

CGW-Oktett

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
07/2006

PARTY

Das Commodore-Treffen in NRW aus Benders Sicht ...

WEBTIPS

Für Juni und Juli, darunter: Dank Commodore Cannon Fodder auf dem Handy spielen und wie man anders denkt, wenn man anders denkt ...

JOYSTICKS

Aus der Not eine Tugend gemacht? Projekt 1: Stabile Joysticks im Eigenbau ...

UPDATES

Was wir neues für Sie haben ...

UND MEHR ...



**Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 04.08.2006.
Das naechste Heft erscheint am 07.08.2006!**

VORWORT

Liebe Leser!

Es ist Juli – ist das Jahr damit nun *schon* halb rum oder *erst* halb rum? Man kann der Meinung sein, die Halbzeit sei schnell erreicht worden und was sei denn auch bisher schon geschehen, aber wir möchten weltmeisterlich betont optimistisch bleiben und klarstellen, daß sich schon so einiges getan hat in diesem ersten halben Jahr!

Nichtsdestotrotz sind viele unserer Redakteure ins Sommerloch gefallen, weswegen die aktuelle Ausgabe auch ein wenig dünn, aber darum nicht weniger interessant ist. Ein großes Dankeschön geht nochmal ausdrücklich an Christian Rehberg, der im Akkord einen Partyreport zum NRW-Treffen erstellt hat, und auch ins ferne Neuseeland an Alexander Außersdorfer, unseren wohl einzigen Leser dort, der sich von der Entfernung aber nicht an seinem Hobby – dem C64 – hindern läßt.

In diesem Sinne:

Viel Vergnügen!

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
Christian Rehberg
Nikolaus Kaiser

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de
www.cevi-aktuell.de.vu

INHALTSVERZEICHNIS:

Party: Commodoretreffen in Dortmund	Seite 3	CEVI-Comic	Seite 13
Joysticks: Projekte, Teil 1: Magic Steel	Seite 6		
Updates von S. Egger	Seite 10		
Weptip Juni 06	Seite 11		
Webtip Juli 06	Seite 12		
Feedback	Seite 13		

Werbung

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

party

COMMODORE IN DORTMUND

Von Christian Rehberg

Der Wecker klingelt. Oh mein Gott. Der Verstand ist sofort wach, um 15.00 Uhr ist das Treffen. Aber es ist erst 6 Uhr, was soll der Mist? Also noch mal umdrehen, aber daraus wird nix. Eine Stimme flüstert mir zu, der Camper muß abgeholt werden, die Rechner und Monitore ins Auto und dann kommt bestimmt noch was unvorhergesehenes. Nix mit weiterschlafen, also raus aus den Federn. Der Morgen wird dann rumgebracht, das erste Mal kommt der Gedanke: Es ist ja WM, muß ich da in die Innenstadt um jemanden abzuholen? Der wäre doch mit einem Taxi besser dran. Ich stand letztes da schon eine Stunde im Stau in der Innenstadt und das bei knackigen 34 Grad, das muß ich nicht nochmal haben. Also die erste Planänderung, Camper anrufen, er soll sich ein Taxi nehmen. Nehme ich einen C 64 mit zum Treffen oder einen 128er oder sogar einen Amiga? Die Hardwareplanung wird wieder komplett über Bord geworfen.

13.00 Uhr zeigt die Uhr, noch kein Anruf wie: „Ein Marder hat mein Auto zerkaut, ich kann nicht kommen.“ Auch die Spione an den Autobahnausfahrten in Dortmund haben Herrn G. nicht anreisen gesehen. Aber irgendwie komm' ich nicht zur Ruhe. Hm, noch mal den Zettel durchguckt. Alles soweit fertig. Was so ein kleines Treffen doch für eine Planung benötigt. Erst ein 400 Beiträge starker Thread im Forum-64, dreimal die Location gewechselt, dann hier auch noch Zettel, wer was will und wer was bekommt und so weiter. Mir platzt der Kopf. Also fang ich doch einfach mal an, das Auto zu beladen. Ab in den Keller und die Monitore raufgeschleppt. Alle C 64 User haben Monitore, nur ich Doofmann muß mich bereit erklären die Dinger ranzucarren für Leute die Ihre im Keller vergraben haben, mit öffentlichen Verkehrsmitteln kommen oder nur faul sind. Was macht man nicht alles für sein Hobby. So, als Rechner wird dann ein CD 32, ein C 64, Floppy und Krimskrams eingepackt. War es das? Da fällt mir ein: Ferritface braucht ein Amiga Netzteil, wo sind HOL2001 seine GEOS Disketten und wieso

nehme ich nicht den kaputten CBM 610 mit, damit Ajax sich den mal anschaut? Also noch den Rest gesucht und ab ins Auto damit. Alles klar, dann kann es ja losgehen. Ab unter die Dusche und DÜDD DÜ DÜDDEL DÜ das Handy klingelt, kurz nach 14.00 Uhr: „Ich bin schon da!“ tönt es mir vom C64Camper entgegen. „Ja dann setz' dich schon mal in die Kneipe rein, ich bin in 30 Minuten da.“ Also den Turbogang unter der Dusche eingelegt, raus aus der Dusche, rein in die Klamotten und ab geht's.

