

CGW-Oktett

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
04/2006

TITEL

Die ganze Geschichte der SM Software AG, Teil 1

SPIELE

Tanks 3000 – Tank you!

DVD

Digital Memories und die virtuelle Zeitreise in eine nahe Vergangenheit

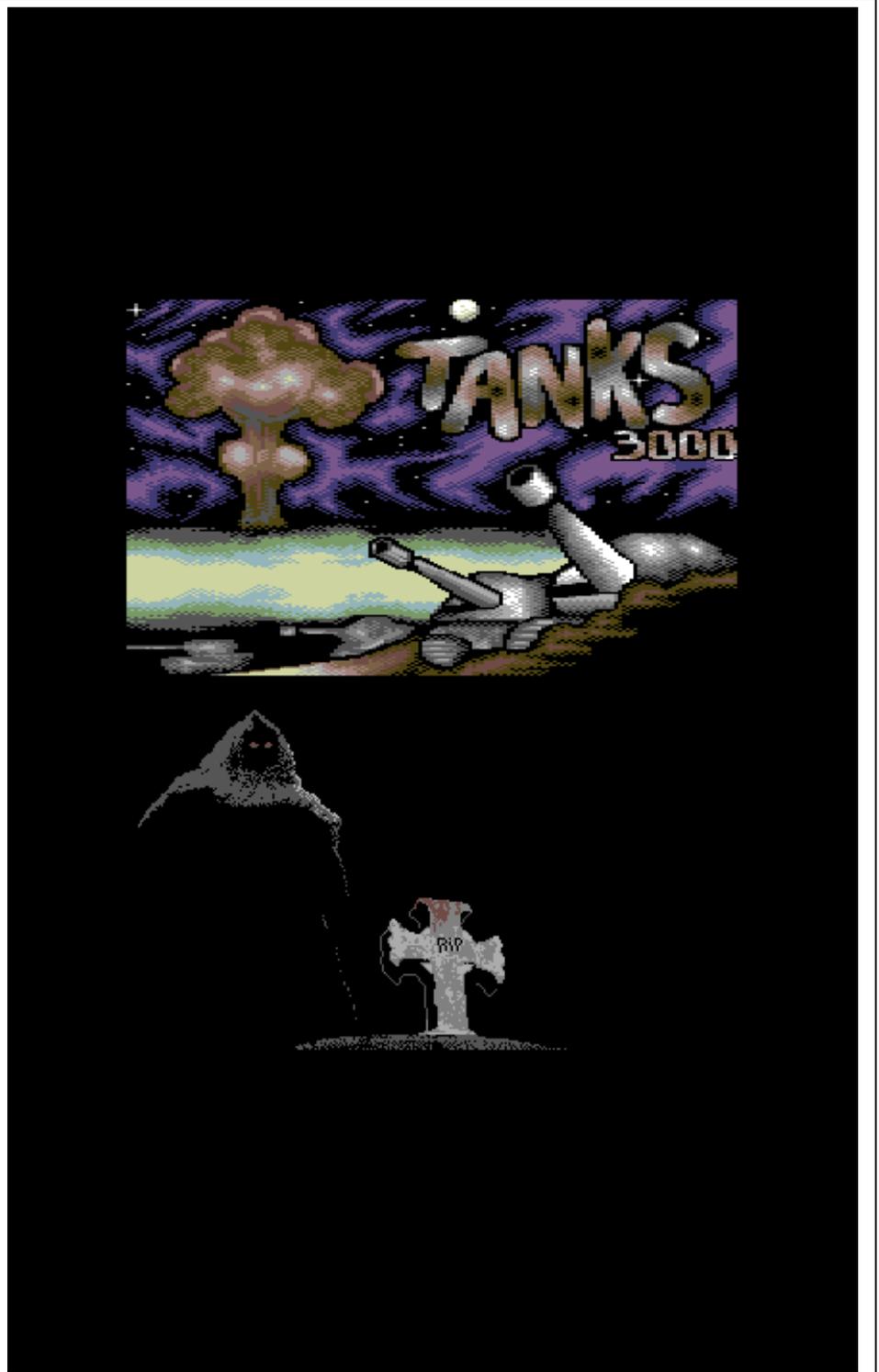
INTERVIEW

Enno Coners über sein Projekt „Digital Memories“

HARDWARE

Ein passendes Gehäuse zum MMC64 ...

UND MEHR ...



Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 05.05.2006.
Das naechste Heft erscheint am 08.05.2006!

VORWORT

Liebe Leser!

Es ist April – aber keine Angst, niemand muß fürchten, in dieser Ausgabe eine Ente zu lesen! Im Gegenteil, dies ist vermutlich eine der leenswertesten Ausgaben des neuen Jahres. Was wir zu bieten haben, können Sie ja dem Inhaltsverzeichnis entnehmen, ich möchte diesen Platz hier nutzen, um wiedermal den Blick auf die Commodore International Corporation zu lenken: Commodore hat im März einen Vertrag mit der italienischen Elektrohandelskette Mediamarket s.p.A. geschlossen. Wer hinter diesem Namen Mediamarkt vermutet, der hat recht: es handelt sich um den italienischen Ableger der Mediamarkt Saturn Holding GmbH mit über 60 Geschäften in ganz Italien. Commodore baut also nach und nach seine Vertriebsstruktur in Europa aus, und vermutlich wird es nicht mehr lange dauern, bis wir auch in Deutschland im Mediamarkt auf Commodore-Geräte aus dem Bereich Unterhaltungselektronik treffen werden. Wenn dann auch noch die Preise stimmen, freue ich persönlich mich schon auf solch ein Flashback-Erlebnis.

In diesem Sinne,

SYS 64738

Boris Kretzinger

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)
Stefan Egger (se)

Danke an:

Ferdinand Gansberger
Hans Beck

Kontakt:

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

INHALTSVERZEICHNIS:

Titelstory: Die SM Software AG (Teil 1)	Seite 3	Hardware: Gehäuse für MMC Cardreader	Seite 13
DVD: Digital Memories	Seite 5	Thema: C64-Podcasts	Seite 14
Interview: Enno Coners, CSW-Verlag	Seite 7	Feedback	Seite 16
Rätsel: Fehlersuchbild	Seite 8		
Spiele: Tanks 3000 – Tank you!	Seite 10		
Party: C= Meeting in Wien Vorabbericht	Seite 12		

Werbung

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

titelstory

SM SOFTWARE AG – DIE GANZE GESCHICHTE

Von Hans Beck

Ich muß da etwas weiter ausholen, denn die SM Software AG wurde nicht so einfach gegründet, sondern ist mehr schrittweise entstanden.

Also, ich war damals Servicetechniker im Bürozentrum Schulz in München, als eines Tages, es muß wohl 1978 gewesen sein, ein neues 'Ding' im Ausstellungsraum stand: der Commodore PET. Hat mich eigentlich erst nicht sonderlich interessiert, aber viele Kollegen waren begeistert und verbrachten täglich die Mittagspause vor dem Bildschirm um BlackJack oder Mondlandung zu spielen. Irgendwann haben sie mich dann überredet es auch mal zu versuchen. Nach einigen Spielen begann ich zu fragen, wie dieses Ding das wohl macht, daß es meistens gewinnt. Ein Kollege aus der Elektronikabteilung belehrte mich daraufhin, daß dies ein Programm sei, worauf ich nachfragen mußte 'und was ist ein Programm?' Mit etwas abfälligem Blick tippte er daraufhin LIST auf der Tastatur, woraufhin sich der Bildschirm mit endlosem 'Kauderwelsch' füllte. Belehrend fügte der Kollege hinzu: 'Das ist ein Programm!'

Damit war mein Interesse endgültig geweckt, ich wollte wissen, was sich hinter diesem Programmkauderwelsch verbirgt und ob man da auch andere Dinge programmieren könnte. Ich versuchte entsprechende Informationen zu sammeln, da ich mit den zwei Seiten Beschreibung die es zum PET gab nicht viel anfangen konnte. Fachliteratur dazu war aber im Buchhandel nicht zu finden und außer dem List-Kommando konnte mir mein Kollege auch nicht mehr verraten. Glücklicherweise hatte ich unter meinen Servicekunden auch einige Rechenzentren und auch die Siemens-Datenverarbeitungsschule. Also begann ich dort die Leute auszufragen und bekam in der DV-Schule sogar etwas gedrucktes Schulungsmaterial zur Programmiersprache Basic.

