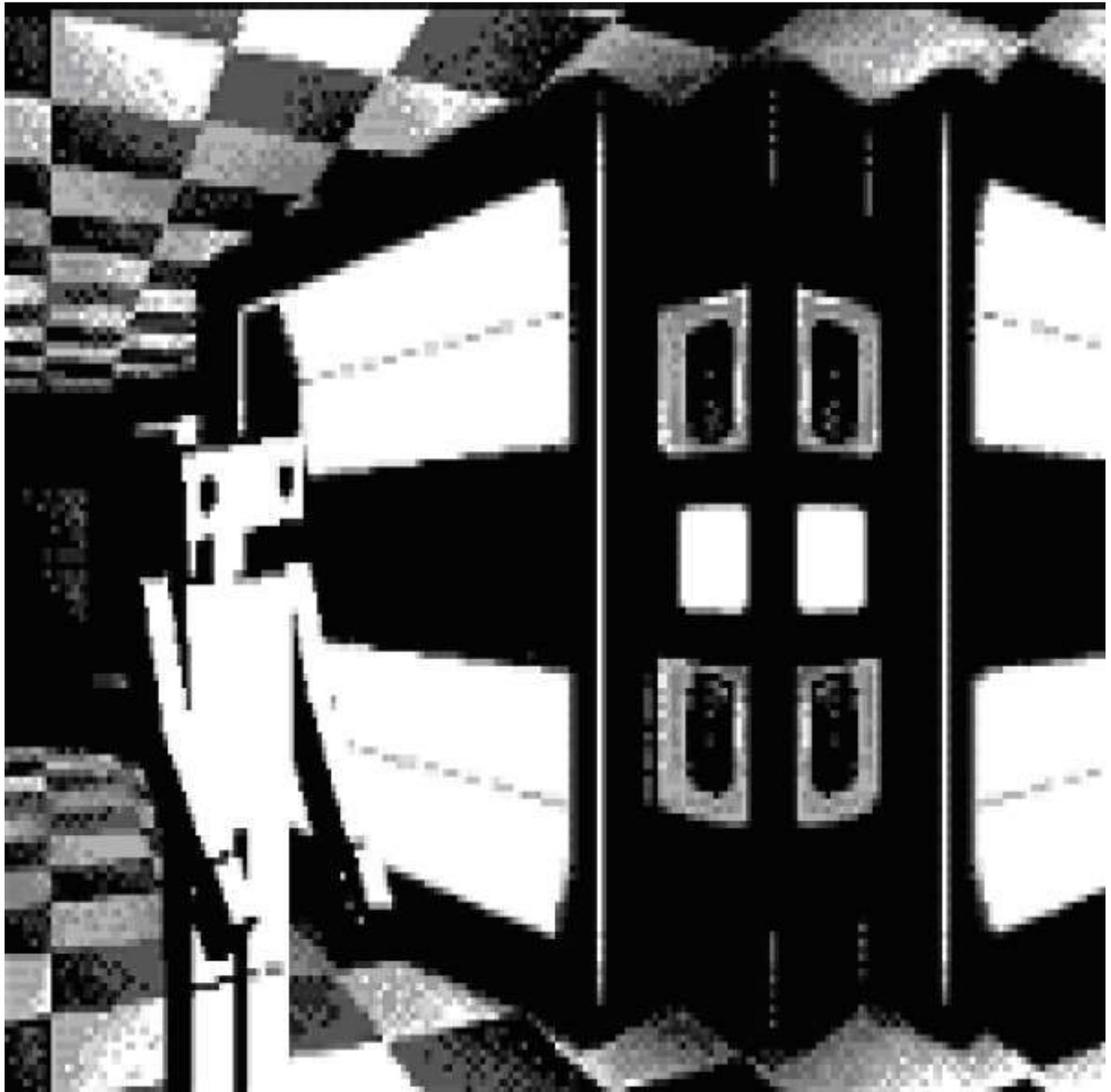


CC64-Magazin

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
05/2005



Das Titelbild entstammt der Demo „One Million Lightyears from Earth“ von der Gruppe Fairlight.

Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 30.09.2005.
Das naechste Heft erscheint am 03.10.2005!

INTERVIEW

Pascal Ciampi

Von Thorsten Schreck

Durch einen Zufall hat sich dieses Interview ergeben. Ich bin schon seit vielen Jahren auf der Suche nach Rombachs C64-Spielführer, Teil 2. In einem Forum-Sucheintrag von mir hat sich ein Autor, nämlich Pascal Ciampi persönlich, gemeldet und war auch bereit ein Interview zu geben. Doch leider wollte er mir nicht sein Exemplar des Buches überlassen. So geht meine Suche weiter...

Aber vielleicht konnte ich ja einen guten Autor der C64-Welt reaktivieren. Die Zukunft wird es zeigen.

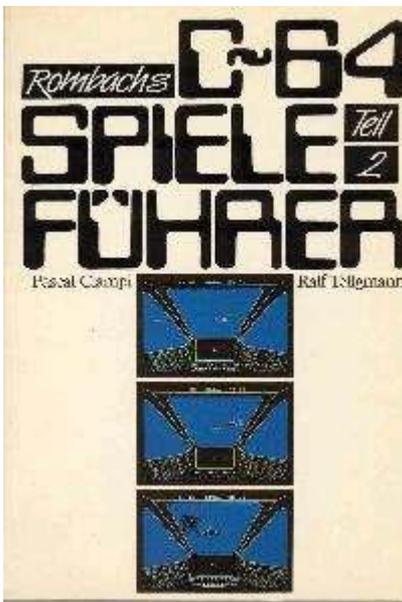


Foto: Verlag Rombach+Co.GmbH

Hi Pascal, danke fürs Interview. Bitte stell Dich doch einmal vor ...

Hallo Thorsten. In Kürze also die Eckdaten. Pascal Ciampi, 37 Jahre alt, verheiratet, in Freiburg geboren, Studium in Münster und Dortmund. Seit 5 Jahren in der Software-Branche tätig. Seit kurzen in München.

Du hast vor ca. 20 Jahren den Rombachs C64-Spielfuehrer Teil II geschrieben.

Es sind sogar ziemlich exakt 20 Jahre. Wir mussten mit dem Projekt warten bis zu meinem 18. Geburtstag damit ich den Vertrag unterschreiben konnte.

Was verbindet Dich heute noch mit dem C64?

In erster Linie Nostalgie. Wenn ich einen sehe, könnte ich aber nicht dran vorbeigehen. Letztes Jahr hatte ich noch 2 Stück im Keller, mußte mich aber wegen meines Umzugs von ihnen trennen. Einer hatte sogar noch ein eingebautes SPEED-DOS. Das ist so ein wenig die Crux wenn ich heute am 64er sitze, die Ladezeiten – und die Load-Errors – vergällen schon ein wenig den Spaß. Die Spielideen und die Vielfalt, die waren schon sensationell. Einen solchen Faktor, Spielspaß zu MB-RAM, hatte danach nie wieder ein Rechner. Heute geht vieles über die Grafik. Die war mir nie so wichtig.

Hast Du damals neben den Spielreviews auch selber C64-Programme entwickelt?

Nur wenig was über "20 GOTO 10" Niveau hinausginge. Rückblickend bedauere ich das sehr.

Eine Frage interessiert mich besonders, da Du in der Softwarebranche tätig bist, hat da nicht der C64 bei Deiner Berufswahl eine Rolle gespielt (...so in der Art, Du konntest Dein Hobby zum Beruf machen ...)

