

CeVi-aktuell

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
04/2005

Liebe Leser,

herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe der CeVi-aktuell. Zunächst einmal gibt es erfreuliches zu vermelden: wir haben Zuwachs bekommen, so daß die Redaktion endlich nicht mehr auf einem Tandem Platz findet und sich auch nur noch schwerlich in eine Telefonzelle zwingen könnte. Es wird noch einige Ausgaben brauchen, bis jeder seine Passion gefunden hat und sich im Rahmen dieser einbringen wird, aber ein erster Schritt in diese Richtung ist schon getan. Danke an dieser Stelle an die „Neuen“.

Außerdem ist seit dem 1.8. unsere Homepage erreichbar. Hier habt Ihr die Möglichkeit, noch einmal alle Interviews zu lesen (vorläufig noch nicht alle, aber das kommt noch), und zwar wahlweise auf deutsch oder englisch. Weitere interessante Bereiche(rungen) sind in Arbeit. Da noch nicht alles 100%ig funktioniert und es möglicherweise bei dem ein oder anderen zu Problemem kommen kann, bitten wir Euch, uns mitzuteilen, was wir dort noch verändert / verbessern könnten.

Kommen wir nun zum Inhalt dieser Ausgabe: neben der Fundgrube, die auch diesmal wieder einen schnellen Blick wert ist, bieten wir Euch ab sofort regelmäßig Betrachtungen zu Demos an, und zwar sowohl zu alten „Klassikern“ wie auch neuen Darstellungen programmiererischer Waghalsigkeit. In der Rubrik „Joystick Jockeys“ stellen wir Euch ein relativ wenig bekanntes Projekt vor, daß das ambitionierte Ziel verfolgt, neue „oldschool“-Basic-Adventures herauszubringen. Und nicht zuletzt gibt uns Brian Bagnall die Chance, sein Buch durch ein kleines Interview näher kennen zu lernen.

Abschließend kann ich es mir nicht verkneifen, noch eine Anmerkung zu diesem Heft zu machen: der Subtitel „Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64“ bedeutet, wie auch in der Erstausgabe schon einmal angesprochen, daß es sich bei dieser Heftreihe hier eher um eine Zeitung als um ein ausgestaltetes Magazin handelt. Wer also gerne ein schöneres Layout oder keine Spalten haben möchte, um nicht immer wieder hoch und runter scrollen zu müssen, der wird auch in Zukunft enttäuscht werden. Wir freuen uns über Verbesserungsvorschläge und haben auch schon bewiesen, daß wir gewillt sind, sie umzusetzen soweit es uns möglich ist, aber wirklich ernst nehmen werden wir auch in Zukunft nur solche Kritik, die sich direkt an die Redaktionsadresse richtet und nicht unter falschem Namen und ohne Emailadresse irgendwo im Kommentarbereich des Downloadbereichs hingeschludert wird. In diesem Sinne,

SYS 64738

Boris Kretzinger

Redaktionsschluss fuer
die kommende Ausgabe ist
Freitag, 02.09.2005.
Das naechste Heft er-
scheint am 05.09.2005!

THEMEN:

+ INTERVIEW

Brian Bagnall erzählt von seinem neuen Buch über Commodore, daß wir sicher demnächst alle bei uns im Regal stehen haben werden ... *SEITE 2*

+ DEMOCORNER

Ab dieser Ausgabe stellen wir Euch regelmäßig neue und unvergessliche Demos vor ... *SEITE 5*

+ JOYSTICK JOCKEYS

In dieser Rubrik die sicher weiter wachsen kann und wird berichten wir diesmal unter anderem von einem der auszog, neue Basic Adventures zu programmieren ... *SEITE 7*

+ UND MEHR ...

Ein kurzer Überblick

[Commodore Currents #3](#)

Redaktion: Todd S. Elliott.
Themen sind: Wheels and the Vice Emulator suit?, Wheels Wallpaper Wallery.

[Digital Talk #73](#)

Redaktion: Dejuhra, 8r0tk4\$t3n, finchy
Themen sind u.a.: News, Retro-Mag Corner, Leserbriefecke von 8r0tk4\$t3n, die Politikecke, Labertexte, Partybericht vom Geos Usertreffen in Suhl, Partybreicht vom VCFE 6.0.
www.digitaltalk.de

[GameOver\(view\) #19](#)

Redaktion: A Life In Hell
Themenschwerpunkt sind aktuelle Spiele und Spieleprojekte. In dieser Ausgabe: Memoria, Get Aids, Mike The Magic Dragon.
www.artificial-stupidity.net

[GO64! #06/05](#)

Redaktion: Sebastian Bach, Andreas Böhm, Philip Eicher, Harald Horchler, Jan Maly, Honey, Stephan Humer, Daniel Schwarz
Themen sind u.a.: Honeys Welt, C-64 Treffen in Suhl, Commodore goes Vienna, Soldier of Fortune, Longplay: Mafia (Teil 1).
www.go64.de

[Nordic Scene Review #2](#)

Redaktion: Twoflower, Nightlord, Puterman
Themenschwerpunkt sind neueste Demos. In dieser Ausgabe u.a.: Death Or Glory (Covenant), Axis Of Evil (Fairlight), Tsunami 100% (Booze Design).