Die nächsten Abende und Wochenenden verbrachte ich dann vor dem PET und versuchte mir Basic einzuverleiben, wobei auch erste (mickrige) Progrämmchen entstanden. Aber bereits mit den Anfangskenntnissen war ich bald der 'PET-

Spezialist' im Hause Schulz und wurde immer dann geholt, wenn interessierte Kunden mehr wissen wollten als nur den Preis.

Durch den immer häufiger werdenden Aufenthalt in der 'Fremdabteilung' lernte ich schnell einige Freaks kennen, die sich so ein Teil schon zugelegt hatten und es entwickelte sich ein regelrechter Freaktreffpunkt mit regem Erfahrungsaustausch. Jeder von denen bastelte an einer eigenen Programmidee herum, denn fertige Software gab es, außer den eingangs erwähnten, ohnehin nicht.

Daraus entwickelte sich bei mir eine pragmatische Idee. Wenn es bei Schulz keine Software zu kaufen gibt, dann wohl auch nicht bei den anderen Commodore-Händlern in Deutschland. (Schulz war einer der ersten und der größte). Wenn andererseits jeder der Freaks versuchen würde sein Programm an den Mann zu bringen, so schien das auch nicht erfolversprechend. Also warum nicht zusammen versuchen aus den verschiedenen Programmen eine Produktpalette zusammenzustellen und einen gemeinsamen Vertrieb aufzubauen?

Stück für Stück konnte ich diese Idee den Leuten verkaufen, obwohl alle erst mal skeptisch waren. Da keiner bereit war, großes Risiko einzugehen, wurde für den Anfang ein loser Verbund beschlossen. Jeder macht unabhängig für sich weiter und stellt sein Werk aber einem gemeinsamen Vertrieb zur Verfügung, von dem er dann pro verkaufte Kopie eine Anteilsabrechnung bekommt. Und damit das Kind auch einen Namen hat, taufen wir es *Softwareverbund Microcomputer München*.

Um den Vertrieb wollte ich mich zusammen mit zwei Elektrotechnik-Studenten kümmern. Wir drei setzten uns hin und entwarfen einen Softwarekatalog, mit stolzen 10 Programmen. Über die Verbindung Schulz konnten wir Commodore-Chef Harald Speyer interessieren, der bereit war die Kataloge an die Händler zu verteilen. Die ersten Bestellungen ließen nicht lange auf sich warten.

Die erste überregionale Softwareschmiede für Microcomputer in Deutschland war geboren.

Als sich ein Erfolg abzuzeichnen begann, war eine weitere 'Ausbaustufe' unumgänglich. Es sollte eine richtige Produktlinie her, in der die einzelnen Programme sich auch in Gestaltung und Bedienung annähern sollten. Es begannen lange Diskussionen darüber, wie denn Computerprogramme überhaupt gestaltet sein sollten. Gerade wenn Computer jetzt plötzlich Masseware werden sollten, dann müßte ja auch Software standardisiert werden, denn man kann ja dann nicht für jeden Anwender ein eigenes Programm entwickeln. Und vor allem kann man dem Massen-anwender nicht zumuten, sich erst mal monatelang in die Technik der EDV einzuarbeiten.

Da es auf all diese Fragen keine fertigen Antworten gab, erarbeiteten wir im Team gemeinsame Richtlinien und eine Reihe von Basistools z.B. für die Bildschirmausgabe, auf denen dann in allen Programmen aufgebaut werden sollte. Da wie gesagt keinerlei Vorbilder vorhanden waren nahmen wir für unsere Ideen Anleihen in auf den ersten Blick abstrus scheinenden Bereichen, wie z.B. den Erkenntnissen der amerikanischen Werbepsychologie (worauf achtet der Mensch, was empfindet er als störend), oder den ergonomischen Vorgaben für den Bau von Atomreaktoren (wie müssen Schaltelemente angeordnet sein, damit diese auch in einer Paniksituation noch schnell und selbstverständlich bedienbar sind).

Für diesen Themenbereich hatten wir sogar einen engagierten Arbeitsmediziner vom TÜV Bayern in unserer Gruppe.

Kurzum, der Weg erwies sich als richtig. Die für eigene Entwicklungen gebauten Tools wurden bald auch Verkaufsschlager, wie z.B. das SM-Kit, eine Betriebssystemerweiterung als E-Prom, die selbst in USA reißenden Absatz fand. Die gewonnenen Systemkenntnisse wurden niedergeschrieben und als Lose-Blatt-Sammlung BAF-Mitteilungen ebenfalls gut verkauft. Auch die von uns erstellten Betriebssystem-Dokumentationen, die ROM-Listings, fanden selbst in der Commodore-Entwicklungsabteilung reges Interesse. Ich selbst schrieb 1980 einen Artikel in der Computerwoche über Software-Ergonomie und führte wohl damit einen neuen Begriff in die EDV-Welt ein, der heute aus diesem Wortschatz nicht mehr wegzudenken ist.

Aber bevor ich mich endgültig in den Untiefen unserer damaligen, unendlich spannenden Pioniertätigkeit verliere, die weiteren Schritte im Schnelldurchlauf:

Für das Team, nämlich Hannes Schießl, Josef Steiner und ich, das sich hauptsächlich um die zentralen Dinge des losen Verbundes kümmerte, wie Vertrieb, Koordination und Entwicklung von Systemroutinen, wurde die Arbeit bald zu viel, um sie so nebenbei erledigen zu können. Außerdem musste dem noch losen Verbund unbedingt ein hierarchisches Korsett verpaßt werden, um effizienter arbeiten zu können. Deshalb wurde 1980 die *SM SoftwareVerbund Microcomputer GmbH* gegründet. Gründungsgesellschafter waren wiederum Hannes Schießl, Josef Steiner und ich. Der Rest der Mannschaft blieb als freie Mitarbeiter aber aktiv an der weiteren Entwicklung beteiligt.

Durch unsere Arbeit und unseren Erfolg war Commodore so beeindruckt, daß wir den Auftrag erhielten, die deutschen Handbücher für die nächste Rechnergeneration, die CBM-Serie, zu erstellen. Dazu erhielten wir aber keineswegs amerikanische Handbücher als Vorlage (solche gab es offensichtlich nie), sondern jeweils kommentarlos einen Prototyp der Geräte, nach dem Motto: Jetzt beschreibt mal was der kann. Immerhin bekam Commodore Deutschland zum erstenmal richtige dicke Handbücher mit denen sie die Entwicklungsabteilung in den USA beeindrucken konnten.

Bereits 1980 wurde von Commodore (für Insider) die neue Supermaschine 8096 angekündigt, mit 'gigantischen' 96 KB Arbeitsspeicher. Im Hinblick auf diese 'unendlichen' Ressourcen fiel bei uns der Startschuß für ein ehrgeiziges Entwicklungsprojekt: einer vollintegrierten kaufmännischen Standardsoftware, mit Kunden-, Lager- und Auftragsverwaltung, Fakturierung mit Mahnwesen bis hin zur Finanz- und Lohnbuchhaltung. Alles weitgehend parametergesteuert, so daß es für unterschiedlichste Branchen einsetzbar war. So konnte der Anwender aus einer Auswahl von Elementen Kunden- und Artikel-Stamm-Masken selbst nach seinem Bedarf zusammenstellen. Ein absolutes Novum war auch der dafür entwickelte ISAM-Dateiverwalter, der durch dynamische Satz- und Feldlängen, mehrdeutigen Schlüsseln und einer intelligenten Nutzung frei gewordener Speicherplätze nicht nur einen 'rasend' schnellen Zugriff, unabhängig von der Anzahl der Datensätze, garantierte, sondern durch die optimierte Datenhaltung auch mit einem Minimum an Speicherplatz auskam. Immerhin gab es ja zu dieser Zeit gerade mal die ersten Floppylaufwerke.

