mein alter Athlon aus dem letzten Lüfterflügel pfeift? Weil der Support eingestellt wurde? Für meinen C 64 gibt es auch seit Jahren keinen Support mehr und das Teil rennt und rennt und rennt und rennt. Alles nur Ausreden....

Sicher gab es aber auch richtig schlimmes im letzten Jahr, aber da hat jeder sein eigenes negatives Highlight. Ich will die hier nicht aufzählen.

Was hat das Jahr für mich noch gebracht?

Mein erstes Mal auf einer Videospielebörse..... ? Nun ja, es war ein Versuch und Schwere ist auch nicht so weit weg von Dortmund. Es war ein Witz, 3 Aussteller, 2 € Eintritt und nix los. Das nächste Mal geht es auf nach Holland, die wissen wie man solche Börsen veranstaltet.

Pentagon und Compirudi live und in Farbe auf der DoReCo, was ein Spektakel. Leider war die Zeit wieder so schnell rum, da kam man gar nicht zum Quatschen.

Krabbelnder Nachwuchs: Steckt da die Hand im Videorecorder?

Ein neues Mag aus der Feder von C+=A User, nach anfänglichen Kritiken ist es ein gutes Werk geworden

Persönlich habe ich die MSX Rechner entdeckt, echt interessant.

Was wünscht man sich 2008? :

Mehr Treffen und Veranstaltungen rund um alte Computer und Videospiele, eine Neuauflage der MMC64, eine Neuauflage des C 64 mit Tastatur und eingebautem Disk Drive, Preisverfall bei SX 64 und 1581, weniger Aggression, weniger schlechte Retrocomputer Bücher und mehr Freundlichkeit auf der Welt.

CR

Interessante Händler - Adressen

Interessante C64 Händleradressen, die jeder kennen sollte.

Retrogames Paradies:

Weblink: <http://www.seherr.de/shop/>

(Händler)

Doc´s Hardwarekiste: ★★★★★

Weblink: <http://www.docshardwarekiste.de/>

(Händler)

Vesalia: ★★★

Weblink: <http://www.vesalia.de>

(C64/Amigahändler)

Auktionshaus Ebay: ★★★

Weblink: <http://www.ebay.de>

(Massig Commodorezubehör)

Athana:

Weblink: <http://www.athana.com/html/diskette.html>

(Anlaufstelle für neue Disketten)

Protovision: ★★★★★

Weblink: <http://www.protovision-online.de/>

(C64 Händler und Softwarevertrieb)

Individual Computers: ★★★

Weblink: <http://www.jschoenfeld.com/>

(Amiga und C64 Entwickler)

Reinau-Shop:

Weblink: <http://www.rheinau-shop.de/>

(Bietet neue Disketten an)

Datalogo:

Weblink: <http://www.datalogo-shop.de/xtcommerce/>

(Bietet neue Disketten an)

Christian Taeuber Shop:

Weblink: <http://www.3d-video.de/shop/>

(Commodore Ersatzteil Händler)

Commodore16:

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

(Englischer Ersatzteilhändler)

SoftwareHut:

Weblink: <http://www.softhut.com>

(Amigahändler)

Sintech: ★★★

Weblink: <http://www.sintech-shop.com/>

(Heimcomputerhändler)

CSW-Verlag: ★★★★★

Weblink: <http://www.go64.de>

(C64 Artikeln)

Com Illusion GbR Hamburg: ★★★

Weblink: <http://www.com-illusion.de/>

(Computerspiele/Hardware)

Alinea Shop:

Weblink: <http://shop.alinea-computer.de/>

(Amiga Händler)

Ebay Händler, die reichhaltiges C64-Zubehör anbieten:

Ebay Name:

Kabelheinz (Reichhaltiges Angebot von Anschlusskabeln rund um Commodorerechnern)

tinchens-online-shop (Sehr viel Commodore/Atari Zubehör im Angebot mit teilweise echten Perlen)

Achtung:

Click Here Software (Maurice Randall / CMD Hardware)

Seit einiger Zeit häufen sich die Beschwerden, das Herr Randall bereits per Vorkasse bezahlte CMD-Ware nicht liefert und auf Anfragen keine Reaktion zeigt. Auf unser Schreiben hin Stellung zu den Vorwürfen zu nehmen, zeigte Herr Randall ebenfalls keine Reaktion. Wir möchten jeden davor warnen, Ware jeder Art bei Ihm zu bestellen und per Vorkasse zu bezahlen, solange der weitere Ablauf nicht geklärt ist. Den Geschädigten raten wir zu einer Sammel-Strafanzeige !