Beeinflußt hat es mich schon, aber mehr in der Art, daß ich mein Hobby gerade *nicht* zum Beruf machen wollte. Als Beruf war es nicht meine erste Wahl, ich habe vorher VWL studiert. Mittlerweile kann ich mir keinen interessanteren Beruf vorstellen.

Zurück zum C64-Spielführer: Was hat Dich damals dazu bewogen, so ein Buch zu schreiben?

Einer der beiden Autoren des Ersten Bandes suchte Mitarbeiter für den Zweiten Band. Vor allem für die zeitaufwendigen Strategiespiele und Adventures. In der damals noch sehr übersichtlichen Szene wurde ihm wohl von Leuten erzählt, die dieses oder jenes Adventure gelöst hätten. Am Ende kam er aber immerwieder bei mir raus. Am Ende hatte er wohl doch keine Lust, er hat ja dann später den Band über Anwendungsprogramme geschrieben und so hat Ralf Tellmann das Projekt in die Hände genommen. Wir haben die Idee Data Becker angeboten, die waren führend was die C64-Fachbücher anging, aber die haben abgewunken. Vielleicht hatten die schon selbst ein Buch in der Planung oder sie haben den Markt falsch eingeschätzt. Später haben sie dann einen Spielführer rausgebracht. Anfangs fand

ich es witzig für mein Hobby bezahlt zu werden, schliesslich war ich passionierter Spieler. Später war ich durch meine Unterschrift unter den Vertrag gebunden, da gab es kein zurück mehr, obwohl es mehr als einen Moment gab wo ich alles hinschmeissen wollte. Es ist witzig, daß ich damals vieles von dem kennengelernt habe, was mir im Projektgeschäft heute wieder begegnet. Wenig kompetente Vorgesetzte (in diesem Fall Lektoren), knappe Deadlines, mangelndes Marketing und Magenschmerzen wenn man nicht weiß wie man Termine einhalten soll.

[Hast Du noch weitere Bücher geschrieben?](#)

Um Gottes Willen, Nein. Wenn man nur die Arbeit nimmt, kam ich damals auf einen Stundenlohn von 1 €.

[Wenn nein, über was würdest du gerne schreiben?](#)

Wir haben damals gewitzelt, wenn wir jemals wieder ein Buch schreiben, dann einen Arztroman. Aber man schreibt ja nicht nur Bücher. In meiner Freizeit bin ich Fanzine-Editor, da schreibe ich gerne Kommentare bzw. Vorworte. Als Lückenfüller schreibe ich auch heute noch Rezensionen. Mal über Kinofilme, mal über Bücher. Auch wenn ich es nicht kann, schreiben macht mir Spaß.

[Da nehme ich Dich gerne beim Wort: Würdest Du wenn es Deine Zeit erlaubt, auch mal wieder eine Rezension zu einem C64-Spiel schreiben \(ähm... Stundenlohn ... wird wohl noch weniger sein als vor 20 Jahren ...\)](#)

Doch so viel [zwinkert]

Auch wenn es damals schon nicht besonders viel war, meinen Führerschein habe ich mir damit finanziert. Aber nein, es geht nicht ums Geld. Wer schreibt, der will gelesen werden. Und so eine Leserzuschrift, das einem dieser oder jener Satz gut gefallen hat, das ist schon Motivation genug.

[Zurück zum Thema: Zu welchem Game können wir was erwarten?](#)

Zum besten Computerspiel, das es jemals gab: M.U.L.E. Es war seinerzeit das am meisten Raubkopierte Spiel. Wenn es einen Spiele-Oscar posthum gäbe, Dani Bunten hätte ihn verdient.

Wird vielleicht weniger eine Rezension denn eine Laudatio.

[Im „Rombachs C64-Spieleführer Teil 1 gab's bereits einen Bericht zum Spiel und es wurde in die "Crème de la Crème Liste" aufgenommen, und ich selbst habe auch schon was dazu geschrieben. Vielleicht kannst Du kurz mal Deine Kritik in drei Sätzen loswerden ...](#)

Das einfache Grundprinzip eines Wirtschaftsspiels, nämlich daß Angebot und Nachfrage den Preis bestimmen, liegt der Spielidee zugrunde. Und wenn es zu Viert an einem Computer gespielt wird – was an sich schon sehr selten ist für ein Computerspiel – kommt noch ein wenig Psychologie hinzu. Dazu ist es mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden, die Intros und Jingles höre ich heute noch gern und hie und da gibt es kleine Zitate auf die damalige Computer(spiele)welt.

Uff, exakt 3 Sätze und das mitten im Wahlkampf.

[Zum Abschluss: Wann bekommen wir mehr von Dir zu lesen?](#)

Ok, ich saug mir zu MULE was aus den Fingern und versuche das an diesem Wochenende fertig zu kriegen. Deswegen sage ich jetzt bereits schönes Wochenende, Gruß Pascal

[Danke für Dein Interview.](#)

Den Artikel gibst demnächst direkt im C64-Wiki zu lesen: www.c64-wiki.de

MAGAZINE AKTUELL

Ein kurzer Überblick

[GameOver\(view\) #20](#)

Redaktion: AliH

Themenschwerpunkt sind aktuelle Spiele und Spieleprojekte. In dieser Ausgabe:

www.artificial-stupidity.net

[GO64! #07/05](#)

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

Themen sind u.a.: Midi-Interface für Prophet64, ASM – aktueller Software Markt: Ein Rückblick,

Interview mit Manfred Kleimann, Longplay: Mafia (Teil 2).

www.go64.de

[Lee's Peek n Poke #3](#)

Redaktion: Lee B.

Themen sind u.a.: CGEUCK, Commodore 64 Demo Glory, u.v.m.

<http://peeknpoke.gazaxian.com>

[Vandalism News #45](#)

Redaktion: The Vengeance, Duke, Macx, Jazzcat, KBS, Derision

Themen sind u.a.: News, NTSC Szene, The Charts, World of Demos, LCP 2005 Report, When Sceners Meet, u.v.m.

www.onslaughters.com

[C64-WIKI-KURS](#)

Teil 1

Von Thorsten Schreck

Hallo liebe CeVi-aktuell-Leser, ich bin auch unter den Namen Sledgie bekannt und schreibe ab sofort den einen oder andern Artikel für diese Infozeitung. Mein Schwerpunkt liegt zur Zeit in meinem Projekt C64-Wiki (dem ersten Wiki für den C64). Ansonsten bin ich ein leidenschaftlicher C64-Spieler und bringe vielleicht auch mal den ein oder anderen Spiele-Bericht.

Das **C64-Wiki** soll so was wie ein **C64-Lexikon** werden und ist **offen für alle Themen rund um den C64**. Aufgrund meines Inputs sind dort zur Zeit die Spiele in der Überzahl. Das kann sich durch Euch ändern. Um potentiellen Autoren den Einstieg zu erleichtern (und Euch auch erst einmal neugierig zu machen), will ich Euch in diesem Artikel etwas Grundlagenwissen hinsichtlich eines Wikis vermitteln. Das C64-Wiki basiert auf der MediaWiki-Software (wie auch viele andere Wikis, wie zum Beispiel die Wikipedia). Somit ist das in diesem Kurs vermittelte Wissen ist auch für viele andere Wikis anwendbar. Und darum habe ich angefangen, diesen Kurs zu schreiben. Der erste Teil liegt nun vor.