Zum Glück ist das Ritterlein nicht weit entfernt. Klingt ja schon schwul, wie ein Treffen für rosa bekleidete Ritter. Aber egal, da sind wir nu' und das war die einzige Kneipe wo die Besitzerin nicht zusammenzuckte als ich sagte „Wir sind ein Verein, der sich mit alten klassischen Computern befasst“. Und der Gemeinschaftsraum bot genug Platz, extra angerufen hab ich auch nochmal das wir ein paar alte Schätzchen mit bringen. So ein C 64 wird ja keinem wehtun, wenn er da steht.

Das Auto vom C64DOC ist auch schon da, der ist aber flott. Also rein und Hallo gesagt. BUMM..... was geht den hier ab???????? Da steht Ajax mit drei Rechenmonstern der CBM Serie, der DOC hat sich auch schon breit gemacht..... Panik steigt auf als ich dann die Worte höre „ Sie hätten mir auch ruhig sagen können was Sie hier machen“. Die Kneipenbesitzerin stand da mit großen Augen. Wie bitte? Was denkt die denn was alte Computer sind? Taschenrechner, kleine Playstations oder Gameboys? Aber es ging ihr nur um die Stromrechnung. „Was kostet denn schon die Kilowattstunde“ scheppert es aus HOL2001 seiner Richtung. Oh Gott, sein Gesichtsausdruck ist aber finster. Aber es klappt, die Kneipenbesitzerin verzieht sich wieder hinter Ihren Tresen. Erstmal allen guten Tag sagen, C64Camper, HOL2001, C64 DOC und dem Ajax. Ich habe es geschafft, ich kann tief durchatmen, das Treffen geht los. Von hier an schalten wir mal auf die normale Berichtserstattung um.

Ajax hatte einen CBM 8296 D mitgebracht, ein wirklich seltenes und schönes Stück Commodore Computer, der CBM 8032 nebenan war innen aufgerüstet. Auch die beiden 8050 Floppys, die nebenan standen, waren beeindruckend.



Zwischenzeitlich haben sich dann auch Controlport 2 und Ferritface eingefunden. Der C 64 DOC hat einen der seltenen Tesa Etikettendrucker (umgebauter SX 64) und eine mir bis dato unbekannte Taihaho Floppy. Die dürfte generell sehr unbekannt sein, im Internet sind sehr wenig Infos darüber zu finden. Eine C 64 Floppy mit getrennter Logik und Mechanik, die auch als Apple Floppy funktioniert mit entsprechender Anpassung. Man sieht doch immer mal was neues.



Die Emulationsfraktion ist von der High End-Hardware eines alten Toshiba Notebooks restlos begeistert und dem Nervenzusammenbruch nahe. Es ist halt nur ein 650 MHz Gerät und der Winuae braucht wohl etwas mehr Leistung. Aber wenigstens funktioniert die C 64 Emulation.



Ferritface hat mittlerweile seinen Amiga 500 aufgebaut, ein getuntetes Teilchen mit Acid Kickstart und sonstigen möglichen Umbauten eines Amiga 500.



Die mitgebrachten Sachen wurden dann auch schnell verteilt, ein Netzteil war aber wenig bereit nach seinem Winterschlaf im Keller weiter zu arbeiten. Auch mein Philips Monitor wollte mich irgendwie mit einem Wackelkontakt am Chinchstecker ärgern. Also ab zurück und andere Geräte geholt. Neues Netzteil, neuer Monitor. Jetzt konnte sich Ajax auch mal den CBM 610 begucken. Nach wenigen Minuten stand die Diagnose auch fest, ein Speicherproblem und ein Fehler im ROM. Und nu? Man schliesst das CD 32 an den Monitor an und gut ist.



Der C64Camper war mit seinem Aldi C 64 ange-reist, es wurde fleissig gezockt und der Raum mit SID Sound beschallt. Mein C 64 hat seinen Karton nicht verlassen, auch Controlport2 sein Cevi war über, irgendwie waren die vorhande-nen Computer mehr als ausreichend.

Meine Versuche am CBM 8296 eine Runde Space Invaders zu zocken waren nicht gerade überragend. Ist mit Joystick doch einfacher als mit Tastatur. Aber es waren ja auch Bürorechner und keine Daddelmaschinen. Zeit für Action, warum funktioniert meine vom C64DOC mitge-brachte 8050 eigentlich nicht? Egal, sie qualmte hinterher und er nahm Sie dann auch wieder mit. Die anschliessende Analyse der Taihaho Floppy (schraub mal auf) war da schon interes-santer. Der Hersteller hat, um irgendwelchen Patentverletzungen vorzubeugen, alle IC's ihrer Beschriftung beraubt.



„Ich hab Hunger“ und es tat sich die Möglichkeit im Ritterlein auf, was zu essen. Brötchen mit allerlei Belag und der obligatorischen Tomaten-scheibe Kotz Wer da mehr Interes-

se an dem Thema hat mag bitte im Forum-64 lesen. Es ist ausreichend besprochen worden.