[Retro Gamer #18](#)

Themen sind u.a.: Die „Last Ninja“-Trilogie, Little Computer People, Robocop.
www.livepublishing.co.uk/retro

SidIn #8

Redaktion: Ice-Team
Themen sind u.a.: News, Interview mit Aleksii Eben, Tiny Sid Compo 512 Byte Entries, Bericht zum Catweasel Mk IV.
<http://digilander.iol.it/ice00/tsid/sidin>

INTERVIEW

Brian Bagnall

Von Boris Kretzinger

Brian Bagnall ist eine Name, an den sich die Commodore-Community mit Sicherheit erinnern wird. Er ist der Autor des Buches „The spectacular rise and fall of Commodore“, das so ziemlich nach dem Werk aussieht, auf das wir Commodorianer so lange gewartet haben: eine Geschichte von Commodore.

Brian, das ist nicht das erste Buch, daß du geschrieben hast. Dein letztes behandelte „Lego Mindstorms Programming“. Nun, das ist schon ein Unterschied: Von einem Buch über Programmierung zu einer historischen Betrachtung einer Firma. Kannst du uns sagen wie (und warum) du die Idee zu deinem jetzigen Buch hattest?

Zum ersten Mal hatte ich die Idee 2002, so ziemlich zum Ende meines letzten Buches. Ich begann zu erkennen, daß es bei weitem mehr Commodore-Nostalgieseiten im Internet gab als Apple, was der weit verbreiteten Vorstellung zu widersprechen schien, daß Apple in der damaligen Zeit dominierend war. In den Siebzigern, als der Personalcomputermarkt durchstartete, übertrafen der TRS-80 (und sogar der Commodore PET) den Apple II bei weitem, was die Verkaufszahlen anging. Also hat nicht Apple den Personalcomputermarkt etabliert, wie uns Apple-Revisionisten glauben machen wollen. Das, was mich wirklich anregte, war die Tatsache, daß Commodore rund 20 Millionen C64 verkaufte, und Apple heimste den gesamten Ruhm ein, obwohl vom Apple II nur 5 Millionen Exeplare verkauft wurden. Für mich ergab das keinen Sinn. Warum wurde Commodore ignoriert? Aber nicht vor Ende 2003 begann ich, mich tiefer in die Materie einzuarbeiten und mit dem Schreiben anzufangen. Und als ich einmal begonnen hatte, wusste ich, daß es eine interessante Geschichte war ...

Es war Dir wichtig, Leute zu interviewen, die damals involviert waren – darum lautet der Untertitel des Buches auch „The Inside Story“. Was kann der Leser daher von diesem Buch erwarten und wie nah ist das Ergebnis am Buch von Michael Tomczyk (bezogen auf den Zeitraum den er dort behandelt)?

Diejenigen, die die Kapitel durchgelesen haben, sagen, daß die Interviews einen tiefergehenden Eindruck davon liefern, was in der Firma vor sich ging. Für mich personalisieren die Interviews die Geschichte tatsächlich. Man lernt diese Leute kennen und auch, was sie durchgemacht haben, um einige dieser wunderbaren Maschinen zu entwickeln. Da gab es ein Menge Kämpfe.

Mit Respekt vor Michael Tomczyk, aber dieses Buch wird einen größeren Überblick über Commodore geben als „The Home Computer Wars“, das ich gelesen habe. Sein Buch endet Anfang 1984 und behandelt die Dinge mehr auf einer Managerebene. Meiner Meinung nach ist die Ingenieurgeschichte zumindest genauso wichtig wie die des Marketings und der Geschäftsmänner. Außerdem griff er kaum auf Interviews oder Zitate aus erster Hand zurück, wenn überhaupt. Es war eine Art von Commodore aus Michael Tomczyks Sicht.

Wann beginnt das Buch? Auf der Homepage ist zu sehen, daß verschiedene Kapitel (die dem Leser vielleicht zuerst einfallen würden, wie Commodore Schreibmaschinen und Taschenrechner) als „Bonus Material“ gekennzeichnet sind und derzeit noch nicht enthalten sind?

Das Buch beginnt mit MOS Technology bevor Commodore diese übernahm. MOS Tec. entwickelte den 6502 Mikroprozessor, der die Personalcomputerindustrie revolutionierte und zum Atari 2600 VCS, Apple II, den Atari 400 und 800, und natürlich zu den Commodore Computern führte. Die Schreibmaschinen- und Taschenrechnerkapitel sind komplett, aber ich bekam keine richtigen Interviews für diese Kapitel. Vielleicht treten nachdem das Buch erschienen ist einige dieser Leute an mich heran und ich kann einige Interviews führen, bevor ich diese Kapitel zugänglich mache.

Die Leute, die du interviewt hast, stammen hauptsächlich von Commodore US; würdest Du

also sagen, daß dies mehr oder weniger die Geschichte dieses Teils von „Commodore World“ ist?