Der **Teil 1** des **C64-Wiki-Kurs** soll den C64-Wiki-Einsteigern, das Erstellen von Artikel erleichtern und den fortgeschrittenen C64-Wiki-Benutzern als Erinnerungsstütze dienen. Als Nebeneffekt lernt Ihr die grundlegende Bedienung eines Wikis. Der Kurs erscheint in

der CeVi-aktuell in mehreren Teilen und wird später als Artikel direkt im C64-Wiki von mir veröffentlicht.

Um einen Artikel zu schreiben, zu ergänzen oder zu berichtigen, benötigt Ihr eine Internet-Verbindung zur Seite www.c64-wiki.de und optional ein beliebiges Textprogramm um ggf. OFFLINE die Artikel vorzubereiten. Hilfreich ist hier die Kenntnis einiger Wiki-Codes. Wie ein Artikel ins C64-Wiki gebracht wird soll der erste Teil des C64-Wiki-Kurs vermitteln.

Falls Ihr Euch jetzt die Frage stellt: „*Muss ich fürchten, etwas kaputt zu machen?*“, so kann ich Euch beruhigen. Mit wenigen Klicks ist der ursprüngliche Zustand wiederhergestellt (wie das geht wird weiter unten im Abschnitt 3 kurz beschrieben).

Eine weitere Frage könnten sein: „*Muss ich mich als Benutzer registrieren und was bringt mir das?*“

Ein Benutzer muss sich nicht registrieren. Er hat allerdings durch eine Registrierung weitergehende Rechte. Zum Beispiel darf er Bilder hochladen, er darf Spiele mit der eingebauten Vote-Funktion bewerten, kann Artikel überwachen, usw. Bei der Registrierung wird lediglich ein freier Benutzername und Paßwort einzugeben. Alle anderen Angaben sind freiwillig. Als weiterer Vorteil kann angesehen werden, dass alle Arbeiten dem gewählten Benutzernamen zugeordnet sind. Üblicherweise wird ein registrierter Autors als zuverlässigere Quelle angesehen als jemand, der nur vergleichsweise anonym durch eine IP-Adresse auftritt.

1 C64-Wiki-Artikel

Hier vermittele ich Euch was ein Artikel im C64-Wiki ist und wie er erzeugt wird. In Punkt 1.4 findet Ihr eine kleine Übung zur praktischen Umsetzung.

1.1 Definition

Ein Artikel ist ein freier Beitrag im C64-Wiki. Es gibt verschiedene Arten von Artikeln (Benutzerartikel, Spezialseiten, Kategorien, u.v.a.). Hier widmen wir uns in erster Linie dem **Benutzerartikel**. Diese gibt es für verschiedene Bereiche (Spiele, Anwendungen, usw.). Im Bereich der Spiele werden Formartikel (Musterartikel, Leerartikel) genutzt, in den anderen Bereichen gibt es zur Zeit noch keine Vorgaben.

1.2 Aufbau

Grundsätzlich besteht ein freier Artikel nur aus Text ohne irgendwelche Vorgaben. Durch Verfeinerungen mit Hilfe der **Wiki-Codes** (Fettdruck, Überschriften, Interne und externe Links, u.v.a.) nimmt der Artikel dann Form an. Weitere Möglichkeiten ergeben sich durch den Einsatz von Kategorien und speziellen C64-Wiki-Funktionen. Zusätzlich können in die Artikel Bilder und Medien eingebaut werden.

1.3 Erzeugung

Ein C64-Wiki-Artikel entsteht ganz einfach, indem man in einen bestehenden Artikel den neuen **Titel** schreibt und ihn als **Internen Link** kennzeichnet. Im Wiki führt das im ersten Schritt zu einem **roten Link** (Hinweis auf einen zukünftigen Artikel). Im C64-Wiki habe ich für neue Artikel das "**C64-Wiki-Portal**" vorgesehen. Dort werden die neuen Artikelnamen in dem entsprechenden Bereich (z. B. Spiele) eingetragen. Werden diese **roten internen Links** angewählt kommt der Benutzer in einem leeren Artikel, der die gewählte Artikelbezeichnung trägt. Dort kommt der Text und ggf. Wiki-Codes usw. rein. Der Text kann ONLINE geschrieben werden oder einfach aus einer Textdatei (die vorher OFFLINE erzeugt wurde) kopiert werden.

Eine weitere Möglichkeit besteht in der **erfolglosen Suche** einen Artikel zu erzeugen: Der Suchbegriff (Titel des neuen Artikels) wurde nicht gefunden, dann bietet die Ergebnisseite an diesen Artikel zu Erzeugen.

1.4 Übung

Erzeuge den Artikel "**Übungsartikel NAME**" (für Name bitte Deinen Namen einsetzen. Ich habe im weiteren Text den Artikel "**Übungsartikel Sledgie**" genannt und bereits ONLINE im C64-Wiki diesen Artikel entsprechend verarbeitet.

a) Wähle im Internet die Seite www.c64-wiki.de und Du gelangst auf die Hauptseite.

b) Wähle im **linken Menü** das "**C64-Wiki-Portal**" aus und Du gelangst auf diesen Artikel. Dort findest Du alle derzeitigen Bereiche (Spiele, Abwendungen bis hin **C64-Wiki Kurs - Artikel der Kursteilnehmer**).

c) Wähle im Inhaltsverzeichnis den **C64-Wiki Kurs - Artikel der Kursteilnehmer** (alternativ kannst Du ganz nach unten scrollen) und klicke

auf "**Bearbeiten**". Du befindest Dich nun im **Editiermodus** des C64-Wiki.

d) Schreibe ganz unten den **Titel** Deines Artikels in zwei eckigen Klammern (Beispiel: [[**Übungsartikel Sledgie**]]). Die doppelten eckigen Klammern kennzeichnen den enthaltenen Text als **internen Link**. Die eckigen Klammern erzeugst Du durch Anwahl der Tasten **ALT GR + 8** bzw. **ALT GR + 9** auf einer deutschen Tastatur. Alternativ kannst Du den Titel mit der Maus markieren und aus der oberen Menue-Leiste des Editorfenster das entsprechende **ICON** für den **internen Link** auswählen.

e) Nun speicherst Du Deine Eingaben mit dem "**SPEICHERN**"-Button ab oder schau Dir Deine Eingaben mit dem "**VORSCHAU**"-Knopf an. Bitte gehe erst nach dem Speichern zum nächsten Punkt.

f) Im Bereich „**C64-Wiki Kurs - Artikel der Kursteilnehmer**“ erscheint nun Deine gewählte Überschrift als **roten internen Link**. Dort klickt Du drauf und gelangst automatisch in den **Editiermodus** Deines **neuen Artikels**.

g) Schreibe hier einen **beliebigen Text** (Zum Beispiel: „Dies ist mein erster C64-Wiki-Artikel, war gar nicht so schwer wie ich zuerst gedacht habe.“).

h) Nach den **Speichern** ist der Artikel fertig. Durch Anwahl von **Bearbeiten** kann dieser Artikel geändert und ergänzt werden.

2 Wiki-Codes

In diesem Abschnitt werden Euch die wichtigsten Wiki-Codes vermittelt. Mit den Wiki-Codes können die Artikel in Form gebracht werden (z. B. Überschriften, Aufzählungen, Fettschrift...).

2.1 Übersicht einiger Wiki-Codes

In dieser Übersicht findet Ihr einige Wiki-Codes, die ich sehr häufig einsetze. Zum Teil können Sie auch kombiniert werden. Meine Aufzählung ist so aufgebaut: Vorne steht was der Wiki-Code bewirkt, in der Klammer steht, wie er zustande kommt und in der nächsten Zeile findet Ihr ein Beispiel.