Time Cristal war dann das Schlagwort um erst mal das Demo zu suchen, es dann anzugucken und über den weiteren Verbleib der Produktion zu diskutieren. Auch diverse Amiga Sounds mu-ßen dann gesucht werden. Was gemerkt? Ja-wohl, es wurde später und draussen dunkel. Häufig auch daran zu merken wenn die Leute sentimental werden. Aber Spaß macht es alle-mal. So wurde dann noch diskutiert, gesabbelt und Quatsch gemacht.



Ajax war dann der erste der sich auf den Weg machte, C64DOC der nächste sowie der C64Camper. Der Rest diskutierte dann noch über das nächste Treffen, Gardinen und Weit-winkelobjektive für Digitalkameras.

Das nächste Treffen findet statt. Denn eins ist sicher: Sie werden immer besser.



joysticks

PROJEKT 1: MAGIC STEEL

Von Alexander Aussersdorfer

Einleitung

Neulich stöberte ich auf meiner Festplatte herum und stieß währenddessen auch auf alte Konstruktionszeichnungen. Mir fiel dabei auch wieder eine Konstruktion ein, welche ich bisher nur im Kopf herumgetragen hatte. Sicher hatte ich einmal Handskizzen davon gemacht, aber die waren in der Zwischenzeit verschwunden. Also setzte ich mich an meinen kleinen Archimedes und klickte ein Schaubild zusammen, welches das Funktionsprinzip zeigt. Benannt hatte ich das Gerät damals **SCHNAUZER**.

Diese Skizze schickte ich mit einer kurzen Beschreibung an die Cevi-aktuell. Nun gab es eine Rückfrage, weil der Redaktion einige Begriffe nicht bekannt oder klar waren. Da es mehrere Veröffentlichungen über dieses Projekt gab, war ich überrascht. So will ich hier jetzt einmal die gesamte Entwicklungsgeschichte darstellen.

Der MAGIC_STEEL

Beim **MAGIC_STEEL** handelt es sich um eine Serie von Joysticks, die speziell für die Commodore-Rechner C64 und C128 entwickelt wurden. Angefangen habe ich mit diesem Projekt bereits im August 1998 aus mehreren Gründen. Zum einen, weil ich mir damals einen neuen Joystick für den C64 kaufen wollte und in den heimischen Geschäften keinen mehr auftreiben konnte. Zum anderen, weil ich zur damaligen Zeit eine Ausbildung zum Technischen Zeichner Fachrichtung Maschinenbau durchlief. Ich nutzte so quasi meine eigene Entwicklung, um praktische Erfahrung für meinen Beruf zu sammeln. Denn bei der Firma, in der ich damals arbeitete, handelte es sich um einen reinen Ingenieurbetrieb.

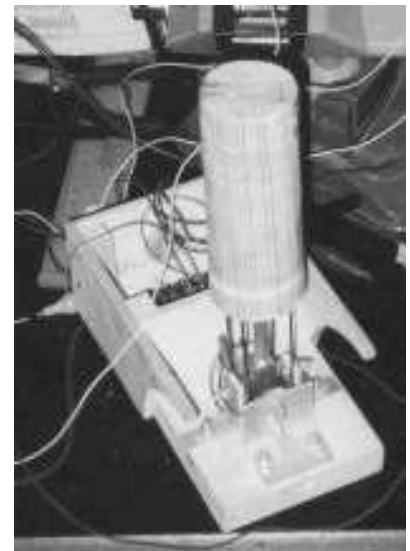
Anfangs wollte ich noch einen aufwändigen Joystick bauen, der mit Relais und Magneten arbeitete. Die Idee mit den Magnetschaltern wurde in der Gazette 5/98 erstmalig abgedruckt. Die grafischen Schaubilder hierfür erstellte ich noch unter GEOS auf dem C64 selbst. Doch diese Konstruktion gab ich nach einigen Mißerfolgen

schon bald wieder auf.

Der erste eigentliche Joystick entstand im Frühjahr 1999 hauptsächlich aus den Materialien Holz und Metall. Am Anfang beging ich noch den Fehler und bastelte irgendwie herum, ohne viel zu überlegen. Zudem wollte ich alles selbst bauen, sämtliche Schalter usw., was sich als zu schwierig erwies.

Der **MAGIC_STEEL_I** wurde im Juli 1999 realisiert. Besonders mit der Elektronik hatte ich Probleme,

weil die Feuertasten die Bauteile bei jeder Betätigung verbogen – die Elektronik lag damals genau unter den Feuertasten. Der Platz war zu knapp bemessen. Mittels dem POT auf der Rückseite



des Joysticks hätte man die Schußgeschwindigkeit des Dauerfeuers einstellen sollen. Doch leider klappte auch das nicht, so daß es bei einem festgeregelten Dauerfeuer blieb. Bei der Schalteinheit baute ich ziemlichen Mist, weil die Schalter außerhalb der Federn angebracht waren. Daher schaltete dieser Joystick sehr schlecht. Zusammengeschraubt wurde dieses Gerät letztlich in zwei Tagen (wobei die Konstruktion vom Frühjahr 1999 der Ausgangspunkt war).