Ja. Die Geschichte erzählt hauptsächlich aus der Sicht der Unternehmenszentrale von Commodore Business Machines. Tatsächlich gab es da etwas, was Commodore International Limited genannt wurde, mit Sitz in den Bahamas (ein kleines gemietetes Büro mit ein paar Tischen), aber dies wurde aus steuerlichen Gründen dort eingerichtet. Jack Tramiel arbeitete bei Commodore Business Machines in den Vereinigten Staaten, und hier fand eigentlich die Geschäftspolitik statt, was das Ingenieurwesen sowie die Marketingentscheidungen anging. Europa, Australien und Japan werden im Laufe des Buches oft genannt, da sie immer essentiell zum Überleben der Firma beigetragen haben, aber die internationale Seite von Commodore ist womöglich eine komplett andere Geschichte.

Ihr werdet über Bob Gleadow lesen, der GM von Commodore UK, Harald Speyer von Commodore Deutschland, Kit Spencer, der Marketingleiter von Commodore UK, der später zu der US Niederlassung wechselte, Nigel Shepherd von Commodore Australien, und Tony Tokai von Commodore Japan, dazu einige japanische Ingenieure.

Wie würdest du, da du jetzt einen Überblick über Commodore hast, die AMIGA-Computer einschätzen? Frühgeburt, ihrer Zeit voraus, Geldverschwendung oder etwas anderes?

Geldverschwendung. Nur ein Spaß! Sie waren definitiv ihrer Zeit voraus. Ich denke nicht, daß es ein perfekter Computer war, aber er war revolutionär. Er war der erste echte Multimedia-Personalcomputer und ich denke nicht, daß das jemand heute noch in Frage stellen wird. Unglücklicherweise wusste Commodore nicht wie sie das ihren potentiellen Käufern kommunizieren sollten und der Rechner überlebte nicht, so wie es der (damals) unterlegene Macintosh tat.

Tramiel lehnte es ab, ein Interview über Commodore zu führen – auf der Webpage des Buches können wir lesen, daß „Jack eine strikte Keine-Commodore-Interviews Politik“ verfolgt. Konntest du herausfinden wie das kommt?

Chuck Peddle, einer der frühen Commodore-Ingenieure, sagt daß er sich an einem Artikel der Baron stieß der sehr hart ausfiel. Ich denke er half zuerst bei dem Artikel mit, und dann haben sie ihn ins Gegenteil verkehrt und ihn auseinandergenommen. Doch er hat von Zeit zu Zeit Interviews über Commodore in deutschen Magazinen gegeben, also vielleicht traut er nur den nordamerikanischen Medien nicht. Er verließ Commodore 1984 in keinem guten Einvernehmen und daher ist dies womöglich keine gute Erinnerung für ihn oder seinen Sohn Sam Tramiel. Leonard Tramiel erscheint ein wenig mehr objektiv und er klang frustriert darüber, daß sein Vater nicht hinausging, um die Sache richtig zu stellen.

[Co-Editoren des Buchs sind allseits bekannte Commodore-Experten wie Jim Butterfield oder Robert Bernardo. Aber hatten die interviewten Personen wie Leonard Tramiel kein Interesse daran, das Buch zu lesen bevor er erscheint?](#)

Das ist eine ausgezeichnete Frage. Ich habe lange und intensiv darüber nachgedacht ob ich die fertigen Kapitel den Commodore-Leuten zeigen sollte, und habe mich dagegen entschieden. Es gibt persönliche Informationen über sie in diesem Buch, und nicht alle sind schmeichelhaft. Ich denke es würde der Geschichte die Objektivität nehmen, wenn diese Leute in den Editionsprozess eingebunden wären. Wenn ich es zum Beispiel Leonard gezeigt hätte, hätte er alles in seiner Macht stehende getan, um seinen Vater zu beschützen, auch wenn Leonard wie ein ehrlicher Mensch erscheint. Ich hätte unter dem Druck gestanden, die besten Teile zu entfernen und dabei wäre die Geschichte schließlich eher getrübt als verbessert worden.

Stattdessen entschied ich mich, Leute heranzuziehen, die eine Menge über die Commodore Geschichte wussten. Leute wie Martin Goldberg von Classic gaming, Gareth Knight von Amiga History Guide, Ian von Commodore.ca, und Jim Butterfield (der dabei war als eine Menge Dinge passiert sind). All diese Leute teilen eine Liebe für die Geschichte von Commodore wie man auf ihren Webseiten sieht, und sie verfügen über das Wissen um sicherzustellen, daß die Geschichte korrekt erzählt wird.

[Zum Schluß: gibt es eine Chance, daß das Buch beispielsweise in deutscher Sprache erscheinen wird?](#)

Ich denke es besteht eine sehr gute Chance. Bisher bin ich von mindestens drei deutschen Verlagen angeschrieben worden, und das Buch ist noch nicht einmal erschienen, also werde ich versuchen den besten herauszusuchen (was schwierig sein könnte wenn man bedenkt, daß ich nichts über die deutsche Verlagslandschaft weiß) und einen Deal für die Übersetzungsrechte zu machen.

[Danke für das Interview!](#)

War mir ein Vergnügen. Gute Fragen!