- Fettschrift (dreimal Hochkomma vor und nach dem Bereich (das Hochkomma findet

sich auf einer Standardtastatur rechts neben dem „Ä“; die Akzentzeichen rechts vom „ß“ funktionieren nicht!)

"Fettschrift" erzeugt **Fettschrift**

- Kursivschrift (zweimal Hochkomma vor und nach dem Bereich) "Kursivschrift" erzeugt *Kursivschrift*.
Fünf Hochkommata sorgen für **Fettkursivschrift**.
- Aufzählungspunkte (Sternchen vor den Wort oder Satz)
 - * Aufzählungszeichen1
 - * Aufzählungszeichen2erzeugt
- Aufzählungszeichen1
- Aufzählungszeichen2
- Numerierung (Rautezeichen vor dem Wort oder Satz)
 - #Numerierung1
 - #Numerierung2Erzeugt
 - 1. Numerierung1
 - 2. Numerierung2
- Interner Link = Link zu einem C64-Wiki-Artikel (zweimal eckige Klammer vor und nach dem Wort bzw. Satz) `[[Interner Link]]` erzeugt **Interner Link** bzw. [Interner Link](#).
Ein roter Link verweist auf einen noch nicht existierenden Artikel, ein blauer Link bedeutet, dass dahinter ein Artikel steht.
- Externer Link = Link zu einer externen Webseite, Datei,... (einfache eckige Klammer vor und nach dem Link sowie optional erklärenden Textbaustein) `[Externer Link Text des Externen Links]`
Text des Externen Links
- Text einrücken (je Doppelpunkt wird der Textbaustein eingerückt, kann auch mehrfach gesetzt werden)
 - : Text einrückenerzeugt
Text einrücken

Überschrift – Ebene 2 (zwei Gleichheitszeichen vor und nach dem Textteil erzeugen eine Überschrift für eine 2. Ebene)
== Überschrift – Ebene 2 == erzeugt Überschrift – Ebene 2

Wenn man in einen Artikel mehr als drei Überschriften hineinschreibt, wird **automatisch** ein Inhaltsverzeichnis erzeugt.

2.2 Übung zu den Wiki-Codes

Setze in Deinen **Übungsartikel** die bekannten Wiki-Codes ein. Gestalte einen übersichtlichen Artikel z.B. zum Thema: C64, wie Du zum C64 gekommen bist und wie Du den C64 heute nutzt.

- a) Suche Deinen Artikel mit Hilfe der **Suchfunktion!** (Linkes Menü)
- b) Wähle Deinen Artikel aus der Ergebnisanzeige und gehe in den Editiermodus.
- c) Schreibe eine Einleitung und die anderen Punkte in weiteren Ebenen. Setze in Deinen Artikel **Interne Links** (z.B. C64, Name eines Spiels, Name einer Demo, ...) ein. Schreibe Punkte die Du hervorheben willst in **Fett-oder Kursivschrift**. Setze nach Bedarf die anderen C64-Wiki-Codes ein (Aufzählung, Numerierung und Einrückung).
- d) Schau Dir Deinen Artikel in der **Vorschau** an. Hier kannst Du sehen wie er aussehen würde und kannst ggf. noch Änderungen eingeben, um dann zu speichern.
- e) Nimm die folgende **Änderung** vor: Erzeuge eine weitere Ebene: **Meine Links zum C64** und füge einen oder mehrere **externe Links** ein.
- f) Nun hast Du Deinen ersten Artikel zum C64 fertig.

3. Wiederherstellung alter Versionen

Bei **jeder** Änderung speichert das Wiki den alten Stand des Artikels. Dadurch kann man jederzeit einen alten Stand eines Artikel anschauen und ggf. auch wieder herstellen. Um einen alten Stand wiederzuholen, gehst Du folgendermaßen vor:

- a) Lasse Dir den fraglichen Artikel anzeigen.
- b) Klicke oben in der Leiste auf „Versionen“. Dadurch wird der gesamte historische Werdegang des Artikels angezeigt.
- b) Um einen **alten** Stand anzuschauen, klickst Du auf **Datum & Uhrzeit** des gewünschten Stands.

- c) Wenn Du dann die letzte korrekte Version des Artikels gefunden hast und vor Dir siehst, klickst Du oben in der Leiste auf „Bearbeiten“ und dann direkt unten auf „Speichern“. Die Warnung, dass Du soeben dabei bist, einen alten Stand zu übernehmen, kannst Du ignorieren, da das ja genau Deine Absicht ist.

Im weiteren Verlauf des C64-Wiki-Kurses beschreibe ich den Umgang mit dem Formartikeln (z. B. Musterartikel für Spiele), die speziellen Funktionen (z. B. SimpleVote), Bilder, Medien und Kategorien.

Für mich ist ganz wichtig **Kritik, Kritik und nochmals Kritik**. Schreibt mir per **Email** (sledgie@c64-wiki.de) was Euch am C64-Wiki-Kurs gefallen hat, was Euch weniger gefallen hat und was fehlt bzw. zu viel ist.

<http://www.c64-wiki.de>

FUN-PROGRAMME

Binäres Rumlödeln

Von Michael Krämer

Da das Leben schon ernst genug ist, müssen wenigstens eine Programme nicht ganz so ernst genommen werden. Immerhin zeugen diese Programme davon, dass auch - sonst ernste - Programmierer einen Sinn für Humor haben. Wie z.B. der uns allen Bekannte Chester Kollschen. Normalerweise kennen wir nur seriöse Sachen von ihm, wie z.B. Metal-Dust von Protovision. Aber wer weiß denn schon, dass auch Herr Kollschen mal einen kleinen Hardware-Composer für die MagicDisk geschrieben hat. Die Rede ist natürlich vom "Drive Composer" von "Knights of Bytes".

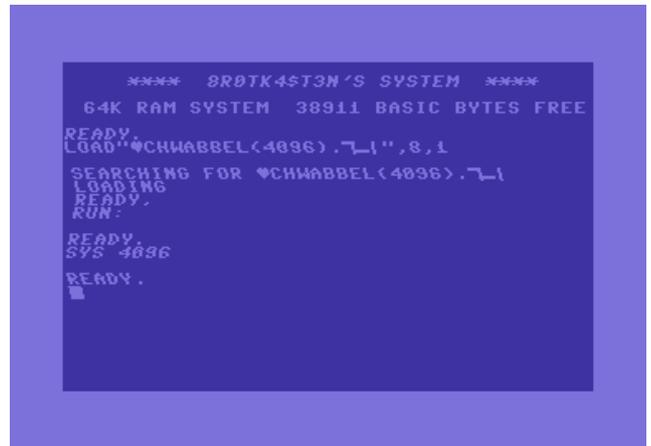
Drive Composer

Mit dem Drive Composer ist es möglich mit Noten ein Stück zu schreiben, welches mit F1 in die Floppy geladen wird. Danach wird man aufgefordert die Diskette aus dem Laufwerk zu entfernen, da die Disk sonst Schäden davontragen kann. Hat man die Diskette entfernt hindert einen nichts mehr - außer vielleicht die eigene Feigheit - die Floppy zum "Singen" zu bringen. Und höre da. Unsere Floppy macht Musik, genauer gesagt der Schreib-Lese-Kopf. Laut der Angabe in der MagicDisk schadet dieser Gag der Floppy nicht.



Schwabbel

"Schwabbel" bietet die Möglichkeit, den C64 "unter Wasser" zu betreiben. Nach dem Laden muss das kleine Programmchen mit SYS4096 gestartet. Danach beging der Bildschirm "zu schwimmen". Es kann aber immer noch nach Lust und Laune weitergearbeitet werden.