MAGIC_STEEL II und **MAGIC_STEEL III**: Mittels Winkeln wurden die Schalter an eine Rundstange aus Messing gehalten. Diesmal lagen die Schalter innerhalb dem Bereich der Federn. Der Joystick funktionierte schon ganz ordentlich, jedoch hatte ich noch keine Elektronik eingebaut. Leider jedoch schaltete der Joystick diesmal viel zu leicht – im Gegensatz zur Juli'99-Version. Auch wurde das Design wesentlich vereinfacht. Den ersten Joystick dieser Art bekam Champ von der Digital-Talk, ich hatte nämlich gleich zwei Stück dieser Version gebaut. Schlimm war die Verkabelung: Einfach wild per Schraubklemme zusammengeschaltet und ins Gehäuse gestopft – wobei ein Widerstand vor dem GND-Ausgang geschaltet wurde. Aber das sollte beim dritten Joystick dieser Art dann besser werden.

Im Februar 2000 wurde das erste Mal ein **MAGIC STEEL (IV)** mit der neuen Elektronik ausgerüstet und war somit voll funktionsfähig. Leider funktionierte der Joystick ausschließlich zu 100% am C64, konnte jedoch mit Einschränkungen auch am CPC genutzt werden (Dauerfeuer funktionierte nicht, kein Anschluss eines zweiten Joysticks an den CPC). Die Verkabelung wurde jetzt mittels einer Lüsterklemme wesentlich verbessert. Die Lüsterklemme wurde einfach auf die Grundplatte geschraubt.

Meine Joysticks wurden durchnummeriert. Der **MAGIC STEEL V** wurde am 30.04.2000 erstmals getestet. Dieser Joystick ging an Catweazle von dem C64-Papiermagazin *Gazette*, welches mit GEOS_erstellt wurde. Unter anderem wurde die Schalteinheit verbessert (schaltete nicht mehr ganz so leicht, so dass ein leichter Stoß an den Joystick nicht mehr ein Schalten zur Folge hatte), sowie das Dauerfeuer. Es wurden aus Holz gedrechselte Feuertasten eingebaut. Außerdem wurde das Design dahingehend verändert, dass man den Joystick etwas besser greifen konnte. Er funktionierte bereits viel besser als die früheren Geräte. Griff und Feuertasten wurden jetzt mit einer Drechselbank gedrechselt. Der Joystick funktionierte noch immer mit Druckschaltern wie man sie z. B. in Videorekordern findet. Das hatte seine Gründe;_ich hatte damals einen alten Videorekorder bei mir liegen, den ich zerlegte und dem ich viele Teile entnahm.

MAGIC_STEEL VI wurde am 20. September 2000 in Betrieb genommen und durchgetestet. Alles funktionierte fehlerfrei. Die Elektronik arbeitete genauso wie beabsichtigt, jedoch nur am C64. Am CPC gab es technische Probleme. Der

Querschnitt der Stahlfedern des Griffes wurde auf 1,5 mm reduziert, 2 mm waren zu stark. Der Magic Steel VI verfügte bereits über Zentrierstück und Selbstzentrierung. Das Zentrierstück war für eine bessere Betätigung der Schalter gedacht, und die Selbstzentrierung richtete den Griff noch besser in der Mitte aus.

Die Elektronik war eine eigene Geschichte für sich. An die Ausgänge der Elektronik durfte kein Lastwiderstand angeschlossen werden, sonst funktionierte das Automatikfeuer nicht fehlerfrei.

MAGIC_STEEL VII wurde am 26. September 2000 verdrahtet und durchgetestet. Am 27. September 2000 konnte er – nach dem Aufkleben und Trocknen des Steckergehäuses – als fertiggestellt betrachtet werden. Die Ausstattung entsprach wie **MAGIC_STEEL VI**, welcher exakt eine Woche zuvor fertig wurde, jedoch mit Zentrierstück aus Holz. Dieser Joystick ging an Jakob Voos von Protovision. Die Elektronik (Automatikfeuer) funktionierte Jakobs Angaben zu Folge auch am Amiga und Atari.

Die Elektronik des Magic Steels war ein gehöriges Problem. Zuerst den Einbauplatz schaffen, dann die richtigen Kondensatoren und Widerstände herausfinden und schließlich noch Eigenheiten bei der Verdrahtung verstehen, nämlich die Geschichte mit dem Gesamtwiderstand. Das war eine Arbeit! Gedauert hatte die Geschichte von den Anfängen an gute anderhalb Jahre.

Ich konnte oft nicht weiterarbeiten, weil ich einmal die richtigen Bauteile nicht da hatte, ein andermal wiederum funktionierte die Elektronik nicht, das nächste Mal ging sie wieder. Beim nächsten Test funktionierte sie, blieb aber nach einigen Schüssen stehen, dann wieder klappte das Zeitliche nicht. Gott sei Dank war das jetzt endlich geschafft.

Zu **MAGIC_STEEL VIII** und **IX** bleibt nicht viel zu sagen, nur, dass bei ihnen auf das Zentrierstück für die Schalter verzichtet wurde, da noch alte Druckschalter vom Videorekorder verwendet worden waren und diese nicht im Zusammenhang mit dem Zentrierstück funktionierten. Die Deckel wurden teilweise recht unansehnlich, weil ich sie zu weit und zudem nicht ganz rund ausgeschnitten hatte (Aussparungen für die Feuerknöpfe).