AUFREGER DES MONATS

Einsteigerunfreundlichkeit der Szene

Von Michael Krämer

Wie vielleicht einige Besucher der CSDb festgestellt haben, habe ich ein One-Filer-Version des Spiels „Color-Catcher“ released. Eigentlich ja nur „just 4 fun“. Leider musste ich mit Bedauern feststellen, dass es einige Leute gibt – ich werde jetzt keine Namen nennen – die es nicht respektieren können, wenn Coder-Noobs wie ich einer bin, ein BASIC-Game für das MMC64 als One-Filer veröffentlichen. Vielleicht gibt ja einige MMC User – wie mich – die das Spiel gerne direkt vom MMC aus spielen wollen, sonst wäre es ja bestimmt nicht 33 mal heruntergeladen worden.

Etwas mehr Respekt und Loyalität habe ich mir in der Szene schon vorgestellt. Ich beschwer' mich ja auch nicht, wenn irgendeine Cracker-Gruppe z.B. ein geacktes SEUCK-Game released, was vielleicht grottenschlecht ist, oder ein Spiel crackt, wo es eigentlich nichts zu cracken gibt: kein Kopierschutz, keine Passwortabfrage mit Handbuch, etc.

Es können halt nicht alle Commodore-User cracken. Der Großteil der Commodore-Szene besteht halt aus Gamern.

Natürlich ist es auch ganz logisch, dass ein kleiner Redakteur der „Digital Talk“ und „CeVi-aktuell“ so wie ich einer bin – versucht, Spiele für sich selbst zu fixen, damit sie auf dem MMC laufen, und sie einfach nur für andere User online stellt.

OLD COMPUTER EXPO 2005

Ein kurzer Überblick

Von Boris Kretzinger

Vom 1. bis zum 15. Juli diesen Jahres fand im französischen Talence die „Old Computer & Video Game Systems Expo 2005“ statt. Über 50 Rechner wurden hier museumsähnlich präsentiert, mit zahlreichen Geräten konnte auch gespielt werden. „Die Expo ein guter Erfolg“ resümiert Olivier Boisseau, der mit zu den Veranstaltern gehörte. „Die meisten Besucher, mit denen wir gesprochen haben, waren ziemlich beeindruckt.“ Als Vertreter der Commodore Computerfamilie waren ein PET sowie ein C-64 anzutreffen.

Mehr Bilder unter:

www.old-computers.com



Foto: Olivier Boisseau. Zu sehen ist der Eingangsbereich der Expo.



Foto: Olivier Boisseau. Rechts im Bild ist ein C-64 mit Originalverpackung zu sehen. Leider konnte an diesem nicht gespielt werden, sondern er war, genau wie seine Nachbarn von Sinclair, nur museales Ausstellungsstück.



Foto: Olivier Boisseau. Der hier gut erkennbare PET war dagegen betriebsbereit und konnte getestet werden. Ein wenig größer hätte die Standfläche für diesen Urgroßvater aller PCs wohl aber sein dürfen.

DEMOCORNER

Kratznagels Demoecke

Von Hermann Just

In dieser neuen Rubrik werden euch ab dieser Ausgabe die neuesten Demos sowie zeitlose Klassiker für unseren Cevi vorgestellt.

Beginnen möchte ich mit einer Demo aus dem Jahr 2000, die als eine der besten für den C64 gilt und die man heute schon als einen echten Klassiker bezeichnen kann. Die Rede ist von "Deus Ex Machina", einer Gemeinschaftsproduktion der Gruppen Crest und Oxyron, beide in der Szene bekannt dafür, daß sie auch noch das Letzte an Leistung aus dem C64 herausholen. Und genau das bekommt man in dieser Demo auch zu sehen:

Hochauflösende bildschirmfüllende Grafiken mit erweiterten Farbpaletten (sog. IFLI's), Plasma- und Interferenz-Effekte, gleichzeitig zoomende und scrollende Bitmaps und sogar texturierte 3D-Objekte sind nur einige grafische Effekte, die in "Deus Ex Machina" in zügiger Reihenfolge

abgespielt werden. Man könnte glatt daran zweifeln, dass diese Demo auf einem C64 läuft und stattdessen annehmen, man hätte einen wesentlich leistungsstärkeren Rechner vor sich. Achtet z.B. auch mal darauf, wie konsequent der normalerweise nicht nutzbare Bildrahmen mit Grafik gefüllt wird. "Deus Ex Machina" wird außerdem von einem schnellen, techno-lastigen Soundtrack untermalt, der sehr gut zu den gezeigten Bildern passt und so manchen erstaunen wird, was der SID für Klänge hervorbringen kann.

Im Großen und Ganzen ist "Deus Ex Machina" eine Demo, die sich jeder Cevi-User einmal angesehen haben muss, und sei es nur, um zu sehen, was fähige Programmierer in der heutigen Zeit aus einem über zwanzig Jahre alten Rechner noch herausholen können.



Das Crest Logo. Symbol für zahlreiche gute Demos.



Bei dieser Wassergöttin ist der komplette Screen ausgefüllt, inklusive Rahmen!



"Big Breadbox is watching you."



Sogar der Ladebildschirm zoomt.