Spinne

Die 64'er Spinne müsste eigentlich (fast) jeden Leser der 64'er bekannt sein. Das nur 3 Block kleine Programm wurde damals als Listing in der 64'er veröffentlicht und musste noch - wie es üblich war - mit dem MSE (Maschinenspracheditor) abgetippt werden. Nach dem Laden bekommt man eine Meldung, dass die Spinne nun im Speicher liegt und darauf wartet aufzutauchen. So geschieht es auch. In ungefähr 10-Sekunden-Rhythmen seilt sich die Spinne von oben ab. Natürlich kann auch bei diesem Programm ohne Neustart weitergearbeitet werden. Es bietet z.B. einen Gesellschaft, wenn man stundenlang vorm Rechner sitzt, und ein Programm in Assembler programmiert. Ein echt gelungenes Funprogramm - nicht nur um Leute zu ärgern, die Angst vor Spinnen haben.



Kaufhaus-Demo

Nach dem Laden passiert nichts für die Augen, sondern für die Ohren. Es ist nur die normale Einschaltmeldung erkennbar. Drückt man aber eine Taste, dann fängt unser C64 an zu reden. Er stellt sich uns als Computer mit homosexuellen Neigungen vor, welcher bei Karstadt käuflich erworben werden kann. Da er nicht allein sein will, versucht er einen Gleichgesinnten für sich zu finden. Der Sound ist aber nicht computergeneriert, sondern ist komplett digitalisiert.

Rülps Construction Kit

Das "Rülps Construction Kit" ist das etwas andere Musikkonstruktionsprogramm. Mit ihm kann man keine Musik, sondern den Klängen des "Bäuerchen" lauschen. Auf dem Titelbild wird man vom mechanischen TV-Star Nummer "Johnny" 5 begrüßt. Nachdem man sich bis zum Mainmenü "vorgekämpft" hat, ist es endlich möglich unseren Cevi zum Rülpsen zu bringen. Ein nettes Programm für alle jungen und jung gebliebenen C64-User.



Soft-Flash

Dieser "Supereinzeiler" aus der 64'er lässt die LED der Floppy stufenlos an und ausgehen (ähnlich wie beim StarCommander, wenn er auf

eine Diskette wartet). Jedoch muss man die Floppy aus- und einschalten um wieder mit ihr arbeiten zu können. Das Programm ist eine nette kleine Demonstration um zu zeigen, wie man mit Basic die LED der Floppy ansteuern kann.

Furzeditor

Der Furzeditor gehört zu den klassischen BASIC-Spielereien für Einsteiger. Viel braucht man über das Programm wohl nicht sagen, da eigentlich (fast) jeder User dieses kleine "Sounddemo" kennt.

Upside-Down

"Upside-Down" stellt - wie der Name schon sagt - das komplette System buchstäblich auf den Kopf. Dadurch wird das Arbeiten zwar erschwert, aber es ist noch möglich, wenn man einen Handstand macht, oder den Monitor umdreht.

Solltet auch ihr irgendwelche Funprogramme zu Hause haben, welche nicht hier aufgeführt sind, dann schreibt doch einen kurzen Bericht, und schickt es an unsere Redaktionsadresse:

ceviaktuell@yahoo.de

Dann erscheint euer Artikel in der nächsten Ausgabe!

SID-REMIX

1942 – Orchester-Rearrangement

Von Miguel Ettema

Mein erster Personalcomputer war der Commodore 64, und selbst heute erinnere ich mich noch gerne an die unzähligen Stunden, die ich mit Spielen, Artwork, dem Erstellen von kleineren Programmen, und dem vielleicht wichtigsten von allem, dem Schreiben von kleinen Tunes mit dem vielseitigen SID über den der Cevi verfügte. Die Soundqualität des C 64 war für seine Zeit erstaunlich und die Spiele erhielten infolge dessen eine völlig neue Tiefe.

Obwohl ich viele Spiele besaß, hatte mir „1942“ wohl am meisten Spaß gemacht. Die Musik die das Spiel begleitete – obwohl nicht so kreativ wie die Stücke die später entwickelte Spiele hervorbringen sollten – war mitreißend, stimulierend und passte exakt zum Spiel. Alle drei Sub-Tunes blieben mir im Gedächtnis.

Mein ursprünglicher Traum war es, Konzertpianist zu werden, und ich interessierte mich während eines Großteils meiner Kindheit

sehr für Klassische Musik, besuchte einige Male auch ein Musikkonservatorium im Westen Australiens. Gesundheitliche Probleme in Form einer Arthritis (die sich verschlimmert hätte je mehr ich gespielt hätte) ließen mich Abstand von einer Musikkarriere nehmen und führten mich zu meinem jetzigen Tätigkeitsfeld als Veterinärmediziner, aber ich setzte und setze meine Ideen entweder auf dem Klavier oder mit entsprechender Software auf dem PC um. Ab und an fragte jemand wegen einer kleinen Titelmelodie für eine Demo oder eine Sammlung der einen oder anderen Art an.

Erst einige Jahre später entdeckte ich, daß es Online-Communities gab, die sich ganz dem Rearrangieren und Remixen von originales SID-Tunes verschrieben hatten, und das weckte ein altes Verlangen in mir einige alte SIDs die ich sehr gemocht hatte neu zu arrangieren. 1942 kam mir dabei beinahe sofort in den Sinn, obwohl ich zuvor schon einen Tune vorgelegt hatte: den des Ghouls'n'Ghosts-Titelbildschirms als einen Weg um zu sehen, wie mir dieses „Vordringen in jene Gefilde“ als solches läge. Als ich eine allgemein positive Reaktion darauf durch die online-Community erhielt, entschied ich mich mit meiner syntetischen Orchesterversion von 1942 zu beginnen.

Nachdem ich mir überlegt hatte, wie ich dieses Stück angehen sollte, entschied ich mich dafür alle drei SID-Subtunes in ein großes Stück einzuarbeiten: Subtune 1 (Titelbildschirm und begleitende Spielmusik) als Hauptthema, Subtune 2 (Highscore-Liste) als zweites Thema in der Mitte des Stücks, und Subtune 3 (die End-Stage Musik) als einen verlängerten Ausklang aus dem Stück, verringert zu einer sehr minimalistisch-militärischen Version mit zwei Flöten und einer Snare-Drum.

Als ich etwa Zweidrittel des Stückes fertig hatte entdeckte ich, daß Subtune 1 schon ein Cover eines vorhergehenden Orchestersoundtracks zum Film "633rd Squadron" war. Ich betrachtete dies als Rückschlag und war besorgt daß meine Interpretation des SID-Tunes dem Original zu ähnlich werden könnte. Jedoch hatte ich weder den Film jemals gesehen noch den Soundtrack schon einmal gehört, also musste es schon ein großer Zufall sein, wenn die Stücke sich schließlich ähneln würden, vielleicht aber nicht auszuschließen durch gewisse Ähnlichkeiten die bei der Komposition militärischer Soundtracks nunmal bestehen.

Der gesamte Remix wurde mit „Propellorhead's Reason 2“ erstellt, der zugegebener Maßen

anfängt, sein Alter für ein fünf Jahre altes Stück Software langsam zu zeigen. Die Orchesterbank, noch gut vor fünf Jahren, verblasst verständlicher Weise im Vergleich zum wunderbar expressionellen (und ebenso teuren) „Vienna sample bank“ für das Gigastudio. Durch mein begrenztes Budget musste ich mit der preiswerteren Alternative auskommen und in der Folge erhielt ich Kritik von einigen Leuten aus der Community, die mein Arrangement als zu synthetisch erachteten und ihm den Realismus einer Orchester-Version absprachen. Und um ehrlich zu sein: sie haben recht.