Die Entwicklung dieses Programmpaketes war gerade in vollem Gange, als wir von Commodore den ersten Prototypen des 8096 erhielten, um eben wieder die Handbücher zu erstellen.

Groß war unser Erstaunen, als wir aber im Rechner nur das Betriebssystem des 8032 vorfanden, d.h., daß der restliche Speicher eigentlich so nicht nutzbar war. Auf Rückfragen bei Commodore hieß es, wir müßten uns getäuscht haben und da muß ein entsprechendes Betriebssystem vorhanden sein. Nach einigem Hin und Her gaben wir erst mal auf und begannen fieberhaft eine eigene Betriebssystem-Erweiterung zu entwickeln, um den oberen Speicherbereich für unser Projekt nutzbar zu machen.

Einige Monate später merkte aber auch irgend jemand bei Commodore, daß das 96er Betriebssystem nur ein Traum war. Da stand aber schon die Systems kurz bevor, bei der diese 'Rechner-sensation' erstmals offiziell vorgestellt werden sollte. Wir kamen daraufhin mit Commodore überein, daß wir unseren bis dahin entwickelten Betriebssystem-Überbau zu einem kompletten Betriebssystem ausbauen sollten, der dann von Commodore als 96er Betriebssystem (Name LOS 96) weltweit übernommen wurde.

Das LOS 96 war später wiederum die Basis für das Betriebssystem des C 64. Es wurden lediglich die Elemente für die Grafik- und Sound-Ansteuerung mit eingebunden (allerdings nicht von uns).
FORTSETZUNG FOLGT !

dvd **DIGITAL MEMORIES**

Von Boris Kretzniger

Digitale Erinnerungen - an was denken Sie dabei? Johnny Mnemonic? Nein, gemeint ist hier die nostalgische Erinnerung an die Zeit, in der die Demos das Laufen lernten. Der CSW-Verlag gewährt uns über die Grenzen eines Emulators hinaus mit dieser DVD einen Rückblick auf einige der besten Demos, die je über unsere 50Hz-Röhren geflackert sind. Stimmungsvoll wird der User auf das Kommende mit einem kleinen, fast schon poetischen Begrüßungstext eingeführt, der erscheint, sobald man die DVD eingelegt hat:

Warning! This production is for people with 1Mhz heart, 8 bit brain, 16 color eyes and 3 channel ears only.

Nach kurzer Zeit folgt der Vorspann, der recht eindrucksvoll ist, und fließend in das Auswahlmenü übergeht. Insider werden diesen Vorspann allerdings auch wiedererkennen: es handelt sich um eine Szene aus der Demo Spiritual Dreams. Jedes Auswahlmenü wird übrigens von einem sehr passenden und stimmungsvollen C64-Remix untermalt.

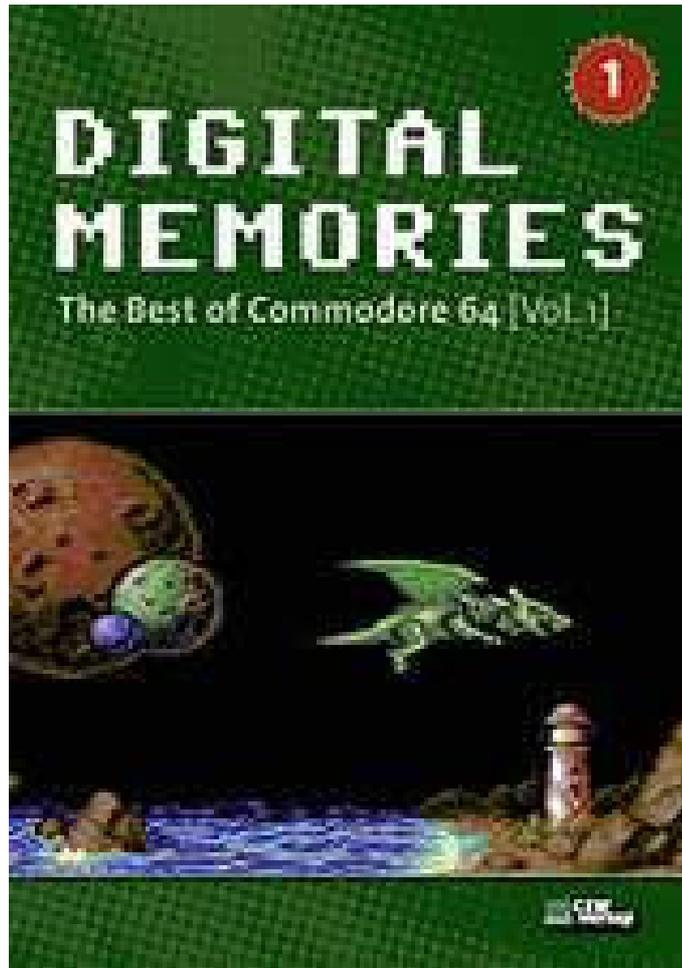
Was steht zur Auswahl: Demos, eine Graphic-Show sowie die Musicbox.

Beginnen wir mit der Demo-Sektion. Und auch hier wieder ein Highlight: ins Menü werden wir,

wie schon ganz zu anfang, durch eine Szene aus einer hervorragenden Demo geführt: Sonic. Mit entsprechend düster-angehauchter Musik fährt das Bild darin einen Friedhof ab, der viele mehr und auch weniger bekannte Gruppennamen auf Grabsteinen zeigt. Eine prima Idee, wie wir finden. Das Menü selbst ist auch gut gelungen; wer hier eine triste Auflistung der vorhandenen Demos erwartet, wird angenehm überrascht: mittels einem Blutfleck können wir aus den verschiedenen Demo-Gruppen wählen, welche Demo wir uns gerne ansehen möchten. Die anwählbaren Logos sind natürlich auch echte cewi-Grafik. Die meisten Demos dieser DVD entstammen den 1990ern, wo zweifelsfrei einige der buntesten und grafisch ansprechendsten Demos entstanden sind; für eine genaue Liste der Titel werft einen Blick auf die Tabelle am Ende des Texts. Ein Easter Egg haben wir hier entdecken können: wer gerade in dieses Root-Meuü gewechselt hat, dem muß auffallen, daß der Blutfleck am Anfang auf dem im Hintergrund abgebildeten Grabstein liegt, und nicht auf einer der Gruppen. Wenn man jetzt Enter drückt, ertönt ein Wolfsgeheul.

Zur Grafik-Slideshow muß man eigentlich nicht viel sagen: die weit über 140 Bilder, die man hier zu Gesicht bekommt, gehören zu dem absolut besten, was man überhaupt schon am C64 gesehen hat. Namen wie AEG, Dane, Leon oder auch The Sarge sprechen für sich, aber geben wohl nur einen Bruchteil an bekannten und unbekanntem Künstlern wieder, deren Bilder sich hier abwechseln. Und schließlich ist auch die Musicbox ein Highlight: Tracks wie Ace II, Wizball, Commando oder Last Ninja 3 sind nur vier der insgesamt 14 Knüller in hervorragender Qualität, die diese DVD bietet.

Und nicht zu vergessen die vier Spiele, die sich auf der DVD befinden: Turrigan 3, Crush, Metal Warrior 4 und It's Magic. An diese im D64-Format vorliegenden Games kommt man freilich nur heran, wenn man einen PC mit DVD-Laufwerk hat, und dann im Verzeichnis Data_C64 nachsieht. Zudem ist selbstverständlich ein Emulator erforderlich.