MAGIC_STEEL X wurde am 16.12.2000 das erste Mal durchgetestet. Es war und blieb der einzige **MAGIC_STEEL** mit Mikroschaltern, welche ich von Dieter Lüdemann bekommen hatte. Die Gesamtmontage des Joysticks verzögerte sich leider um geraume Zeit, da ich unbedingt Federstahl besorgen musste, aber meine Bezugsquelle inzwischen den Laden dicht gemacht hatte. Bei diesem Joystick wurden die Tastknöpfe für die Feuertasten erstmals nicht gedrechselt, sondern aufgezeichnet und mittels mehrerer Sägen ausgeschnitten. Dann wurden die Tastknöpfe rundgefeilt.

Gezeigt hat sich, dass sich auf diese Art eine höhere Präzision erreichen lässt als mittels der kleinen Drechselmaschine. Dabei war die Fertigungszeit nicht einmal so hoch wie beim Drechseln (bis die Drechselmaschine jedesmal eingerichtet war und man das Holzstück ein- und ausgespannt hatte).

Außerdem wurde der Griff um etwa 15° nach vorne geneigt und so hingeraspelt bzw. gefeilt, dass der Griff besser in die Hand zu nehmen war. Damit war die kleine Drechselmaschine vom Frühjahr 2000 überflüssig geworden.

Monovibrator – Die Elektronik der MAGIC_STEELS

Die Monovibratorschaltung wurde für das automatische Dauerfeuer der MAGIC_STEELS entwickelt. Die Schaltung lässt es zu, die zeitliche Wiederholung des Signales des Automatikfeuers stufenlos einzustellen.

Grundlegende Zusammenhänge

Bauteil	Wirkung
R1	Verhältnis Feuer aus/Feuer an
R2	Dauer von 1 (an)
R3	Dauer von 0 (aus)
C1	Dauer 0
C2	Dauer 1
POT	Verändert R1
R4	Gesamtwiderstand, um ein Reseten des C 64 zu verhindern (für die Funktion der Schaltung eigentlich nicht notwendig)

Bemerkung: Polung von C1 und C2 ist egal, die Schaltung funktioniert trotzdem.

Die Schaltung in der Praxis

Die Schaltung wurde auf die Software des Commodore 64 abgestimmt (speziell mit Hilfe des Spieles Turrican I).

Position	eingesetztes Bauteil
R1	5,6 kOhm
R2	1 kOhm
R3	1,8 kOhm (2 kOhm) ²
R4	470 Ohm
R6	470 Ohm
C1	10 uF
C2	100 uF
T1	BC337-25 (npn)
T2	BC337-25 (npn)
POT (P1)	22 kOhm

In der Praxis wird das "Feuersignal" innerhalb von 15 Sekunden 17 x geschaltet, wenn das Potentiometer auf den größten Wert eingestellt ist (=22 kOhm + 1,8 kOhm = 23,8 kOhm). Eine Veränderung der Bauteilliste (z. B. andere Transistoren) hat zur Folge, dass sich diese Kippzeit ganz gehörig ändert.

Außerdem darf kein zusätzlicher Widerstand zwischen GND und der Elektronik eingebaut werden (im Schema ist das R4), da die Elektronik sonst nicht mehr funktioniert. Darum kann man auch nicht einfach einen Gesamtwiderstand vor GND setzen, sondern es müssen zwei separate Widerstände, nämlich R4 und R6, eingebaut werden.

Beim Unterschreiten bestimmter Widerstandsverhältnisse funktioniert die Schaltung nicht mehr. Sie "glimmt". Zu beachten ist außerdem, dass die Schaltung analog arbeitet, d. h. es wird nicht plötzlich zwischen den beiden Stromkreisen umgeschaltet, sondern der Strom fällt in einem Stromkreis ab, während er gleichzeitig im anderen steigt, bis jeweils T1 bzw. T2 sperren.

Bei einem 250kW POT, geschaltet vor R3 mit 20 kW kann die Dauer der Pausen recht brauchbar beeinflusst werden. Restlicher Aufbau wie oben dargestellt (P1 entfällt dann natürlich).