Aber schließlich bin ich der Meinung, den Geist des originalen Tunes eingefangen zu haben, und ich bin mit dem Ergebnis angesichts der begrenzten Ressourcen zufrieden. Vielleicht werde ich später einmal in bessere Soft- und Hardware investieren um überzeugendere Orchesterinterpretationen zu erstellen, aber wer weiß schon wann das sein wird angesichts meiner derzeitigen Arbeitsmodalitäten. Ich denke das wichtigste für einen Rearranger oder Remixer ist es, es einfach zu versuchen; man weiß nie wie gut man selbst oder seine Arbeit ist, bevor man es nicht ausprobiert.

Den Tune könnt ihr hier downloaden:

(uploaded am: 2. Juli 2005)



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 "plag & 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

DEMOCORNER

One Million Lightyears from Earth (Fairlight)

Von Hermann Just

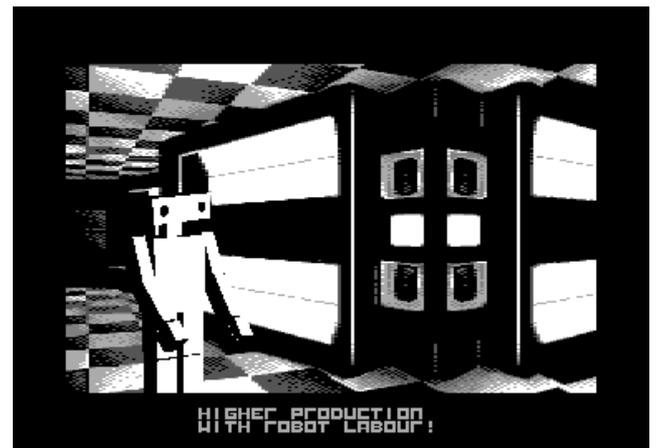
Heute möchte ich Euch eine Demo vorstellen, die Anfang diesen Jahres auf der Floppy 2005 präsentiert wurde und immerhin auf den zweiten Platz gewählt wurde: "One Million Lightyears

from Earth" von Fairlight. Eine Demo, die - wie es der Name schon vermuten lässt - sehr 'spacig' aufgemacht ist. Die Grafik wirkt auf der einen Seite kühl und modern, auf der anderen Seite abgefahren und surrealistisch. Die einzelnen Bilder und Animationen machen trotz einer gewissen Farbarmut einen extrem perspektivischen Eindruck, auch aufgrund der hohen Auflösung des häufig verwendeten HiRes-Modes. Doch auch ein paar hübsche Effekte sind in dieser Demo zu bestaunen, wie z.B. ein sich drehender Planet aus der Sicht des Orbits und ein beeindruckender Flug über ein dreidimensional dargestelltes Gebirge.

Auch der für beide SID-Typen angepasste Soundtrack kann sich hören lassen; er ist ruhig und atmosphärisch. Um ihn richtig wirken zu lassen, sollte man seinen C64 an eine HiFi-Anlage anschließen - was für Demo-Fans sowieso generelle Pflicht sein sollte ;-) - und das Licht dimmen.

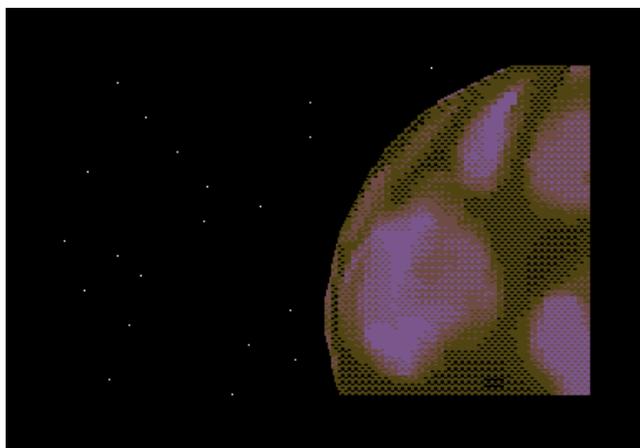
Kurz gesagt: "One Million Lightyears from Earth" ist eine Demo, die aufgrund ihres Stils einfach etwas 'anders' ist.

Kleiner Tipp: Um die Note zur Demo laden zu können, muss man die beiden Gleichheitszeichen im Dateinamen durch Fragezeichen ersetzen. Reingucken bzw. -hören lohnt sich hier. Die Melodie, die zur Note abgespielt wird, wird nämlich vielen von Euch sicherlich bekannt vorkommen: Es ist ein Remix von "Versuch's mal mit Gemütlichkeit" aus dem Disney-Filmklassiker "Das Dschungelbuch"!

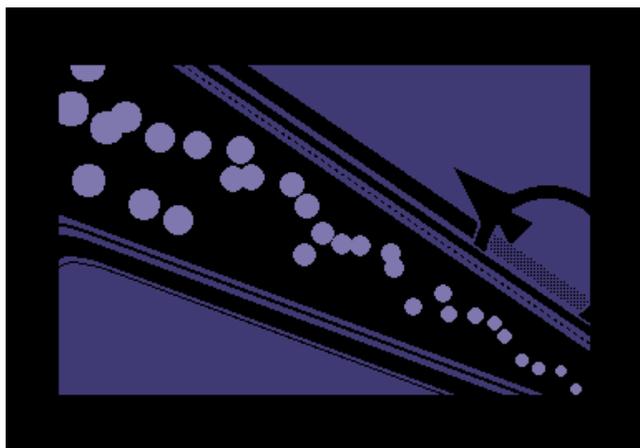


Roboter spielen eine zentrale Rolle.

Du fühlst Dich zum Spieltester 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!



So sieht deren Heimatplanet von oben aus ...



... und so ganz aus der Nähe

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=17292>

AROUND THE WORLD

Der Cincinnati Computer Club

Von Roger Hoyer



Ich möchte einmal den Cincinnati Commodore User Club vorstellen, offizieller Commodore Club #292. Unser Club existiert seit 1983 und wuchs auf einen Mitgliederstamm von etwa 80 im Jahr 1985. Derzeit zählen wir ungefähr 40 Mitglieder, aber wir bekommen auch weiterhin neue Besucher und Mitglieder. Wir sind vorwiegend ein Commodore 64 Club. Dennoch haben wir auch einige C 128-, Amiga- und sogar ein paar Plus/4-User. Unser Treffpunkt belegt schon einige Einrichtungen: von Owensville,

Ohio, über Madison Place, Ohio (eine Vorstadt von Cincinnati), die Hebammenschule in Pleasant Ridge, ebenfalls eine Vorstadt von Cincinnati, weiter die Bingo-Halle in Norwood Plaza, Norwood, Ohio, bis hin zur öffentlichen Cincinnati/Hamilton County Bibliothek und unserem jetzigen Treffpunkt bei der Norwood Retirement Community.

