

CGUI-aktuell

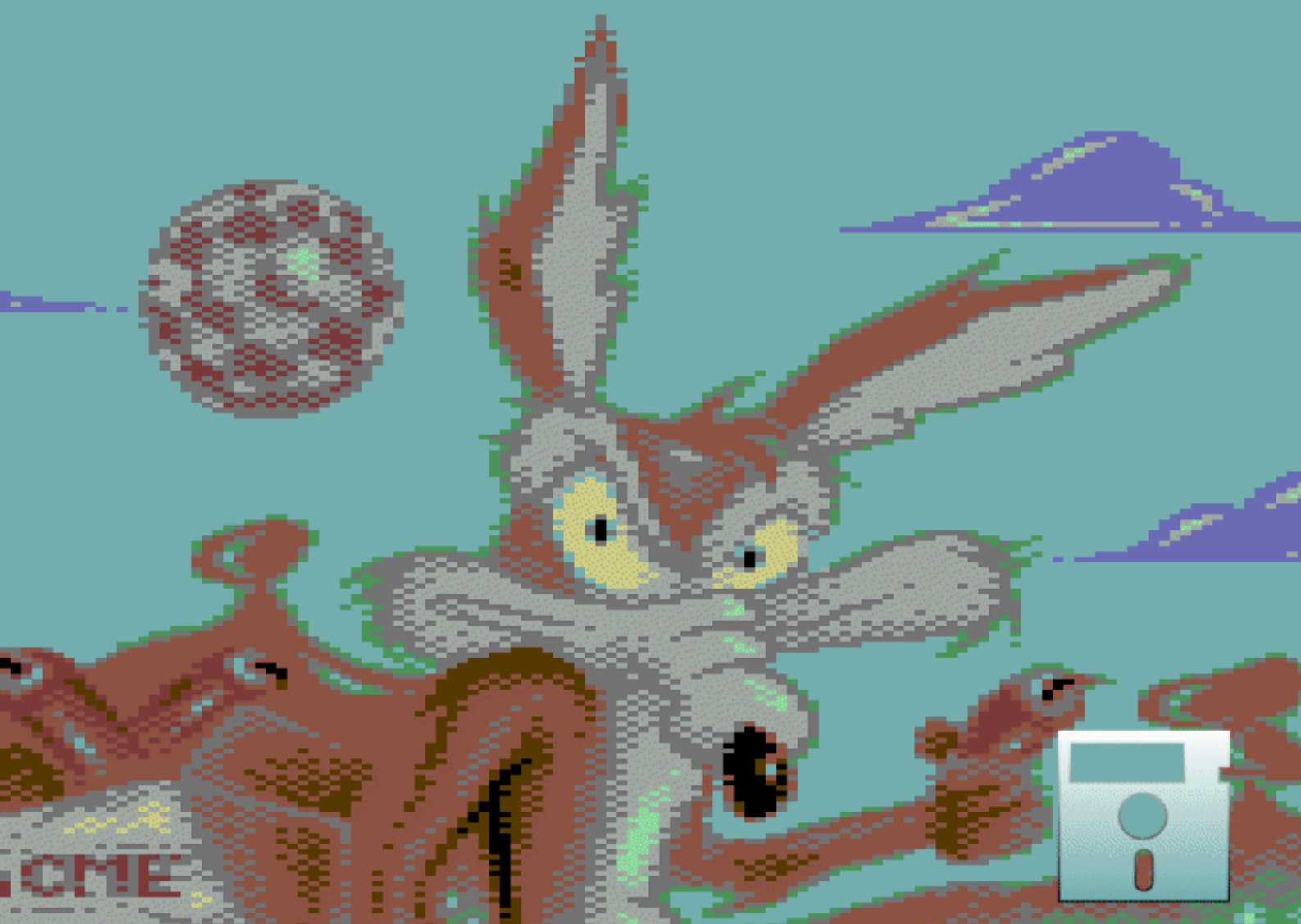
NEWS

INTERVIEWS

- Lance Lyon
- Thomas Mueller

REPORTAGEN

- C= Meeting in Wien



News

64er Games auf Game-TV

Fans des ‚Commodore 64‘ können ab sofort Videos von Spielen des legendären 80er-Jahre-Computers auf dem IPTV-Sender Game-TV.com ansehen. Unter www.Game-TV.com werden Videodokumentationen von beliebten C64-Spielen wie *Impossible Mission*, *International Karate* oder auch *Giana Sisters* gezeigt, die von Spielereis ohne Tricks durchgespielt werden.