Diese DVD bietet ein Rumdum-Sorglospaket für mehrere gemütliche Stunden vor dem Fernseher oder Bildschirm, egal, welche Facette seiner digitalen Erinnerung man sich nun hingeben möchte: C64-Grafik, Musik, oder Demos. Und es sind nicht zuletzt die Details, wie die mühevollen Einpassung der Menüs und die hervorragend ausgewählten C64-Remixe, die für eine insgesamt stimmige Atmosphäre sorgen, sondern auch das schön gemachte Inlay, das noch ein paar zusätzliche Infos bereithält. "Digital Memories" ist ein Muß für alle Cevi-Enthusiasten, die sich auf eine kleine Zeitreise in die späte Hochphase der digitalen Kunstformen begeben möchten, und mit 9,95 Euro nun wirklich ein Schnäppchen! Wir sind gespannt auf die weiteren Teile dieser Serie!



interview

ENNO CONERS, CSW-VERLAG, DIGITAL MEMORIES

Von Boris Kretzinger

Q "Digital Memories" #1 bietet eine gut gefüllte DVD mit erstklassigen Demos, klasse Musikstücken und einigen TOP-Spielen der letzten Jahre. Damit bietet diese DVD mehr als der Demo-Sampler, der vor einiger Zeit schon im Netz zur Verfügung gestellt wurde, trotzdem: war dieser Sampler der Ausgangspunkt, zu sagen "das können wir toppen", oder bestand die Idee zu diesem Projekt schon länger?

Die Idee zu "Digital Memories" bestand schon länger. Den Demo Sampler im Netz habe ich erst gesehen als das Projekt schon im Gange war. Aber Selbstverständlich haben wir uns auch diese Sampler angeschaut, und überlegt was daran noch zu verbessern wäre.

Q Ein Blick auf die Demos zeigt, daß nur eine aus den 1980ern stammt, der Rest aus den 90ern, ein paar aus dem neuen Jahrtausend. Liegt das eher daran, daß sich im allgemeinen die beinharten Oldschooldemos nicht so nett präsentieren wie die neueren Bombastdemos? Und/Oder war es eine Frage der Erreichbarkeit der Groups und Programmierer, bei denen Du angefragt hast?

Zum einen ist es wirklich so, dass die sehr alten Demos heutzutage nicht mehr so gut rüberkommen, wie in der Zeit als sie erschienen. Man hat zwar noch in Erinnerung, wie beeindruckend diese Demos damals waren, jedoch wenn man sie sich heute sieht, erscheint vieles einfach lächerlich. Auch war das Konzept der damaligen Demos ganz anders und eignet sich nicht sehr gut für eine Video DVD. Da gab es in jedem Part lange Scrolltexte (z.T. länger als 10 Minuten), und es ist schwer, da einen geeigneten Punkt zum Abbrechen zu finden. Aber vielleicht wird es bald doch noch eine DVD geben, deren Schwerpunkt auf den älteren Demos liegt.

Q Wie können wir uns das überhaupt vorstellen? Hast Du da zum Telefon gegriffen und alle möglichen Coder und Groups angerufen und angefragt bzw. Deine Idee von einer Demo-DVD

präsentiert? Und haben z.B. Martin Galway oder Rob Hubbard dazu gesagt, von denen auch einige sehr gute Stücke vertreten sind?

Gerade bei den Musikern bestehen seit vielen Jahren persönliche Kontakte, das war mit den heutigen Kommunikationsmitteln kein Problem. Bei einigen Programmieren war das schon schwieriger.

Q Eine obligatorische Frage in solchen Dingen ist natürlich: wurde das alles mit einem echten C64 aufgenommen?

Ja,..... ein Rechner hat sogar dabei sein Leben gelassen. Auf aufnahmen von Emulatoren haben wir bewusst verzichtet, um das Originalfeeling so stark wie möglich zu erhalten. Allerdings haben wir Soundtechnisch etwas manipuliert um den SID einfach mehr Volumen zu geben.

Q Die Spiele sind allesamt top: "Turrican 3", "Metal Warrior 4", "It's Magic" und "Crush". Aber warum ist z.B. "Blax" nicht vertreten, immerhin eines der Exklusivspiele des Verlags wie ich mich zu erinnern meine, oder aber "Gehirn Analyse" von Welle:Erdball?

Das hat keine besonderen Gründe lassen wir uns vom zweiten Teil überraschen ;-)

Q Was können wir Dir über die acht "versteckten Überraschungen" auf der ersten DVD entlocken? Wenigstens ein paar kleine Hinweise ... ?

Naja, zuviel wollen wir nicht verraten... Aber es sind noch ein paar weitere Demos, Bilder und kleinere Soundeffekte versteckt. Zum Beispiel in der Musicbox verbirgt sich mehr, als es im ersten Moment scheint. Wenn man da bei der richtigen Musik eine bestimmte Auswahl trifft, gibt's so einige Überraschungen.

Und jetzt noch ein Blick in die Zukunft: zwei weitere Teile der Serie sind in Arbeit: ein zweiter Teil mit Schwerpunkt C64, und der dritte mit Schwerpunkt auf dem ZX Spectrum ... also zunächst zu dem in Vorbereitung befindlichen "Digital Memories" #2: welche Demos warten dort auf uns, und kann man den Bonusstuff auf der ersten DVD eigentlich noch toppen?

Was die Demos aus der 2. DVD betrifft, so kann ich sagen, dass auch da wieder eine schöne Auswahl getroffen wurde, und bestimmt für jeden was dabei ist. Also wieder ältere „Oldschool“ Demos, „Newschool“ Stuff, aber auch sehr schön designte Themendemos.

Der dritte Teil der Serie widmet sich dann dem Sinclair ZX Spectrum - eine echte Überraschung, würde ich sagen. Wieso ausgerechnet Sinclair? Damit betreten wir C64-User quasi digitales Fremd- und Feindland, doch vielleicht kannst Du uns ein paar gute Gründe nennen, warum wir es trotzdem (oder gerade deswegen) versuchen sollten?

Die Spectrum-Szene ist ebenfalls sehr Interessant und gerade im Osteuropa recht populär. Daher möchten ich auch diese durch eine DVD mehr der allgemeinen Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Rivalitäten zwischen den Systemen in der heutigen Zeit ist Nonsens. Es geht darum eine Kunstform für jedermann zugänglich zu machen gleich welches System.

Aller guten Dinge sind drei, wissen wir, aber sicher ist da noch mehr in Planung. Was könntest Du Dir z.B. als vierten oder fünften Teil der Serie vorstellen - womöglich gar ... The Best Of Atari? Oder weniger provokativ und leichter verdaulich: eine DVD mit Amiga-Demos?

Vorstellen kann ich mir viel und ausschließen möchte ich nichts aber geplant ist es derzeit nicht. Eine Amiga-Demos DVD wird es dieses Jahr geben aber nicht vom CSW-Verlag.

Danke für das Interview!

rätzel

FEHLERSUCHBILD

Von Stefan Egger

Hier mal etwas für Euer persönliches oldschool-Rätselvergügen: ein Fehlersuchbild. Die Auflösung gibt's dann in der kommenden cevi-aktuell, aber jetzt viel Spaß beim Knobeln. Damit Ihr auch alles gut erkennen könnt, haben wir dem Spielchen eine ganze Seite eingeräumt ... wer findet alle Fehler?

Wer sich jetzt fragt, was es mit der alten C64-Werbung neben dem Text hier auf sich hat, der sei beruhigt: nur ein Platzhalter ;-) [bk]