Weblink: <http://cmdrkey.com/>

Meine erste Willow - Party

von Telespielator's Sister

Es fing alles an mit einer SMS meines Bruders, der mich zur Willow-Party in Schlangen-Kohlstädt einlud. Da er von den alten Computern schon immer so fasziniert war, wollte ich wissen, was er eigentlich an einem C64 findet. Also fuhr ich hin und parkte mein Auto auf dem Parkplatz des Arminius Treff. Ich stieg aus und betrat die Welt der C64-Freaks! Es war ein relativ kleiner Raum in den ich da kam und er war gerappelt voll!

Überall musste man aufpassen, nicht über Kabel zu stolpern. Als Mädchen kam ich mir da zwar etwas fehl

am Platze vor, aber ich wurde doch sehr nett aufgenommen und gefragt, ob ich bei diversen Spielen mitspielen würde.

Somit war das Eis gebrochen und ich wanderte von Rechner zu Rechner, um zu sehen, wozu Menschen mit einem solchen Gerät fähig sind. Und ich muss sagen: ich war überrascht.

Viele arbeiteten an ihrem Beitrag zur Compo, andere spielten nur oder programmierten Spiele, während draussen einige „Bomb Mania“ spielten und sich dabei eine Bratwurst einverleibten. Insgesamt herrschte eine wirklich freundliche At-

mosphäre. (An dieser Stelle möchte ich erwähnen, dass Bomb Mania süchtig macht und ich immer noch auf meinen entsprechenden Klingelton warte!)

Obwohl ich natürlich bei jedem Spiel kläglich versagte, an das ich mich rantraute, hat es sehr viel Spaß gemacht, die Vielfalt des C64 erkunden zu können! Ich bedanke mich bei allen, die mich so nett aufgenommen, und mir versichert haben, ich sei auch bei der nächsten Willow Party wieder gerne gesehen!

Mrs. Angry



Ja, eine Disk unter 10 Sekunden formatieren. Was sonst?

Ich kann auch lesen und schreiben.....

Öhm, räusper... Ich hab den Knebel schön, ich hab den Knebel schön.... lala



Das Formatieren war mein Leben ...jammer ..ich bin am Ende..

Willkommen hier im Recall, was machst Du für uns?

Mehr kannst Du nicht, eih boah, kommst hier rein voll hässlich ja und dann kannst Du nur formatieren.

Ne, lass mal, das kann mein Gärtner auch. Kannst Du singen?

Das klingt voll Kacke. Du bist raus, verschwinde.

Und die Moral von der Geschicht: Lesen, schreiben, formatieren macht aus Dir kein grosses Licht, hast Du aber Titten und kannst singen, wird dich das nach vorne bringen.

DIGITAL MEMORIES

The Best of Commodore 64 [Vol. 1]

Was mit Raubkopien in der Homecomputer-Pionierzeit begann, wurde schnell zur ersten digitalen Jugendkultur überhaupt. Um für den schnellsten »Crack« eines Computerspiels den entsprechenden »Fame« in der Szene zu bekommen, schalteten findige Raubkopierer programmierte Visitenkarten, sogenannte Intros, vor die auf den Schulhöfen der 80er Jahre eifrig getauschten Spiele. Eine Kunst, die enorme Programmierkenntnisse und mit immer aufwändigeren Intros zunehmend audiovisuelles Talent erforderte. Und deshalb bald zu einer eigenen, von Wettbewerb getriebenen digitalen Kunstform avancierte, der Demoszene.

Demos sind Musikvideos ohne Tänzer, ohne Kulisse und ohne Kamera. Stattdessen generieren diese Clips von jeweiligen Spezialisten für Programmierung, Grafik und Sound kreierte, in Echtzeit (also während der Bildschirmdarstellung vom Computer berechnet) ablaufende Animationen, die den Computer nicht selten an seine technischen Grenzen treiben. Und so auch auf Kult-Computern wie dem Commodore 64 das Unmögliche möglich machen.