Quelle: pressrelations.de

Jim Butterfield verstorben

[bk] Commodore-Hardware-Guru Jim Butterfield erlag am 29. Juni 2007 einem Krebsleiden. Butterfield leitete in den 80ern zahlreiche Commodore-Messepräsentationen in Kanada und in den USA und war dem Toronto PET User's Club bis zum Schluss eng verbunden, der zahlreiche Programme von Butterfield veröffentlichte. Eine ausführliche Würdigung von Butterfields Schaffen finden Sie in diesem Heft.

Quelle: Bitfellas.org ; gulli.com

Digital Talk ist zurück

[bk] Gute Nachrichten für alle, die ihre Floppy mit neuem Diskettenfutter versorgen möchten: das todeglaubte Diskmag Digital Talk ist wieder zurück. Ausgabe 80 präsentiert zahlreiche interessante Texte. Unter der neuen (alten) Leitung von Matthias Köth (alias Dejuhra) verspricht wieder Regelmäßigkeit in die Erscheinungsweise zu kommen. Texte für die DT81 können noch bis Ende Juli an Dejuhra gesandt werden.

Quelle: digitaltalk.de

Home sweet home

[bk] Grafiker Leon veröffentlicht ein neues, beeindruckendes Bild im Interlace-Multicolor-Modus namens „Take me home“.

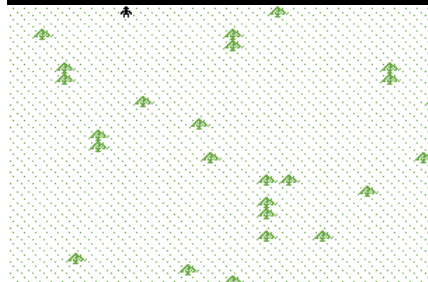


Mehr Infos dazu und der Download unter

noname.c64.org/csdb

Spielerei

Neue Spiele für Puristen: im Zuge der Minigame-Compo 2007 erschienen bislang Clear-Out (im Stil von Sensitive) und Snow Run (ähnelt dem bekannten Commodore-Ski). Beide Spiele kommen von Iceout und benötigen nur 1 KB Speicher.



IMPRESSUM

Die [cevi-aktuell](http://cevi-aktuell.de) 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: Einzelmeinungen spiegeln nicht notwendiger Weise die Meinung der gesamten Redaktion wider. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin zu beteiligen. Manuskripte, Programme (auch Listings) und Bildmaterial werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, sofern sie frei von Rechten Dritter sind.

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)
Michael Krämer (mk)
Thorsten Schreck (ts)
Holger Aurich (ha)
Hermann Just (hej)
Stefan Egger (se)
Christian Rehberg (cr)
Michael Sachse (ms)

Mitarbeit an dieser Ausgabe:

Frank Erstling
Milo Mundt

Kontakt:

cevi-aktuell@c64mail.com
www.cevi-aktuell.de.vu

Die Wiedergabe von Schriftzügen, Warenzeichen u.ä. berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass diese im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und von jedermann benutzt werden dürften. Gleiches gilt für die Wiedergabe von Logos und Markennamen.

Lance Lyon - Der 128er-Mann

Er sollte der große Bruder des C64 werden, aber er schaffte es kaum, aus dessen Schatten herauszutreten und führte ein Dasein als ewiger Stiefbruder: Der C128. Seit 2006 hat er einen Fürsprecher und es entwickelt sich eine Online-Community. Der Mann dahinter: Lance Lyon. Nigel Parker sprach mit dem 128er-Mann.

Nigel Parker

Hallo Lance, könntest Du Dich unseren Lesern kurz vorstellen?

Mein Name ist Lance Lyon, die meisten Leser werden mich von comp.sys.cbm kennen und ich war innerhalb der weiten Commodore-Community der letzten 20 Jahre aktiv.

Wo lebst Du?

Katoomba in den Blue Mountains, 110 km westlich von Sydney, NSW, Australien.

Wie kamst Du zu Commodore-Computern?