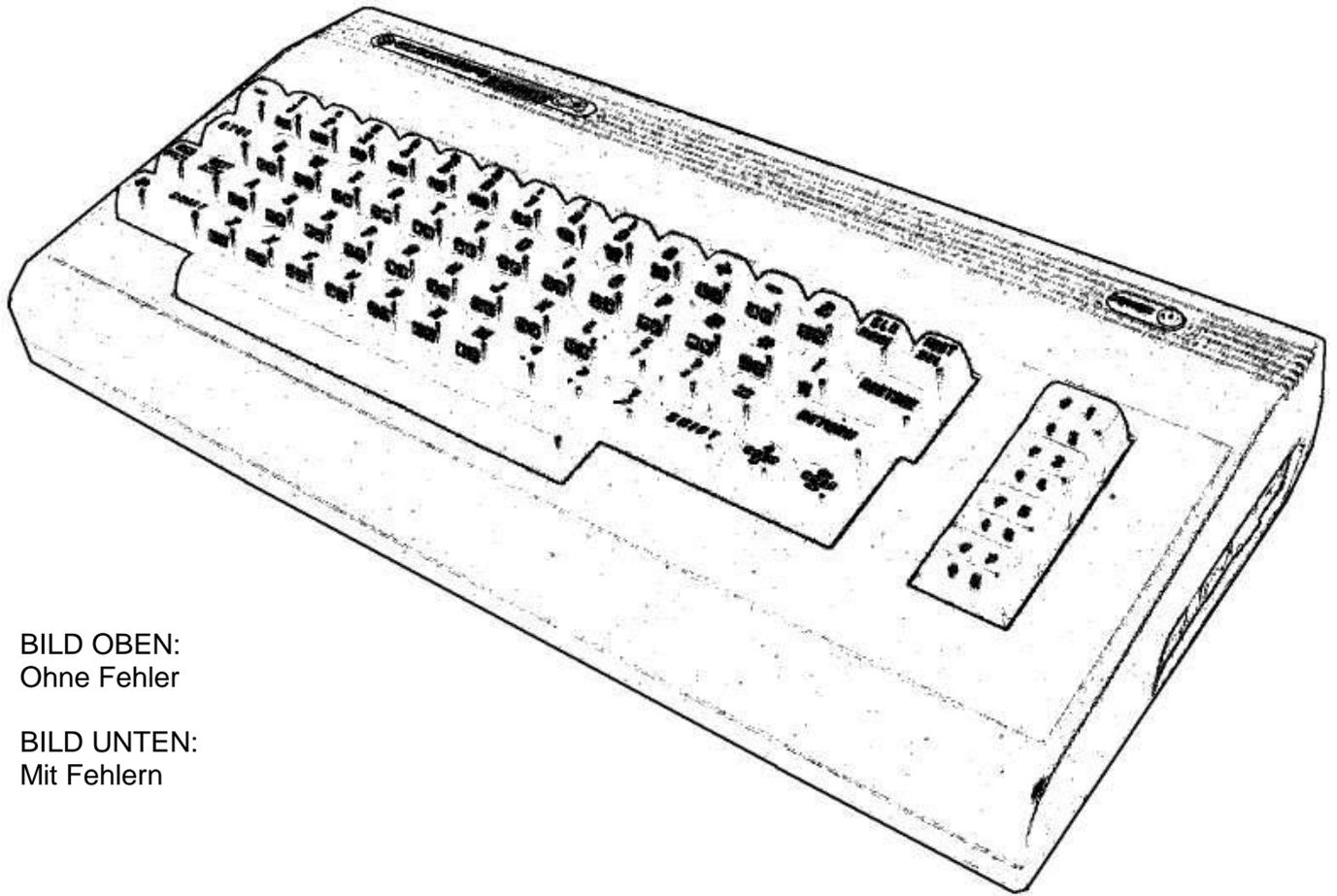
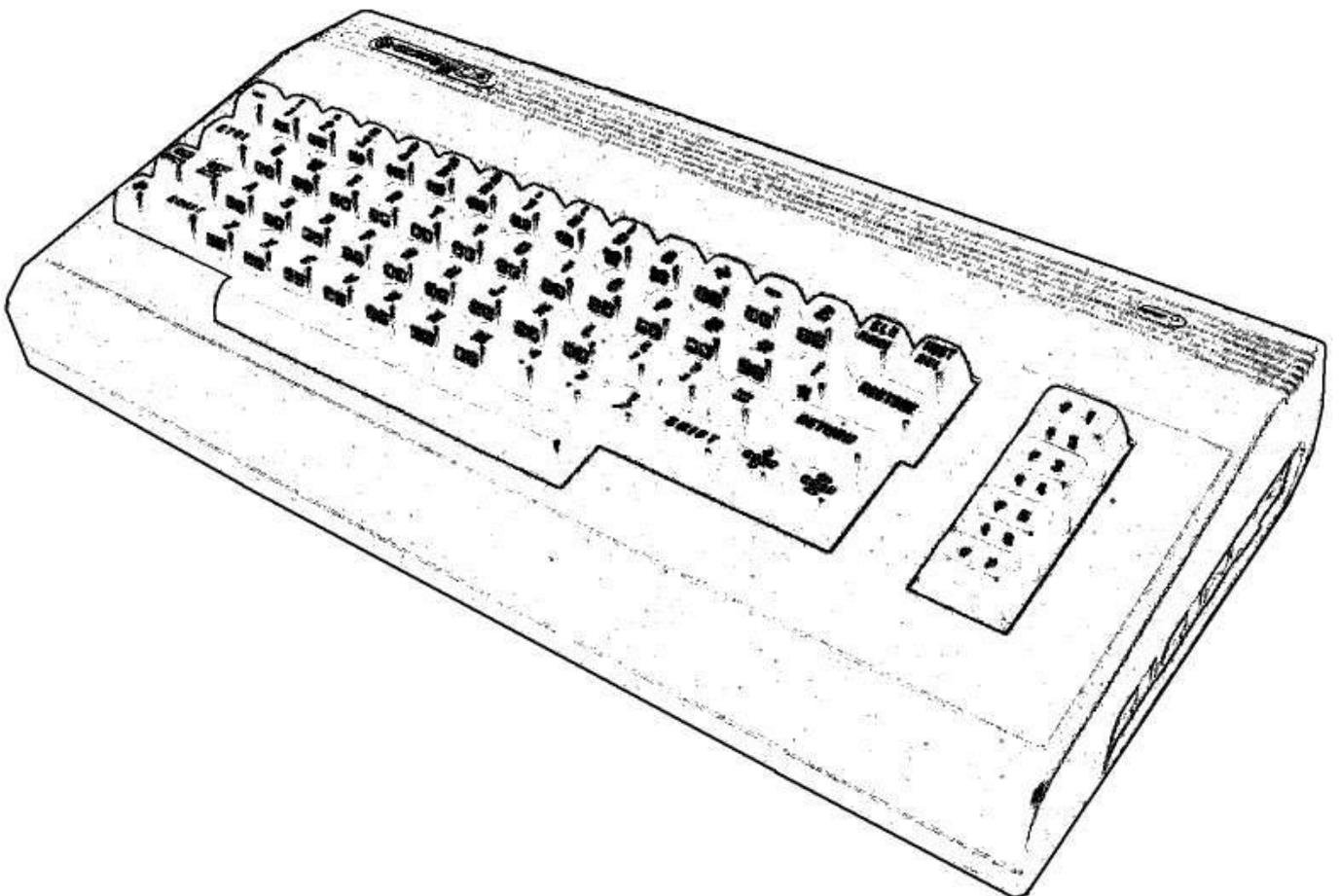


BILD OBEN:
Ohne Fehler

BILD UNTEN:
Mit Fehlern



spiele

TANKS 3000 – TANK YOU!

Von Michael Krämer

Es ist vollbracht. Ein weiteres Spiel für den 4-Player-Adapter hat das Licht der Welt entdeckt. Es handelt sich dabei – wie die Überschrift vermuten lässt – um „Tanks 3000“ aus dem Hause Protovision.

Ausgeliefert wird es in einer schicken Box, mit einem professionell gedruckten Inlay. Innerhalb der Box befindet sich – je nach Bestellung – eine 5,25“ oder 3,5“ Diskette und ein handliches bilinguales Handbuch.

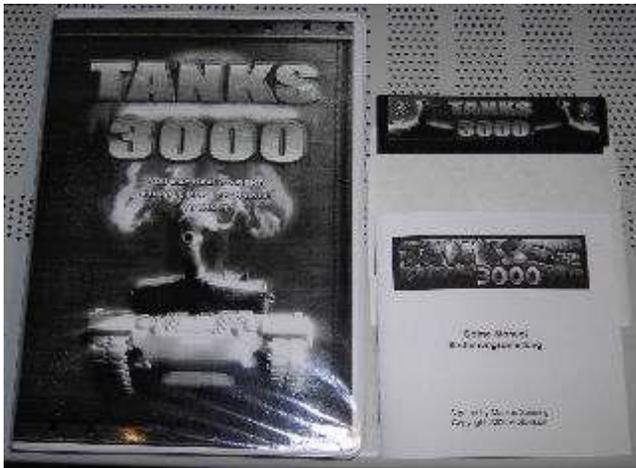


Foto: Michael Krämer

Als kleines Gimmick erhalten die ersten 25 Besteller noch einen Schlüsselanhänger in Form einer Patrone.