DIGITAL MEMORIES ist eine Auswahl der besten Demos für den Commodore 64, ein aufregender Retro-Trip durch bunte virtuelle Weiten voller Effekte, Bleeps und Pixel – und Multimedia in der Generation #1.

INHALT

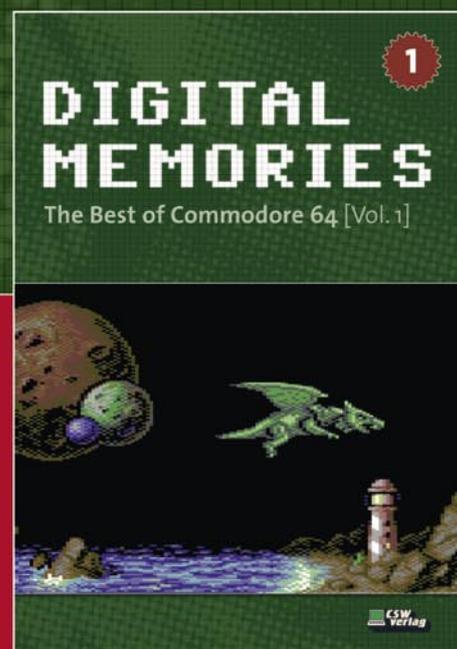
Fairlight **Boogie Factor**, React **The Last Reactor III**, Crest **Deus Ex Machina**, Panoramic Designs **That's the Wave it is**, Reflex **Nine**, Booze Design **Cycle**, Megastyle **Seal of Focalor**, Taboo **Altered States**, Oxyron **Parts**, Spirit **Tales of Mystery**, Camelot **Tower Power**, Ash&Dave **Electric Cafe**, Blackmail **Dutch Breeze**, Smash Designs **Triage 3**, Origo **ElySION**, Byterapers **Unsound Minds**

EXTRAS

Graphic Show: über 140 Szene-Grafiken
Musicbox: 14 Hits von C64-Sound-Künstlern
Spiele: Turrigan 3, Crush, Metal Warrior 4, It's Magic
Easter Eggs: versteckte Überraschungen

LAUFZEIT

167 Minuten



Überall im Handel oder unter www.go64.de/shop erhältlich.
 Weitere Informationen: www.digitalmemoriesdvd.de

CYCLE

DOC's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabelsorten für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !

z.B.

C64 - Parallelkabel für 1541/71

S-Videokabel

Scartkabel,

X1541 Kabel

Monitorkabel

IDE-Controller für Windows oder Linux, Druckerkabel, und, und und.

Auch für SX64, Amiga oder C128 kann ich Kabelverbindungen liefern, genau wie für Sega-Mega Drive, Amstrad und einige mehr !

Auch für Konsolen liefere ich Kabel, mein Angebot ist recht gross. Auch für SX64, Amiga oder C128 kann ich Kabelverbindungen liefern, genau wie für Sega-Mega Drive, Amstrad und einige mehr !

Auch für Konsolen liefere ich Kabel, mein Angebot ist recht gross.

Sonderwünsche ? **Kein Problem !**



Die Cevi-Aktuell ist ein reines Hobbyprojekt von Commodorefans für Commodorefans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint ab dem 20. September voraussichtlich alle zwei Monate und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die im PDF - Magazin abgedruckten Texte und Bilder 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.

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.

Der Name „**Cevi-Aktuell**“, das Logo sowie das gesamte Layout unterliegt den Rechten des Herausgebers.

Redaktion:

Boris Kretzinger **BK**
(ehem.Herausgeber)

René Bruns **RB**
(Chefredakteur)

Frank Erstling (SIGN SET) **FE**
(Stellv. Chefredakteur)

Redakteure:

Michael Krämer **MK**

Thorsten Schreck **TS**

Holger Aurich (HOL2001) **HA**

Hermann Just **HJ**

Marc Becker (Controlport2) **MB**

Christian Rehberg (Bender) **CR**

Tobias Krüger (Madness) **TK**

Kontakt / Redaktion:

redaktion@cevi-aktuell.de

www.cevi-aktuell.de

(Neue Website im Aufbau)