Download unter:

<http://www.demodungeon.com> oder
<http://noname.c64.org/csdb>

FUNDGRUBE

BIETE

4 Drucker für Commodore C-64:

1. Star NL10 (9-Nadler) incl. Interface für C64/128 mit 2 neuen Farbbändern, Betriebsanleitung

für 10 Euro plus Porto 7 Euro = 17 Euro.

2. Star LC10 (9-Nadler) mit Interface (Printer Interface G-wiz von der Fa. Supra Corporation mit Anleitung) für C64/128 mit 3 neuen Farbbändern, Betriebsanleitung für 10 Euro plus Porto 7 Euro = 17 Euro

3. Seikosha SL90 (24-Nadler, Emulation Epson LQ850) incl. Interface (Parallel-Interface "plug & print" W&T 9200/G, Ausführung Epson mit Anleitung) für C64/128, 1 neues Farbband eingespannt, Bedienungsanleitung für Drucker und Interface. Für 18 Euro plus Porto 7 Euro =

25 Euro. (Anmerkung: Bester Zustand, weil vom Elektronik-Fachmann 1998 frisch überholt und nie (!) gebraucht, da kam der PC und der Tintenstrahler ins Haus.)

4. Star LC24-10 (24 Nadler) kein Interface für C64/128, Bedienungsanleitung, für 13 Euro plus Porto = 20 Euro.

KONTAKT: Karl-Heinz Nölting
520032749266-0001@T-Online.de

An alle *.d64-Kopierer! Ich habe hier ein paar hundert PD-Disketten und die entsprechenden Kataloge dazu, die ich „damals“ von STONYSOFT übernommen habe. Eigentlich wollte ich sie selber ins *.d64-Format kopieren, aber das habe ich aus zeitlichen Gründen leider nicht geschafft. Deshalb gebe ich sie hiermit in liebevolle Hände ab.

Allerdings möchte ich 3 Dinge dafür haben:

- 1) ein original Omega-Race-Modul (Modul reicht aus, Verpackung muss nicht sein).
- 2) Irgendwann möchte ich mal eine Kopie der ganzen Disks im *.d64-Format haben.
- 3) Eine kurze Zusage, das die Teile in nächster Zeit NICHT bei Ebay angeboten oder sonstwie verkauft werden. Es soll sich nur ein wahrer C=64-Fan melden, der sich die Sachen bei mir abholt (Standort: 49406 Barnstorf) – als Paket wäre das zu viel !!! Bei Interesse einfach mailen:

KONTAKT: Tadpole / Excess
Tadpole@c64.org

Ich verkaufe folgende Literatur rund um den Commodore 64:

Lothar Englisch, **Das Maschinensprache Buch zum Commodore 64**, Data Becker, ISBN 3-89011-008-8.

Angerhausen, Englisch, Gerits, **64 Tips & Tricks**, Data Becker, 1983.

C. Lorenz, **Beherrschen Sie Ihren Commodore 64**, Hofacker, ISBN 3-88963-147-9.

Bei Interesse bitte E-Mail an:

KONTAKT: Rudolf Großmann
rudi@odn.de

JOYSTICK JOCKEYS

Neues aus der Spielewelt

Neue BASIC-Adventures

Von Eckhard Borkiet

Angefangen habe ich mit verschiedenen Basic-Adventure-Projekten auf dem Commodore 64, so circa im Jahre 1985. Damals habe ich schon

Mini-Versionen von „Die Höhle“, „Astrolab“, meinem jetzigen Projekt, und andere in Basic geschrieben. Allerdings waren die Versionen nur wenige Räume groß und wurden nie fertiggestellt, auch lies der Basic Code zu wünschen übrig (besonderen Spaß dabei hat mir immer das Zeichnen der Bilder gemacht). Meine immer noch andauernde Leideschaft zum alten C-64 hat mich in diesen Tagen dazu gebracht, das Flair der alten Basic-Grafikadventures wieder einzufangen und neu aufleben zu lassen. Mein erstes „Remastering“ Projekt sollte dann „Die Höhle“ sein, also habe ich mich rangesetzt, schnell nochmal das wichtigste Basic (wieder) erlernt und dank einiger „Wie programmiere ich Adventures“-Bücher eine sehr einfache Adventure-Engine programmiert. Nach etlichen Stunden Optimierung der Engine hatte ich dann eine gute (oldschool) Adventure Engine (wie ich es eigentlich immer geplant hatte) hinbekommen. Das Planen und Programmieren des eigentlichen Spiels ging dann relativ schnell. Probleme gab es allerdings mit dem C64 Basic-Speicher von nur 38 KB und dem finalen Compilieren des Programmes. Nach mehrmaliger Basiccode-Optimierung hatte die finale (uncompilierte) Version von „Die Höhle“ 140 Blocks. Ein sehr wichtiges Kriterium für mich war das Compilieren des fertigen Spiels, um eine schnelle Bedienung des Adventures zu garantieren. Ich habe damals selbst etliche Adventures gespielt und mich immer geärgert, daß es nach der Befehlseingabe oft einige Sekunden dauerte, bis der Befehl von der Adventure-Engine abgearbeitet wurde. Allerdings waren die meisten Compiler wie „Austrospeed“ wohl überfordert mit dem Programm und zauberten Bugs dazu. Zum Schluss habe ich mich dann mit einem alten LaserBasic-Compiler von Ocean eingelassen, der fast die gleichen Resultate (ohne Bugs) wie der Austrospeed hergab. Das fertige Spiel wollte ich allerdings nicht „nackt“ veröffentlichen, sondern in der alten Form eines Tape-Programmes mit Verpackung und allem was dazu gehört (bin selber ein großer C-64 Game-Tapes-Sammler und somit war das für mich keine Frage). Also schnell noch neue MC's mit Hüllen besorgt (mit normalem Ferrobänd, wie sie auch schon damals zur Speicherung von Computerprogrammen benutzt wurden), ein Retro-Style Cover nebst Anleitung erstellt und die Sache war erledigt. Die Kassetten bekommt man übrigens heutzutage noch relativ problemlos über das Internet (Hersteller: Emtec).