Foto: Protovision

Nach dem Laden des Spiels wird man von einem netten, kleinen Intro begrüßt. Anschließend folgt das Titelbild:



Durch den Druck auf den Feuerknopf gelangt man auch schon ins Hauptmenü.

Dort hat man nun die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Menüpunkten zu wählen. Als erstes hätten wir dort die „Player Settings“, wo man die Anzahl der Spieler und deren Namen einstellen kann.



Dann gibt es die Möglichkeit, das Gameplay individuell anzupassen. Des Weiteren kann man unter den „Additional Settings“ alle Anstellungen bezüglich der Extras vornehmen. Eine genauere Erläuterung der einzelnen Bereiche ist im Handbuch zu finden.

Nachdem man das Gameplay auf sich – und seine Gegner – eingestellt hat, kann es auch schon losgehen.

Zur Auswahl stehen insgesamt 10 komplett unterschiedliche Territorien: Von der Wüsten- bis zur Schneelandschaft, von Kampfarenen bis zur Berg- oder Sumpflandschaft.

Die Levels sind gespickt mit Minen (also aufpassen, wo man hinfährt)!



Doch damit nicht genug! Zusätzlich verfügt Tanks 3000 über 6 interessante Extras:

- Speed up: Schnellerer Panzer (Schumi unter den Panzerfahrern)
- Unverwundbarkeit: Hält nur eine begrenzte Zeit
- Enemy Stop: Einer der Gegner ist bewegungs-unfähig.
- Enemy Chaos: Die Lenkung bei einem Gegner wird umgedreht. (links = rechts, vorne = hinten)
- Tarnmodus: Man ist unsichtbar, kann aber trotzdem getötet werden
- Fernzündung: Die abgefeuerten Raketen können per Feuertaste gezündet werden. (devastierend für die Gegner)

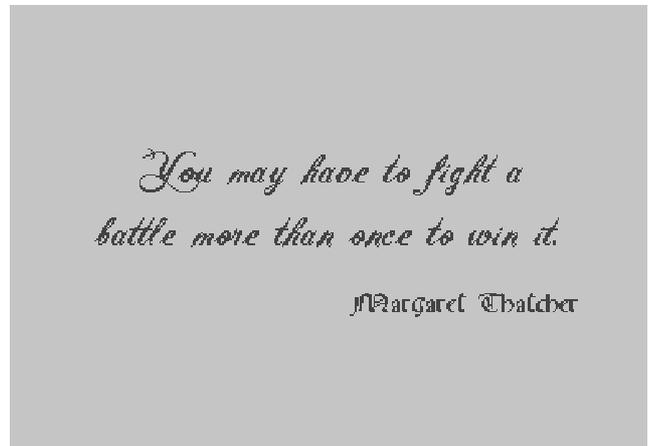


Wenn ein Spieler es geschafft hat, alle feindlichen Panzer auf dem Schlachtfeld zu eliminieren, dann bekommt er einen Punkt in der Punkteliste.



Jedoch ist es nicht kompromittierend, wenn man einmal verloren hat. Es gibt ja eine neue Möglichkeit zu siegen, da ein Spieler drei Parteien gewinnen muss, um als Sieger gekürt zu werden.

Darauf weist auch schon das Zitat von der ehemaligen britischen Premierministerin Margaret Thatcher hin, welches auf der Packung und vor dem Spiel auftaucht:



„You may have to fight a battle more than once to win it.“ (deutsch: „Du musst eine Schlacht mehr als einmal kämpfen, um sie zu gewinnen.“) Untermalt wird das Ganze von abwechslungsreicher Musik. Das Spiel hat eine sehr gute Grafik, und sorgt für stundenlangen Spielspaß, wenn man zu viert ist. Zu zweit macht es zwar schon sehr viel Spaß, aber zu viert herrscht dann doch mehr Action auf dem Schlachtfeld.

Fazit: Ein gelungenes Partygame von Protovision, das genauso wie „Bomb Mania“ einen großen Suchtfaktor besitzt. Ein Demo-Version des Spiels ist auf www.protovision-online.de erhältlich.

Wer also über einen Freundeskreis von 3 Personen verfügt, sollte sich das Spiel auf jeden Fall zulegen. Die 20 Euro lohnen sich wirklich. Wer noch nicht über den passenden 4-Spieler-Adapter verfügt, kann diesen gleich mitbestellen unter: www.protovision-online.de/catalog

party

COMMODORE MEETING IN WIEN 2006

Von Stefan Egger

Das Commodore Meeting in Wien findet im Jahr 2006 – genauer gesagt am 23. April 2006 – zum 5. Mal statt. Um 15 Uhr beginnt es; es dauert so lange es einem Spaß macht (open end)! Das Treffen findet wie in den Jahren davor in der „Wiener Freiheit“ (Schönbrunnerstraße 25 in 1050 Wien) statt. Der Eintritt ist frei und man kann auch vor Ort was kaufen. Dort werden auch 2 C64 noch immer für die Buchhaltung (mit Internetanschluss!) und zur Steuerung der Disco-Lichtanlage benutzt!

Das Programm und weitere, aktuelle Informationen sowie Bilder der vorherigen Treffen kann man im Internet unter

<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm> finden!

Ein Tipp: Wer nicht selbst aus Deutschland eine Anreise ins Nachbarland machen möchte, der kann sich bei C64doc (forum-64.de) melden. Er nimmt noch bis zu 3 Personen, die auf seiner Route liegen, mit. Je mehr Leute kommen, desto interessanter wird es! Weitere Infos hierzu:

<http://www.c64forum.de/wbb2/thread.php?threadid=10165>

Wer trotzdem nicht kommen kann oder möchte, der liest in der nächsten Ausgabe der Cevi-Aktuell mehr dazu. Ich schreiben einen exklusiven Bericht mit Bildern über das Meeting!



Commodore Meeting 2005

Foto: Stefan Egger

Auf dem Foto ist ein A-500-„Bälle“-Design, 2 C128-D, Bier ☺ und ein sehr seltener VC10/Ultimax/MAXmaschine zu sehen!

Und auch dieses Jahr gibt es interessante Sachen zu sehen: Einen der ersten C64, einen frühen A-500 und einen SX-64.

Werbung



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!

Werbung



hardware

GEHÄUSE FÜR DEN MMC64 CARDREADER

Von Stefan Egger

Das MMC64 ist ein sehr beliebtes Modul für den C64. Es war schon ausverkauft, doch jetzt gibt es eine neue, 2. Auflage, wo die rote Platine durch eine blaue ersetzt worden ist. Leider wird es ohne Modulgehäuse geliefert und ist somit ziemlich ungeschützt.

Das anfertigen einer neuen Form, um solche passende Gehäuse anfertigen zu können, würde zu viel Geld kosten. Deswegen ist das nicht möglich. Es wurde aber eine Firma gefunden, die eine solche Form noch hat. Nun hat man mit dieser NEUE Gehäuse für normale Module rel. billig produzieren können. Aber das MMC64 passt so nicht rein, man muss das Gehäuse ändern.

Warum erzähle ich das? Nun ja, man kann natürlich auch ein altes oder kaputtes Modulgehäuse umbauen, sodass es „MMC64-kompatibel“ wird. Das Problem ist hierbei aber, dass das Plastik schon alt und spröde ist und beim bearbeiten leicht kaputt geht oder bricht.

Wenn man ein MMC64 hat bzw. kaufen möchte, sollte man zum Preis von ca. 4 € ein neues Gehäuse kaufen! Ich habe auch ein solches Gehäuse umgebaut und werde hier Schritt für Schritt die Probleme und Lösungen auflisten:

1.) Das MMC64 passt nicht in den unteren Teil des Gehäuses, da hinten der Plastikteil, der das Gehäuse zusammenhält im Weg ist. Die MMC64-Platine alleine würde zwar passen, allerdings ist der Expansionport darauf zu breit. D.h. diese zwei oberen Haken an der unteren Gehäusehälfte müssen weg. Das Moduloberteil wird nur mit 2 Haken gehalten, aber das macht nichts! Dann sollte das MMC64 in die untere Gehäusehälfte passen.