Technische Unterlagen MAGIC_STEEL

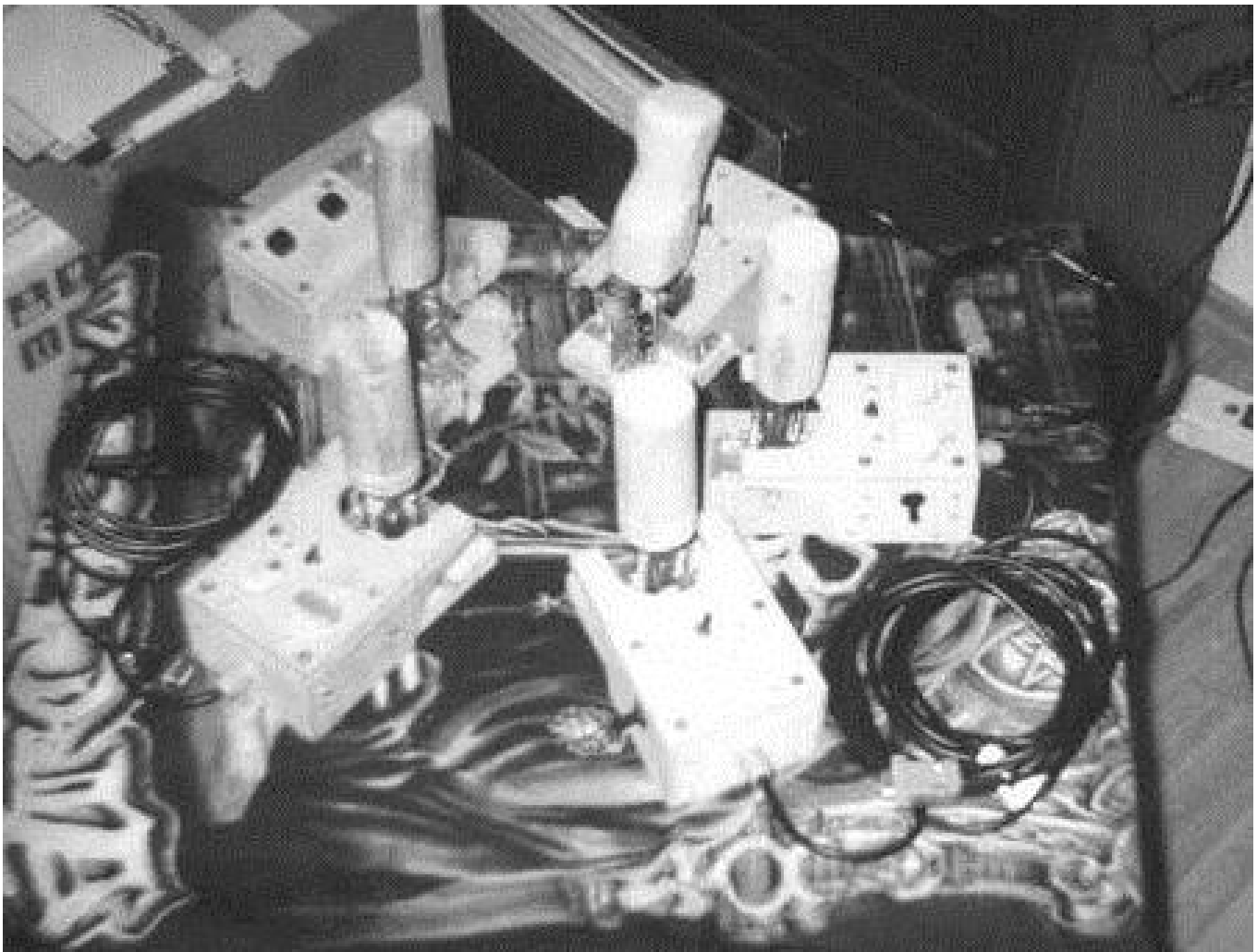
Eine komplette Bauanleitung des MAGIC_STEELS wurde in Folge auf der Club Info von Erich Laber veröffentlicht. Die Club Info ist ein Diskettenmagazin für den C16/+4.

Kurze Bilanz der MAGIC_STEELS

Die Materialkosten eines MAGIC_STEELS beliefen sich seinerzeit auf ca. 25 DM für die Druckschalter-Version und 40 DM für die Mikroschalter-Version. Der MAGIC_STEEL wurde u. a. von Jakob Voos in das Warensortiment von Protovision aufgenommen und angeboten. Gezeigt hat sich jedoch, daß niemand ernsthaftes Interesse an einem selbstgebauten Joystick aus Metall und Holz hat.

Mir ist jedoch mit der Zeit aufgefallen, daß das so nicht stimmte. Obwohl es diverse Veröffentlichungen über dieses Projekt gab, war fast nichts darüber bekannt.

Bevor ich diesen Abschnitt schließe, muß ich natürlich noch zugeben, daß der MAGIC_STEEL neben all seinen Vorteilen auch einige Nachteile gegenüber herkömmlichen Joysticks mit Plastikgehäuse hat. Da er aus Holz besteht, bildet sich zwar auch nach längerer Zeit kein Schweiß auf der Oberfläche, aber dafür kann man den Joystick auch nicht so rund und somit ergonomisch bauen wie ein Plastikgehäuse spritzbar ist. D.h. eine Möglichkeit gäbe es schon, aber die würde den zeitlichen und Materialaufwand ins Uferlose treiben: schnitzen. Daher lässt sich keiner der bisher gebauten MAGIC_STEELS so gut anfassen wie z. B. ein Quickjoy. Zudem verfügte keiner der gebauten MAGIC_STEELS über Gumminopen, um ihn damit auf den Tisch zu fixieren. Die Probleme bestanden immer darin, entsprechende Teile aufzutreiben oder selbst herzustellen.