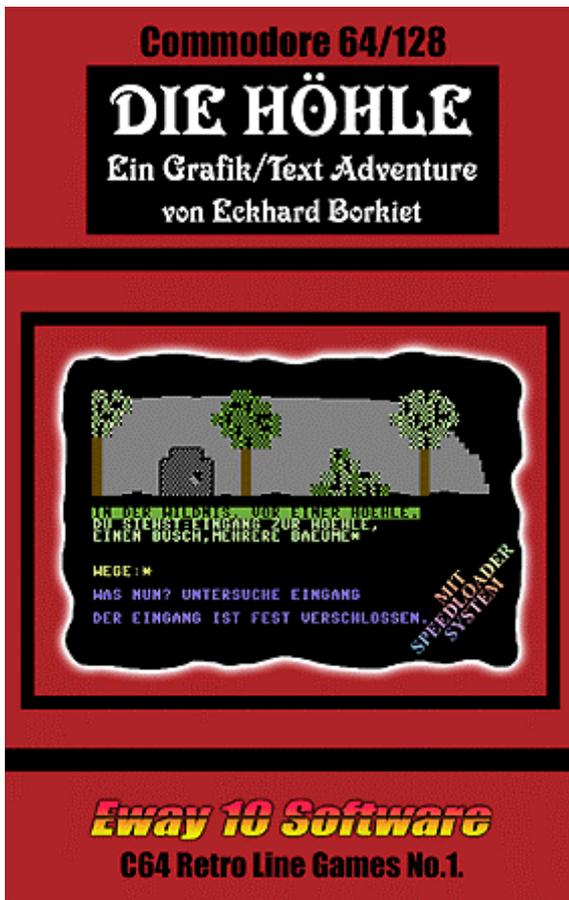


Foto: Eckhard Borkiet.
Tape-Cover des neuen Basic-Adventures.



Foto: Eckhard Borkiet
So sieht der glückliche Käufer das Spiel vor sich.

Nebenbei hatte ich dann schon angefangen mein nächstes Projekt (Astrolab) zu programmieren. Für dieses Spiel erweiterte ich die Engine noch ein wenig und es wurden mehr Bilder mit reingepackt. Bei Astrolab musste ich zum

Schluss noch mehr mit dem Speicher tricksen als zuvor. (Die fertige Version hat 144 Blocks und ca 10-20 Bytes waren noch frei.) Astrolab wird so etwa im August 2005 released werden. Momentan arbeite ich jetzt an meinem 3. Projekt, was noch keinen richtigen Namen hat, aber wieder eine Horrorstory wird. Bis jetzt wurden alle Bilder für die Orte erschaffen und Objekte und ähnliches dazugefügt. Das Spiel wird so circa im November released. Als nächstes Projekt steht dann vielleicht die Übersetzung der Spiele ins Englische auf dem Plan. Eigentlich war diese Adventure-Reihe nur als deutsche Reihe geplant, aber etliche Anfragen bezüglich Englischer Versionen liessen mich darüber nachdenken, doch etwas in die Richtung zu unternehmen.

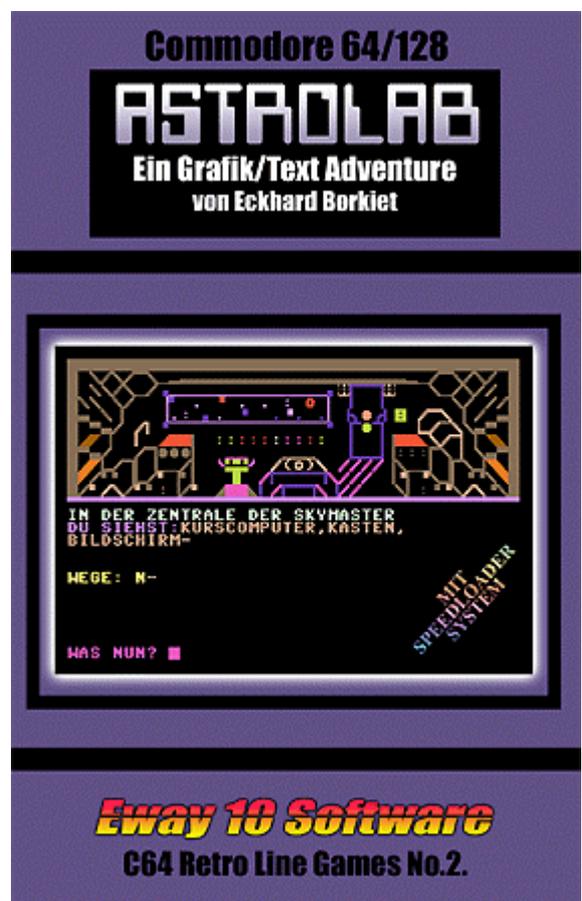


Foto: Eckhard Borkiet.