Unsere Website:

www.geocities.com/c64-128-amiga

Unsere E-Mail Adresse:

cbmusers@yahoo.com

Unser Ziel ist es, neuen Usern (ja, wir bekommen tatsächlich welche) den Umgang mit Software beizubringen, die neuesten Grafikdemos und Programme aus dem Internet vorzuführen und ebenso Commodore Expos oder Diskettenmagazine wie die Loadstar oder die GO64! Außerdem reparieren wir streikende Hardware zu günstigen Preisen für unsere Mitglieder, ein Service der durch unseren Vize-Präsidenten bereitgestellt wird. Wir bieten eine Umgebung für Commodore-Benutzer um Ideen austauschen und ihre Probleme lösen zu können, sowie einen Blick auf den über 5000 Stücke zählenden Clubinventar zu werfen, die dem Club von ehemaligen Usern gespendet wurden.

Eine aktuelle Liste des Inventars wird im Internet bei **comp.sys.cbm**, sowie auf unserer Webseite in regelmäßigen Abständen veröffentlicht und aktualisiert. Vieles konnten wir schon via Internet, Loadstar und durch Meetings mit C 64/C 128 Usern in der Mail Users Group verkaufen.

Wir treffen uns jeden dritten Sonntag im Monat und besuchen Commodore Expos sofern sie in einem Radius von sechs oder acht Stunden Autofahrt liegen, um unser Inventar durch Verkäufe zu dezimieren.

Der Jahresbeitrag liegt bei 24 Dollar, dafür erhält man einen monatlichen Newsletter sowie Zugriff auf den umfangreichen Public-Domain Pool des Clubs, auf welchen wir ebenso stolz sind wie auf die Bibliothekare, die ihn aufgebaut haben und ihn nun verwalten. Dort sind über 3000 Disks an PD-Software für den PET, C 64, C 128 und Plus/4 in der 5,25" Disk-Abteilung, sowie 350-400 Disketten für den Amiga vorhanden. Die 5,25" Disks unserer PD-Bibliothek werden derzeit ins d64-Format konvertiert und auf ZIP-Disks gespeichert. Außerdem sind wir im Besitz *aller* Dateien von CompuServe oder Genie. Diese werden derzeit in einem Index erfasst und wir

müssen noch entscheiden, was wir damit machen und wie wir sie verteilen.

Besucher sind uns jederzeit willkommen und müssen nichts bezahlen.

Für weitere Informationen ruft Roger Hoyer an:
(US) 513/248-0025

Die offizielle Club-Adresse ist:

Cincinnati Commodore Computer Club
Official Users Group Number 292
c/o 31 Potowatomie Trail
Milford, OH 45150
USA

JOYSTICK JOCKEYS

Nibbly '92

Von Michael Krämer

Schon als ich das Spiel zum ersten Mal geladen habe, war ich vom Sound und vom Spielspaß fasziniert. Im Spiel steuert man ein Wesen namens „Nibbly“. Schon seit Jahren stellt man sich die Frage, ob Nibbly nun eine Schlange oder ein Bandwurm ist.



Der Sinn jedes Levels – genauer gesagt des gesamten Spiels – ist es in einen vorgegebenen Zeitraum alle sich auf den Bildschirm befindlichen Drops – in guter alter PacMan-Manier – zu verschlingen. Jedoch hat die Sache ein paar Haken. Man kann weder rückwärts laufen, noch durch bzw. über seinen eigenen Körper fahren.

Programmiert wurde das Spiel von Hannes Sommer, welcher auch alle Grafiken entworfen hat. Die geniale Musik stammt von niemand geringerem als von Thomas Mogensen, welcher unter dem Pseudonym DRAX in der C64-Szene bekannt ist.



Also schnappt euch eure Joysticks und spielt „Nibbly '92“!

Tour de France 2005

Von Boris Kretzinger

Wen das Fieber der Tour de France dieses Jahr gepackt hat, der hat nun auch die Möglichkeit, daheim mit ein paar Freunden (mindestens einem) die Tour an seinem Lieblingscomputer nachzuspielen. Dabei folgt die Spielpraxis dem bewährten Decathlon-Prinzip: Rütteln bis die Arme lang sind. Um alle vier Fahrräder besetzen zu können muß man im Besitz eines PTV-4-Player-Adapters sein.

Leider überzeugt das Spiel nicht eben durch seine Farbpracht, und wer glaubt die stilisierten Radler würden wenigstens kräftig in die Pedale treten wird enttäuscht – alles bleibt unbewegt und unanimeriert, lediglich ein horizontal vorbeihuschender Mittelstreifen zeugt von Bewegung. Sehr schade, denn so wird man es höchstens einmal austesten und danach ohne Gewissensbisse beiseite legen, in der Gewissheit, daß die Liste der 4-Spieler-Spiele nun um einen Eintrag länger geworden ist.



Das Titelbild lässt genügend Rückschlüsse auf das Spiel zu

Gehirn Analyse 2

Nachdem Welle:Erdball im vergangenen Jahr auf der Willow 2004 den ersten Teil des Spieles veröffentlicht hatten, legte Honey nun auf der Willow in diesem Jahr einen drauf und präsentierte den Nachfolger, der sich vor allem durch neue Disziplinen auszeichnet. Ansonsten ist das Spielprinzip dasgleiche geblieben.



Disziplin 1: Wortsuche

Nachdem den Spielern einige Namen aus einem bestimmten Bereich gezeigt wurden, erscheint ein Wortwirrwarr, das jeweils einen der gesuchten Begriffe vertikal oder horizontal zeigt. Wer es zuerst entdeckt und angibt, saht die Punkte ab.

Disziplin 2: Münzen raten

Hier entscheidet nicht die schnelle Hand, sondern das schnelle Auge: für eine kurze Zeit werden Münzen eingeblendet, und anschließend muß jeder Spieler einen Tip abgeben, wie viele nun zu sehen gewesen sind. Die Differenz zur wirklichen Anzahl von Münzen mal 10 ergibt den Punktbzug den man erhält.

Disziplin 3: Planetensuche

Hier ist der Sternenhimmel für eine kurze Zeit zu sehen, dann müssen die Spieler die Position der zu findenden Planeten mittels Cursor + Return auf einem überblendenden schwarzen Bild bestimmen.

Disziplin 4: Tiere raten

Aus einer langen Liste von Tieren sucht sich der C64 eines heraus. Dann erscheinen nach und nach Hinweise, über die man via Ausschlußverfahren auf das gesuchte Tier kommt – oder man tippt einfach ins blaue hinein um erster zu sein.

Disziplin 5: Streichholz-Spiel

Dabei muß jeder Spieler von insgesamt 8 Streichhölzern eine verdeckte Anzahl (von 0-2) „imaginär“ in die Hand nehmen, und schließlich geht es darum, wie viele Höler es zusammen sind.

Disziplin 6: Zungenbrecher

Da kommt Freude auf: der Name ist Programm. Wer am öftesten einen Zungenbrecher innerhalb der vorgegebenen Zeit aufsagen kann, bekommt die meisten Punkte.

Disziplin 7: Maus gib 8

Vier Mäuse müssen das blaue Feld verlassen, sobald die Würfel auf rot umschlagen. Diese Disziplin ist die obligatorische Quoten-Action-Disziplin, die es schon im ersten Teil mit dem Käfer gab, aus dem man als letzten herausspringen musste.

Disziplin 8: Merk-Satz

Ein krass zusammenhangsloser Satz erscheint, den die Spieler sich innerhalb einer bestimmten Zeit merken müssen, um ihn anschließend wiederzugeben. Sehr anstrengend und schwer zu behalten, aber vor allem auch witzig.

Disziplin 9: Aquarium

In einem Aquarium erscheinen verschiedene Dinge, die sich die Spieler gut einprägen müssen, damit beim anschließenden Abfragen – z.B. wie viele rosa Fische im Aquarium waren o.ä – auch gut abgeräumt werden kann. Derjenige, der zuerst seine Spielertaste drückt, darf die Frage beantworten.