2.) Der an der Oberseite des MMC64 angebrachte, durchgeschliffene Expansion-Slot ist im Weg. Das Problem: Es gibt 2 Möglichkeiten, das MMC64 zu benutzen: Mit oder ohne weiteres Modul (z.B. Final Cartridge III oder das neue RetroReplay).

OHNE MODUL BZW. OHNE OPTION AUF MODUL:

Da wegen des durchgeschliffene Expansion-Slot das Gehäuse nicht schließbar ist, muss er ausgelötet werden. Das wurde schon von anderen MMC64-Benutzern gemacht:

OHNE MODUL ODER MIT MODUL (OHNE GEHÄUSE):

Da wegen des durchgeschliffene Expansion-Slot das Gehäuse nicht schließbar ist, muss der Expansion-Slot genau ausgeschnitten werden. Somit ist das Modul geschlossener und stabiler, als mit der nächsten Variante. Allerdings kann man nur ein Modul ohne Gehäuse (also nur die Platine davon) einstecken.

MIT MODUL (MIT GEHÄUSE):

Für diese Variante hab ich mich entschieden, da ich noch ein Final Cartridge III benutzen will. Also müssen wir das Gehäuse so zurechtschneiden, dass das weitere Modul noch hineinpasst. Dabei wird mehr Fläche weggeschnitten, das Modul wird offener und instabiler. Aber man kann wirklich jedes Modul dann aufstecken!

3.) Wir brauchen noch eine Ausnehmung für die SD/MMC Karte! Diese wird an der unteren Gehäusehälfte eingeschnitten.

4.) Das MMC64 hat zum flashen des BIOSs einen Jumper, den man erreichen sollte, ohne das Gehäuse öffnen zu müssen (denn das schnappt ziemlich fest ein und ist um einiges bequemer!). Also entweder ein Loch bohren, das groß genug ist, oder vom Modulschacht ein Quadrat noch herausnehmen. Man kann aber auch einen Schalter einbauen.

Meine fertige Version sieht so aus:



Foto: Stefan Egger

MMC64 mit FC3

Diesen Aufkleber habe ich selbst gemacht. Ich klebte noch einen Aufkleber drauf und schnitt ihn ein, um zum Jumper zu können, sodass es geschlossener wird und besser aussieht! Weiters habe ich ihn noch mit durchsichtiger Bucheinbindefolie beklebt, um ihn haltbarer zu machen.

Weitere Vorschläge, Fotos, Infos und meinen Aufkleber kann man hier finden:

<http://www.c64forum.de/wbb2/thread.php?threadid=6290&threadview=0&highlight=&highlightuser=0&page=3>

Ich hoffe, dass das nicht zu abschreckend klingt. Es sind wirklich nur einfache Formen, die man mit normalen Werkzeug irgendwie schon in das Gehäuse bringt! Der Beitrag ist eine Zusammenfassung was man unbedingt beachten muss/sollte bevor man mit dem Bau beginnt. Er soll auch anregen und Ideen sammeln.

ACHTUNG: Beim schließen ist es sehr wichtig, dann man den einen, ganz kleinen Chip am MMC64 vorne links nicht abbricht. Das Modulgehäuse passt GANZ EXAKT und muss nicht unbedingt deswegen verändert werden. Aber Vorsicht ist geboten!

HINWEIS: Ich übernehme **KEINE** Haftung für defekte Modulgehäuse oder MMC64 oder deswegen in Folge beschädigte Hardware !

thema

C64 PODCASTS - A NEW HYPE

Von Christian Esser

Nachdem wir Leser nun schon so häufig vom Herausgeber aufgefordert wurden uns an der Zeitschrift zu beteiligen, habe ich mir ein Herz gefasst und mich daran gegeben auch mal einen Artikel zu schreiben. Da meine letzte redaktionelle Hobbyarbeit schon einige Jahre zurückliegt, bitte ich meinen holprigen Schreibstil zu entschuldigen.

Inspiriert zu meinem Artikel wurde ich durch eine neue Hardware von Oliver Achten. Vertrieben wird sie von Jens Schönfeld, Betreiber des Hauses Individual Computers [1]. Mit dieser Entwicklung wurde wieder einmal eine aktuelle Anwendung auf unserem mittlerweile doch etwas in die Jahre gekommenen Brotkasten möglich. Der gut informierte C64 User kann sich sicher schon denken was ich meine: MP3@64.

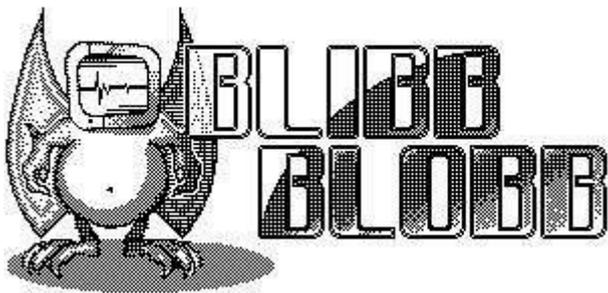
Über die Zusatzkarte an sich wurde ja auch schon kurz in diesem Magazin [2] berichtet.

Auch in der GO64! [3] Ausgabe 02/2006 tauchte es in den Kurzmeldungen auf. Im gleichen Heft war dann auch noch ein recht ausführlicher Test. In diesem Test wurden allerdings einige Schwächen des Systems aufgezeigt. Derzeit funktioniert das Abspielen von MP3-Files eigentlich nur mit einem C64 ohne Erweiterungen. In Verbindung mit SuperCPU und/oder RamLink, auch ausgeschaltet, war laut dem Autor kein vernünftiger Betrieb möglich. Zur Übersicht seien hier einmal die Eckdaten genannt: Das Modul ist eine Zusatzplatine für das MMC64 vom gleichen Hersteller und ermöglicht die Wiedergabe von MP3-Files unter Zuhilfenahme eines DSP. Es können Files mit einer maximalen Bitrate von 320kBit/s über einen 20Bit D/A Wandler in Stereo wiedergegeben werden. Ob das Modul Files variabler Bitrate verarbeiten kann konnte ich bisher nicht herausfinden.

So ausgerüstet ist es dem C64 User nun möglich, bei einem aktuellen Hype dabei zu sein: Podcasts. Nunja, eigentlich müsste man – wenn man das richtige Podcastfeeling genießen will – den Brotkasten noch weiß anstreichen. Siehe auch das Titelblatt der oben genannten GO64! Der Name Podcast ist ein Kunstwort, gebildet aus iPod, welcher in seiner Urform weiß ist. Der zweite Teil entstammt dem englischen broadcast. Im Wesentlichen handelt es sich bei Podcasts um etwas ähnliches wie Radiosendungen zum Mitnehmen. Meist zu einem speziellen Thema. Oft kommt hier halt das Dateiformat MP3 zum Einsatz. Es gibt auch Videopodcasts mit denen sich unser Kleiner aber noch (?) schwertut ;-)

Eine recht gute Übersicht diverser englischsprachiger Podcasts ist auf Podcastalley [4] zu finden. Für deutschsprachige Podcasts schaut man am Besten mal bei Spodradio [5] oder Podcast [6] vorbei.

"So, aber wo ist denn nun der Zusammenhang zum C64?" wird manch einer wohl schon seit einiger Zeit denken. Ich habe bei C64 News [7] zum ersten Mal bewußt einen Podcast wahrgenommen. Dort wurde im Oktober 2005 auf 8Bit Mayhem [8] Episode #1 verwiesen. Der 33MB Download wurde von mir sofort gestartet und fortan war ich infiziert. Es werden in erster Linie SID Tunes gespielt. Dies wird auch an ihrem Untertitel deutlich: "No shit talking, just the SID talking!" Bisher sind 4 Folgen erschienen. Die letzte Ende Februar 2006. Es ist also bald mit was Neuem zu rechnen.