updates

C= QUARTETT, DESKTOP-LOGO UND FEHLERBILD

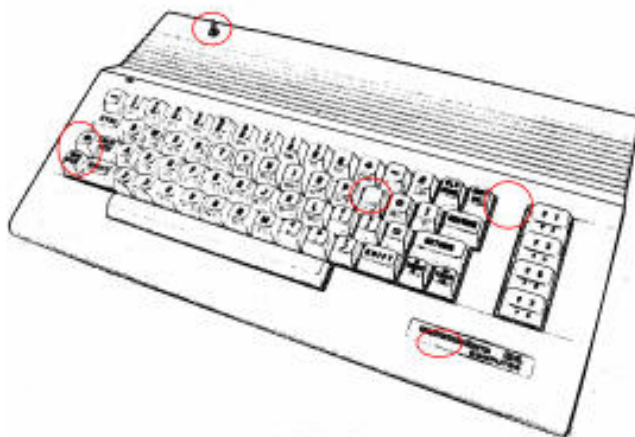
Von Stefan Egger

So, ich habe jetzt herausgefunden, was ein „EGA“ Modus eines PCs kann: 16 Farben aus einer Palette aus 64 darstellen! In unserem Quartett hatte ich bei der Karte „8A – PC40-III“ das Feld „Farben“ freigelassen, da wir es nicht herausfinden konnten. Nun könnt ihr - wie im unteren Bild rot markiert – euer Quartett vervollständigen.

Viel Spaß weiterhin!

Außerdem habe ich wieder ein neues Desktop-Hintergrundbild gemacht, das man auf www.cevi-aktuell.de.vu im Bereich „Specials“ downloaden kann. Das Logo wurde mit dem CAD-Programm „MicroStation“ erstellt, der Rest mit einem Grafikprogramm zusammengefügt. Ich hoffe, Sie können Ihren Windows-PC damit ein wenig schöner gestalten! Viel Spaß damit!

Und nun noch die Auflösung des Fehlersuchbildes aus der letzten Ausgabe: In der cevi-aktuell 06/06 habe ich 5 Fehler versteckt. Die Fehler sind im unteren Bild mit roten Kreisen gekennzeichnet:



8A

Commodore PC 40-III

Er hat ein 3,5"-, ein 5,25"-Laufwerk und eine 40 MB-Festplatte eingebaut.

Erscheinungsjahr:	1989
Preis bei Markteinführung:	2850 €
Prozessor/Taktfrequenz:	80286/12 MHz
Max. Auflösung:	800 x 600
Farben:	64
RAM:	1 MB
Ton:	Piepser



© 2006, Stefan Egger

webtip juni

WWW.COMMODOREGAMING.COM

Von Boris Kretzinger

Noch vor der Umbenennung von Yeahronimo Media Ventures zu Commodore International Corporation erklärte YNMO am 27. September 2005, man habe ein Joint Venture mit „The Content Factory“ in Höhe von 18 mio Euro abgeschlossen und wolle auf den elektronischen Spielmarkt vorstoßen – „wieder vorstoßen“, wie YNMO meinte.

Der Vertrag wurde nun am 12. Juni 2006 rechtskräftig und seit dieser Zeit ist auch die Homepage dieser Division erreichbar (Commodore Gaming BV mit Sitz in Amsterdam). Und was genau finden wir da?

Eine hervorragend aufgemachte Seite voll mit lizenzierten Handyspielen ... super. Was ist daran revolutionär oder so besonders neu? Nichts, aber im Gegensatz zu allen vorherigen Besitzern des Namensrechts hält Commodore, was sie verspricht: schauen wir zurück auf Tulip und dem Versprechen, daß man Commodore ausgliedern werde und damit eine Lücke im Markt zwischen digitaler Unterhaltung und Multimedia-Geräten schließen wolle, indem man alles aus einer Hand anbiete – jetzt ist es fast soweit. Wenn der angekündigte GameTower auf den Markt kommt, kann man mit ihm schon einiges machen, und damit er sich verkauft, wird Commodore – wie schon jetzt bei den MP3-Playern – Downloadgutscheine dazupacken. Aber zurück zur Website ...

Wir sehen die Links „Mobile Games“ (Hier kann man zahlreiche Handygames wie Cannon Fodder u.ä. herunterladen), „Games Arena“ (Hiscorres online stellen), „Vintage C64“ (ja, dazu gleich mehr) sowie „About us“ und „News“. Also zuerst zum Vintage-C64-Link, bei dem wir mit dem unten abgebildeten Bild begrüßt werden. Nett gemacht, immerhin. Im Prinzip erfahren wir hier etwas über die Geschichte des Unternehmens und seine größten Erfolge, die ja bekanntlich auf dem Gebiet der Computer lagen. Das soll auch nochmal anschaulich auf einer Zeitlinie dargestellt werden, die wir unten sehen, aber hier fällt sofort auf, daß der dort gezeigte und auf 1985 datierte Amiga ein Amiga 600 ist ... peinlicher Fehler, oder haben Sie schonmal eine Mercedes E-Klasse-Werbung gesehen, die einen Smart zeigt? Sowas darf eigentlich nicht vorkommen. Nun, wenigstens erfahren wir auch nicht mehr über die Amiga Serie, beweihräuchert werden nur PET, VIC-20 und C64. Ansonsten gibt es aber auch nicht viel zu der Seite zu sagen, aber ein Blick lohnt sich auf jeden Fall. Dem ein oder anderen wird sie garantiert ein Schmunzeln abringen, schon allein, wenn von Commodores Rückkehr in den Spielmarkt die Rede ist, aber die Taktik ist in der Tat alt: Software für ein Gerät, damit es sich verkauft. Diese Eisbrechertaktik hat es schon beim VIC-20 gegeben, und wir werden ja sehen, ob das immernoch klappt damit einen Stein ins Rollen zu bringen ...



webtip juli

WWW.THINKCOMMODORE.COM

Von Boris Kretzinger

Es ist nichts neues, daß Apple-Benutzer es ein wenig schwerer haben, wenn sie emulierend ihrer Cevi-Leidenschaft fröhnen wollen, und auch die allermeisten Crossdevelopment-Tools, die die Szene so hervorbringt, vernachlässigen die Designrechner mit dem Apfellogo. Damit ist jetzt Schluß, denn die Selbsthilfegruppe „Think-Commodore“ kann Abhilfe schaffen. Wie soll man sich das vorstellen?