Zu den Handlungen der ersten beiden Games (in kurzer Form): In „Die Höhle“ hat der Spieler die Aufgabe ein lang verschollenes okkultes Relikt zu finden. Durch Hinweise gelangt man durch eine unwegsame Wildnis zur besagten Höhle eines seltsamen Götzenkultes. Der Rest liegt beim Spieler. Dieses Adventure handelt übrigens im Cthulhu Mythos von H.P Lovecraft.

Astrolab handelt von einer Raumstation, deren Kontakt abgebrochen ist und der Spieler die

Aufgabe hat, die Station zu betreten und ihr „dunkles Geheimnis“ zu erkunden. Schlusswort: Als ich das erste Spiel fertig hatte und Versuchsweise mal bei Ebay reinsetzte, war ich über die positiven Zuschriften mehr als überrascht, hätte nicht gedacht das es doch noch einige alte Fans dieser alten Basic-Adventures gibt, und da ich das sowieso nur aus Freude an der Sache mache und nicht wegen des Geldes, hatte sich die Sache schon für mich gelohnt, als ich die erste Bestellung für „Die Höhle“ bekam.

Die Auflage jedes Spiels ist noch nicht raus, die Hunderter-Marke werden sie aber auf keinen Fall überschreiten, sondern es werden wohl eher so 50 Stück pro Spiel werden (sollte ja eigentlich keine große Sache werden, nur ein Game für 4-6 Fans der alten Schule ;-)).

Das Kopieren und Verbreiten des Spiels ist übrigens erlaubt, es kann also jeder, der Lust dazu hat, das Teil irgendwo ins Internet stellen.

Zum Schluß noch ein paar Screenshots des dritten Spiels, an dem derzeit gearbeitet wird. Lasst euch überraschen!

Mehr infos:

eb@eb-music.de

eb-music.de



Waterski 3D Preview

Von Boris Kretzinger

Bei diesem Spiel handelt es sich trauriger Weise nur um ein unvollendetes Preview, aber eines der wenigen wirklich spielbaren die die Community noch erreichen, daher möchten wir es gerne näher vorstellen.



Titelbild



Der Spieler übernimmt bei diesem Spiel die Steuerung eines Motorbootes, hinter welchem ein unbekannter und auch nicht näher vorgestellter Pixelsportler einem seiner Lieblingshobbies fröhnt: er läuft Wasserski. Als Bootsführer können wir ihm einigen Spaß verschaffen, indem wir möglichst schnell fahren und ihn gekonnt über im Wasser plazierte Rampen springen lassen – das tut schließlich auch unserem Highscore gut. Dabei müssen wir jedoch Acht geben, nicht in eines der nicht gerade selten auftretenden schwarzen Wasserlöcher zu fahren (wobei unserer Phantasie überlassen bleibt, was genau diese darstellen sollen – denken wir uns der Einfachheit halber, es seien kleine flache Felsen). Brettern wir in solch ein Hindernis, zerreißt es unser Bötchen und es fängt Feuer, während unser wenig

begeisterter Wassersportfreund hinter uns auch sang- und klanglos im Meer versinkt. Ein sich nähernder Hai erinnert ein wenig an den Surf-Contest bei California-Games und lässt die Zukunft des jungen Versinkenden schwarz aussehen. Es ist ebenfalls zu beachten, daß man höllisch aufpassen muß, wenn man den Kerl hinter sich über eine Rampe schicken will, denn nach jedem Ausweichmanöver wechselt er die Richtung – wie im richtigen Leben – nur verzögert. Achtet man also zu sehr auf ihn, kann man mit dem Boot der Rampe auch schonmal zu nahe kommen, und ganz gleich was Serien wie das „A-Team“ oder Filme wie „James Bond“ suggerieren möchten: hier bedeutet das ein vergleichbares Ende wie das Überfahren der schwarzen Wasserlöcher.

Allgemein gilt: wer bremst, verliert. Die Punkte jagen hoch, sobald wir gestartet sind, und hören nicht auf anzusteigen bis wir irgendwo zerschellen. Dabei hat der Spieler drei Leben zur Verfügung.

Als zusätzliche Schwierigkeit muß man nicht nur den Hindernissen ausweichen, sondern gleichzeitig auch die durch gelbe Begrenzungsmarkierungen vorgeschriebene Bahn einhalten. Schlägt man sich ganz wacker durch die ersten 100 Sekunden, kann mit dem Wechsel in „Lap 2“ gerechnet werden, die jedoch keine spürbare Veränderung des Spielgeschehens mit sich bringt.