Ein weiterer Podcast mit C64-Hintergrund nennt sich Blibb Blobb [9]. Sie bezeichnen sich selbst als den Chiptune Podcast. Dort dreht sich aber nicht alles nur um den C64 (komisch gell?), es gibt auch Aufnahmen speziell vom Spectrum (in der ersten Folge) oder Amiga (in Folge 5). Glücklicherweise kommt der C64 aber nicht zu kurz. Bisher sind zehn Folgen erschienen. Die letzte erst Ende März diesen Jahres. Die Files sind ebenfalls um die 30 Megabytes groß, was ca. eine halbe Stunde Musikgenuss verspricht.



Mein persönlicher Favorit ist der Podcast von Jan Lund Thomsen: C64 Takeaway [10]. Einige Leser werden ihn von Remix.Kwed.Org [11] kennen. Jan ist Jahrgang '70 und kommt aus Dänemark. Er packt nicht nur SID Tunes hintereinander, sondern es wird richtig redaktionell gearbeitet. SID Tunes sind sogar eher der kleinere Teil. Es hat sich auch schon ein Hörer beschwert es wären zu wenige. Hauptsächlich spielt er Remixe von C64 Tunes. Sein Motto lautet "Commodore 64 remixes and original SID sounds to go!" Gewöhnlich hat jede Folge ein Thema. So gibt es z.B. ein Metal Special in Folge 3 oder eine reine David Whittaker Show. In Folge fünf hatte er Makke aus Schweden zu Gast. Da gabs einige lustige Dialoge. Leider ist alles in Englisch gehalten, sodaß der eine oder andere möglicherweise Schwierigkeiten bekommen wird. Jan versucht aber recht deutlich zu sprechen was ihm, wie ich finde, auch gelingt. Hin und wieder verhaspelt er sich, das macht die Sache aber nur natürlich. Schließlich ist Englisch nicht seine Muttersprache. Seit Folge 8 hat er ein neues tolles Mikro. Die Bezeichnung hat er gesagt. Ich kenne mich da nicht aus, subjektiv ist der Sound aber besser geworden. Seit der elften Folge hat er auch noch einen Popfilter dafür, was die Qualität nochmal deutlich verbessert hat. Das verdeutlicht Jan dann auch gleich indem er den Zungenbrecher "Peter Piper picked a pack of pickled peppers" rezitiert. Die weiteren Folgen habe ich noch nicht angehört. Bei derzeit 24 Folgen ist also noch genug Futter für meine Ohren auf den nächsten Bahnfahrten vorhanden.

Wie schon gesagt ist mein persönlicher Favorit der drei vorgestellten Podcasts C64 Takeaway. Hier stimmt die Mischung aus SID Sounds, Remixen und Textbeiträgen. Eine besondere Folge möchte ich jetzt nicht rauspicken. Meine Empfehlung: Einfach bei Nummer 1 einsteigen und sich langsam durchhören. Viel Spaß mit den Podcasts, ob nun am C64 gehört, mit dem Original Apple oder einem billigen MP3 Stick aus dem Fernen Osten.

- [1] www.jschoenfeld.com
- [2] cevi-aktuell Ausgabe 02/2006
- [3] www.go64.de
- [4] www.podcastalley.com
- [5] www.spodradio.com
- [6] www.podcast.de
- [7] www.c64.sk
- [8] 8bitmayhem.blogspot.com
- [9] blibbblobb.blogspot.com
- [10] c64takeaway.com
- [11] remix.kwed.org

feedback

Alexander Aussersdorfer schrieb uns aus Neuseeland:

Hallo,
wollte mich bei euch noch einmal für die neueste Ausgabe der CEVI-Aktuell bedanken.

Boris Kretzinger schrieb davon, dass mehr Leute etwas für die cevi-aktuell schreiben sollten.

Ich selbst sehe mich dazu derzeit nicht in der Lage, weil ich keinen eigenen Internetanschluss habe. Zur Zeit bin ich in Neuseeland tätig und gehe wöchentlich einmal ins Internetcafe, um dort mittels einer Netzwerkkarte auf meinem Psion Daten auszutauschen (Emails, Up- und Downloads).

Allerdings hätte ich den Vorschlag zu machen, daß man doch einmal mehr über die Commodore-Seiten im Internet und deren Inhalte schreiben sollte! Warum stellt ihr nicht einmal Commodore-Seiten und deren Nutzen für den User vor? Ich persönlich habe es satt, da ewig herumsuchen zu müssen.

Eine Frage von mir ist, ob denn die Leserbeteiligung bei euch wirklich so gering ist, daß ihr keine Leserbriefe abdrucken könnt. Allerdings ist mir inzwischen aufgefallen, daß Zuschriften, welche zum Teil die cevi-aktuell betreffen, an die DT gehen. Eine Cooperation liegt zwar in meinem vollsten Verständnis und meinen intimsten Wünschen, aber dann sollte man das ganze doch auch offiziell machen. Man liest schließlich nirgendwo etwas davon, daß die DT und cevi-aktuell Schwester und Brüder wären.

Außerdem sollte man sich Gedanken darüber machen, wie man die cevi-aktuell bekannter machen könnte. Hilfreich wäre es sicherlich, sie

bei entsprechenden Veranstaltungen in gedruckter Form auszulegen, eventuell auch mit einer Ausgabe der DT. Ruft doch die Leser zur Mithilfe auf!

Mein Lektorat habe ich euch ja bereits angeboten. Weshalb also dieses Gejammer in der DT 77 von Klinge?

Anonsten kann ich euch nur noch raten, die Zusammenarbeit mit anderen Redaktionen (nicht nur C64!) aufzusuchen und allgemeine Artikel auch in der cevi-aktuell abzudrucken (muß nicht unbedingt etwas mit C64 zu tun haben, sollte allerdings nur mit der Computertechnik im Allgemeinen und nicht mit einem anderen speziellen System zu tun haben).

Frohes Schaffen wünscht euch wahrscheinlich euer einziger Leser in Neuseeland!

REDAKTION:

Du hast recht, die Idee mit der Vorstellung von Internetseiten ist gut, das werden wir machen: Mit einiger Wahrscheinlichkeit werden wir schon ab der kommenden Ausgabe regelmäßig den "Cevi Webtip des Monats" präsentieren.

Und unsere Leserbeteiligung ist tatsächlich eher gering, sonst würden wir das Feedback öfter abdrucken. Und selbst wenn es welches gibt, ist es nicht selten nur kurz und knackig ... da muß sich dann auch erstmal was ansammeln. Fest steht aber, daß das Magazin gelesen wird, und über die ab und an dürftig gefüllten Ausgaben sehen die Leser gutherzig hinweg. Dafür können wir ja auch immer mal wieder etwas exklusives, spannendes präsentieren, daß man bisher noch nicht im Netz gelesen hat.

Was Deinen Eindruck angeht, Texte der CA gingen auch an die DT: das ist bisher nur in einem einzigen Fall so gewesen, nämlich bei der Vorstellung von Stefan Egger. CA und DT sind nicht verwandt, eine Kooperation wäre schwierig, weil beide Magazine unterschiedliche Schwerpunkte setzen, aber da, wo es Schnittpunkte gibt, macht Kooperation auch Sinn.

Es ist nicht leicht, das Magazin bekannter zu machen, und zu bedenken ist schließlich auch, daß es ein Hobbyprojekt ist. Wir bräuchten noch ein paar Redakteure, die regelmäßig monatlich Beiträge abliefern würden, um mehr zum CeVi zu berichten, denn da gäbe es durchaus pro Monat einiges, was man schreiben kann - wenn man die Leute hat und es aufteilen kann.

Wir sehen uns nicht als Lieferant für Berichte über Computertechnik im Allgemeinen; Beiträge wie z.B. "Was ist ein optisches Laufwerk" und seine Geschichte wären hervorragend in der Lotek64 aufgehoben. Wir behalten den Fokus auf Commodore Computern und nebenbei News um die Commodore International Corporation.

Die Redaktion der **cevi-aktuell** wünscht ihren Lesern frohe Ostern und erholsame Feiertage!

ENDE