Schließlich folgt die Abrechnung und ggf. die Aufnahme in die Liste der größten Gehirne der Spielgeschichte ... wenn ihr gut genug gewesen seid ...

Und das denkt die Redaktion:

Was macht den Unterschied zur ersten „Gehirn-Analyse“ aus?

Nun, außer den neuen Disziplinen ist es nun möglich, Eingaben direkt vorzunehmen, statt sie wie nur allzu oft zuvor laut sagen zu müssen. Grafisch und soundtechnisch hat sich leider nicht viel bewegt, was ehrlich schade ist. Insgesamt bleibt der Nachfolger aber keineswegs hinter dem ersten Teil zurück was die Motivation und den Mehrspielerspaß angeht. [bk]

Eine gut präsentierte Sammlung hektischer Knobel- und Reaktionsspielchen, die man nur in geselliger Runde spielen sollte. Für mich bemerkenswert: Das Spiel wurde fast komplett in BASIC geschrieben! [hej]

Also mir persönlich gefällt die Fortsetzung der im letzten Jahr erschienen „Gehirn-Analyse“ von Welle:Erdball sehr gut. Es macht genau so viel Spaß wie der Vorgänger. Erstaunlich ist, daß Welle:Erdball immer wieder von neuem zeigt, was man alles so aus dem Basic des C64 rausholen kann. Respekt. [mk]

Die Fortsetzung von des Spiels „Gehirn-Analyse“ ist voll gelungen. Es gibt neun neue Disziplinen, neben der Merkfähigkeit (wird sehr oft trainiert) werden auch die Reaktionsgeschwindigkeit, Sprachfähigkeit und vieles mehr spielerisch getestet. Das Spiel kann auch alleine gespielt werden. Sinnvoller und spaßiger wird's jedoch mit zwei bis vier Spielern. Dabei muß man sich natürlich am besten vor dem Spiel über die Tastenverteilung einigen (zum Glück gehen auch die Feuerknöpfe von Joysticks). Schön ist auch, daß durch die Tastenkombination "Shift+Q" eine Disziplin abgebrochen werden kann und auf geht's zu der nächsten. [ts]

Spork 64 – Gemüse an die Macht

Von Boris Kretzinger

Aus dem Dunkel der Bio-Läden kommt es in eure Floppies und C64s, um die Weltherrschaft an sich zu reißen: böses Gemüse. Wir wussten es schon immer: Gemüse kann gar nicht gut sein, doch nun endlich treten Retro64 den längst überfälligen Beweis an. Nur mit einer Gabel und unserem Mut bewaffnet stürzen wir uns in die Schlacht, um die Welt vor dem Übel zu bewahren, das da droht. In diversen Unterschlüpfen tauchen recht plötzlich die Gurken-Schurken auf, die wir auch schnellstmöglich aufspießen müssen.

Musikalisch durchaus angenehm, bietet das Gameplay allerdings leider wenig Abwechslung und die Motivation – bedingt durch die Schwierigkeit, daß es doch auch gutes Gemüse gibt das wir nicht „sporcken“ dürfen – lässt recht bald nach. Trotzdem, nicht zuletzt wegen der einstellbaren Schwierigkeit und eines kleinen Bonuslevels, kein schlechtes Spiel für den kleinen Zockerhunger zwischendurch.

Bei uns piepst's doch!

Wer piepst so spät durch Nacht und Wind? Genau!

[Hallo du! Was hast du uns diesmal zu erzählen? Was ist denn das für ein silbern glänzendes Ding, das du da bei dir hast ...](#)

Das ist eine silberne Gedenkmünze des C64! Wenn ihr einmal genauer hinseht, werdet ihr auf der Rückseite einen Zuse Z3 sowie einen Laptop entdecken, die Vorderseite zeigt unseren allseits geliebten Brotkasten mit der Inschrift „Die Legende – Commodore 64“.

[Zeig mal – tatsächlich. Wo hast du die denn her?](#)

Von Göde – aber keine Angst, es gibt 9.999 Stück davon, also für jeden mehr als genug ...

[Nicht schlecht. Was macht denn die D2TV Konsole?](#)

Sie wird kommen – unabhängig von allen Spekulationen über einen exakten Erscheinungstermin sollte eines klar sein: nachdem man mit dem DTV im zurückliegenden Weihnachtsgeschäft sehr gute Erfahrungen (und Einnahmen) gemacht hat, wird das Teil in Europa ganz sicher auch rechtzeitig ankommen, um auf dem Gabentisch einen Platz zu finden – vielleicht wird das auch eine Punktlandung. Unverständlich ist mir allerdings, warum Atari sich derart lumpen lässt – denn ihre „Flashback“-Konsole kam nicht in den deutschen Handel, und auch die aktuelle „Flashback 2“ scheint nicht den Sprung nach Mitteleuropa zu schaffen ...

[Moment, habe ich da was verpasst? So alt ist doch die Flashback-Konsole noch nicht, jetzt gibt es schon eine Flashback 2?](#)

Ja. Diesmal handelt es sich um eine Nachempfindung des VCS 2600 „Stella“ mit 40 integrierten Spielen (von denen 20 übrigens unveröffentlichte Titel sein sollen), zusammen mit zwei der altbekannten Atari Ur-Joysticks – diesmal übrigens auch 9-pol-Modelle, die man an die alten Geräte anschließen kann. Das war ja ein Manko beim Vorgänger ...

Mensch, da tut sich ja noch was im „Retro“-Bereich. Scheint ja fast so als beflügele die Wiederbelebung des C64 einen alten Gegensatz zwischen Atari und Commodore ...

Wäre sicherlich genauso zu wünschen wie eine Rückbesinnung Yeahronimos auf Tugenden von Commodore-Produkten: moderne Technik zum kleinen Preis – wenn ich mir allerdings so das Angebot des Commodore-Shops ansehe, ist das mehr als zweifelhaft ... Apropos zweifelhaft und Wiederbelebung: wir haben den Verlust eines weiteren sehr guten Mags zu beklagen – so scheint es: die englische Retro Gamer. Der Verlag „live publishing“ ist offenbar bankrott.

Gibt es Aussicht auf Rettung für das Mag?

Man munkelt. Scheinbar gibt es einen Interessenten, aber mehr auch nicht. Davon unabhängig ist aber ein neues Retro-Mag auf kommerzieller Basis geplant, das voraussichtlich noch vor Weihnachten sein Debüt feiern möchte.

Ok. Zu etwas völlig anderem: Spielen. Wie geht's mit Pinball Dreams voran?

Seht euch zuerst das mal an:



Das sieht ja aus wie ein komplett neuer Tisch – soll das etwa heißen, daß es zwei Tische geben wird?

Denkt mal darüber nach. Ein Ende des Wartens ist übrigens auch schon in Sicht: als Release-Termin kursiert Ostern 2006, pünktlich zur Breakpoint – wir werden sehen ob Entwickler Werner van Loo diesen selbst gesetzten Termin einhalten können wird.

Apropos Spiele: wer das Spiel „Frozen Bubble“ für den PC kennt, darf auf eine C64-Umsetzung hoffen – mehr dazu aber ein anderes Mal!

So piepste es und flog davon. Merkwürdig: Hatte ich mich wirklich gerade mit einem Vogel über Commodore-Insidernews unterhalten? Meine Besessenheit nimmt wohl langsam extrem gestörte Züge an ...

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
Miguel Ettema
Roger Hoyer

Kontakt:

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

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!