Der wilde Ritt. Rechts neben dem Sportler ist eines dieser ominösen „schwarzen Wasserlöcher“ zu erkennen.

Die Titelmusik wird dem Erscheinungsjahr, 1984, gerecht, und entspricht dem damals üblichen Standart. Die Soundeffekte im Spiel beschränken sich auf das Motorgeräusch des Bootes, eine „Weiße-Hai“-typische Musik beim Heranrücken des Hais nach einem Crash und das ebenfalls unspektakuläre Geräusch bei eben diesem.

Alles in allem beschleicht einen abschließend doch das Gefühl, daß dieses Spiel weitestgehend fertig geworden ist. Spielbar ist es allemal und vielleicht auch interessant für die ein oder andere Highscore-Competition. Unklar bleibt jedoch, warum es zu einer Veröffentlichung 1984 nicht gereicht hatte.

PETSID

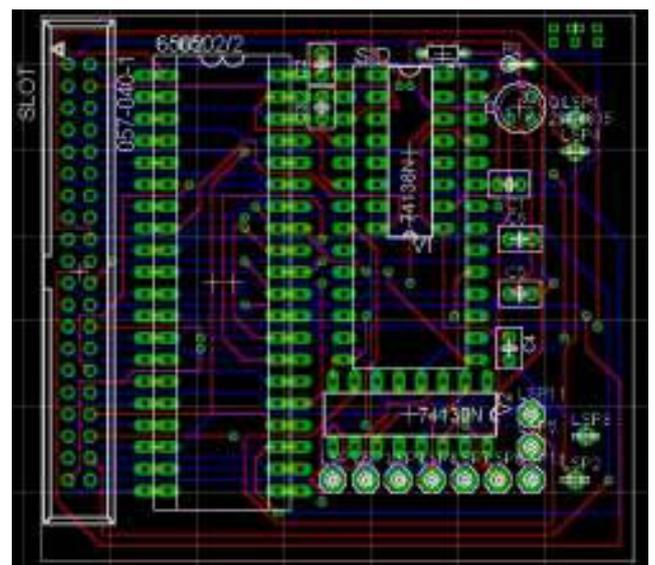
Raise your voice, CBM 3000!

Von Michael Sachse

„PETSID“ ist eine steckbare Erweiterung fuer den CPU-Sockel des CBM PET 3000. Wie der Name schon sagt, wird dem PET mit dieser Erweiterung ein SID "eingepflanzt". Zudem stehen noch 7 weitere I/O-Adressen zur Verfügung, die man z.B. für weitere eigene Projekte nutzen kann. Die neuen Adressen liegen im sonst ungenutzten Adressraum von \$8800-\$8FFF.

Die Leiterplatte benötigt 4 zusätzliche Leitungen. Die Audioleitung muß natürlich abgegriffen werden (Audio+GND) und der SID benoetigt beim 6581 : 12V=, ansonsten 9V= (und natuerlich GND). Die Befestigung für einen weiteren Festspannungsregler ist vorgesehen.

Unten im Bild erkennt man die moeglichen Abgriffe fuer die weiteren I/Os. Rechts daneben ist Audio-Out (LSP2/3). Oben rechts wird die Spannung fuer den SID eingespeist (LSP1/4).



Layout: Michael Sachse

Das ist das grundlegende Vorabdesign. Bei dem Kleinkram wird es evtl. noch geringe Aenderungen geben. Lötstoplack wird es

wahrscheinlich leider nicht geben. Dieser macht die Platine in dieser Grösse doppelt so teuer.

Bauteile: Den SID und sein "Drumherum" kann man einem defekten C64/128 entnehmen. Eine Stange neue Adressdekoder (74138) habe ich noch da und werde die gerne günstig begeben. Den Rest bekommt man bei Conrad oder auch anderen Händlern mit ähnlichem Sortiment. Der Preis fuer die endguelte Platine steht noch nicht fest. Komplett aufgebaute und geprüfte Adapter werde ich mit etwas Wartezeit für die Nichtbastler montieren.

Wer Interesse hat oder einfach mehr über dieses Projekt erfahren möchte, wendet sich bitte an:

info@cbmhardware.de

www.cbmhardware.de

DAS NÄCHSTE HEFT

- * MOST RELATED LINKS
(DIE MUSS MAN KENNEN)
- * JOYSTICK JOCKEYS
(U.A.: SPORK64)
- * IDE64 & GAMES
(GUTE GRUENDE FUERS
IDE64)
- * UND MEHR!

IMPRESSUM

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

Für die abgedruckten Texte gilt: Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)
Michael Krämer (mk)
Thorsten Schreck (ts)
Holger Aurich (ha)
Hermann Just (hej)

Danke an:

Ferdinand Gansberger
Michael Sachse
Eckhard Borkiet

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de
www.c64-mags.de/cevi-aktuell



Du fühlst Dich zum Spieletester berufen?
Du bist gerne redaktionell tätig?
Du willst Deine literarische Begabung ausleben?
Oder liebst Du es einfach, andere zu verbessern?

Dann mach doch mit beim C64-Wiki!

WWW.C64-WIKI.DE
Das erste Wiki zum C64!

...funktioniert ohne Stress und ohne Bürokratie!

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!