Ja, hallo, ich bin Peter H., 32, und seit Jahren leidenschaftlicher Apple-Nutzer mit Commodore-Fimmel – warum werde ich deshalb ausgegrenzt? Habe ich nicht ein Recht darauf, als genauso verrückter Nerd zu gelten wie die Do-sendeppen?

Aber sicher das!

„Think Commodore is a website about emulating old Commodore computers such as the C64 and the Amiga on your Macintosh. The website also covers subjects such as C64 or Amiga games, demos, music, how to copy files from your Mac back to your trusty old Commodore etc. There's a real nice and active forum too!“

Und tatsächlich gibt es mehr Apple-C=-Nerds als man meinen möchte, wenn man mal einen Blick ins Forum wirft. Die Idee zu der Seite stammt übrigens von Søren Ladegaard aus Dänemark, der die Page auch unterhält und regelmäßig mit News füttert, wie beispielsweise eine brandheiße Meldung darüber, daß nun ein Quick Guide darüber eingerichtet wurde, wie man einen E-UAE Emulator installiert, um Amiga 500 Spiele endlich auch am Mac spielen zu können. Oder unzählige Designupdates, die alle einzeln genannt werden, sobald sie durchgeführt worden sind.

Es finden sich aber auch News im Archiv, die einen nicht mehr denken lassen, daß Apple-C=-Nerds eben doch anders sind und zu recht vernachlässigt werden, wie die Ankündigung eines applefähigen ScummVM, oder neue Wege Dateien zwischen Amiga und Mac auszutauschen, oder auch das Bekanntgeben eines neues Players für SID-Tunes auf neuen Intel-Macs, und daß ein Amiga-Musicplayer bald folgen wird ...



Nagut, immerhin zwei Unterforen: Commodore Forum und Chit Chat. Damit wäre ja wohl auch für die bis dato rund 50 User alles wichtige vereint, aber sicher wird diese Gemeinde noch wachsen ...

Also, wer von Ihnen einen Apple zuhause hat, kann nun fast ohne schlechtes Gewissen seinen 2-GB-Transfer-PC verschenken, denn alles wird gut. Aber mal Spaß beiseite: Die Homepage ist wirklich gut, und hätte ich einen Mac wäre das die erste Adresse für aktuelle News und Infos rund um Commodorematters auf dem Apfelrechner. Think Commodore, think different ...



feedback

Feedback ist immer willkommen, egal ob positiv oder negativ, Hauptsache konstruktiv. Eine Meinung möchten wir gerne abdrucken, und vielleicht werden es ja beim nächsten Mal mehr sein – wenn DU uns schreibst! In diesem Sinne ...

Jive aus dem Forum-64 schreibt:

Ich will ganz ehrlich sein: Ich stand der Cevi aktuell zunächst skeptisch gegenüber. Doch spätestens seit dieser Ausgabe [06/06, d.Red.] bin ich überzeugt, daß sich eure Mühen gelohnt haben und daß diese nicht nach 3 Mags abreißen.

Ein nette Ausgabe, mit einem brillanten Test zu ASB von PTV. Sehr gut geschrieben und auch recht ausführlich. Eure Idee mit den drei Endseq. / Schlussbildern sollte PTV ggf. mit einem patch aufgreifen. Es macht ein Spiel doch deutlich runder, wenn's ein gutes Intro und Extro gibt.

@Cevi-aktuell-Crew: Weiter so. Ich bin gespannt. Die Go64 habt ihr inhaltlich aus meiner Sicht auf jeden Fall schonmal in der Tasche, eure Kreativität sollte andere mal beflügeln.

Gruß
Jive

☺☺☺ Danke für das dicke Lob! Wir haben den Vorschlag mit den möglichen Endsequenzen an PTV weitergeleitet, und die Antwort können wir vielleicht auch an dieser Stelle sinngemäß bekannt geben, nämlich daß man diese Idee aufgreifen könnte, aber nichts versprechen will. Lassen wir uns also überraschen.

Und nun zu etwas völlig anderem:

In der Ausgabe 5/06 erschien der erste Teil des Comics von „CEVI“. Hier ist nun der 2. und vorerst letzte Teil (Fortsetzung folgt nur evt.). Die Entstehung dieses Comics habe ich auch in der Ausgabe 5/06 beschrieben!

Auch sehr interessant: Der „Cevi“-Comic ist nach einer Partie „Decathlon“ am C64 mit meinem Freund Niki Kaiser entstanden. [se]

CEVI comic Nummer 2: CEVI spielt "Decathlon"... Von Nikolaus Kaiser und Stefan Egger