1978 entschlossen sich meine Eltern (naja, ich erleichterte ihre Wahl durch permanentes Betteln), mir einen Computer zu kaufen. Sie wollten einen TRS-80, ich wollte einen Exidy Sorceror, wie wir sie in der Schule hatten. Als wir in Sydney waren, bekamen wir keinen von beiden. Stattdessen kauften wir einen PET 2001. (Ich will immer noch einen Sorceror ...)

Benutzt du immer noch aktiv Commodore-Computer?

Ja, meinen C 128D und meinen alten PET sowie einen Amiga 1200. Ich habe auch einen Commodore PC-5 (XT-kompatibel), den ich dann und wann auch noch nutze. Das ist meine alte BBS-Maschine.

Welche Computer hast Du?

Außer den genannten noch mehrere C64 (nicht genutzt, nur gehortet), eine Reihe von Plus/4, C16 und zwei VIC-20. Ferner drei Amiga 600, fünf Amiga 1000, verschiedene Commodore PCs, viele zeitgenössische PCs und eine Fülle von anderen klassischen Computern (die meisten lagern hier nur). Keine Spectrums.

Gibt es irgendwelche aktiven C128-Hacker?

Nichts, was mit der C64-Szene vergleichbar wäre, aber es kommen einige im Forum aus dem Unterholz. Die Szene beginnt langsam Form anzunehmen.

Erzähl' unseren Lesern von Deiner Webseite.

Ganz einfach ausgedrückt: eine Seite rund um den Commodore 128.

Wann hast Du mit der Seite angefangen?

Im Juli 2006 ging das Forum online, im Oktober desselben

Jahres startete www.commodore128.org.

Trotzdem ist die Seite nur ein Auswuchs meiner BBS, die seit 1987 online ist. Es gibt also eine ziemlich lange Vorgeschichte.

Was macht den C128 so besonders?

Es gibt eine Masse von Seiten über den C64, doch nur eine handvoll von Pages für den 128er. Es gibt keine spezifischen Foren, und ich dachte, es sei höchste Zeit, der Maschine eine angemessene Plattform zur Verfügung zu stellen. Was das Besondere der Maschine angeht: es ist meiner Meinung nach der beste 8-Bit-Computer überhaupt und der ultimative Commodore 8-Bit (ich zähle den unveröffentlichten

C65 nicht mit). Dann wäre noch hinzuzuzählen, dass der 128er kaum ausgenutzt und unterbewertet ist. Allerhöchste Zeit, dass er seine eigene Seite bekommt.

Was lief bei Commodore schief?

Meine Meinung? Es gab verschiedene Gründe. Erstens war der Weggang von Jack Tramiel ein großer Fehler. Die Einführung der 264er-Linie war ein weiterer, dem die Produktion des 128ers und seine Verstümmelung durch den 64er-Modus folte, obwohl der C64 weiterproduziert wurde. Dessen Produktion hätte mit dem 128D eingestellt werden sollen. Dann hatten sie mit dem Amiga einen großen Wurf gelandet, den technisch eindrucksvollsten 16-Bit-Computer, noch vor dem Mac, und sie verloren die Führung. AGA war zu wenig und kam zu spät. In Märkten wie hier in Australien hatten sie einen großen Vorsprung vor anderen Markenherstellern, sogar mit ihrer PC-Linie. Sie haben zahlreiche Chancen vertan.

Welche kommerziellen Spiele erschienen für den 128er?

A: Nicht viele. Infocom hatte einige: Beyond Zork, A Mind Forever Voyaging, Bureaucracy und Trinity. Dann natürlich noch The Last V8, Thai Boxing, Kickstart II und The Rocky Horror Picture Show. Alles Konversionen, aber an Kickstart II sieht man, dass die Spiele, wenn es mehr gewesen wären, die C64-Games ausgestochen hätten. In dem Spiel gibt es 27 Kurse, im Vergleich dazu bietet die Cevi-Variante gerade einmal 8. Elite 128 war ein weiteres herausragendes Spiel.

Ich schätze, der größte Vorteil des 128ers war seine Kompatibilität zum C64. Das war vermutlich gleichzeitig ein Schwachpunkt, weil die meisten Programmierer sich auf den 64er Modus konzentrierten.

Absolut meine Meinung.

Was ist die Killer-Anwendung auf dem 128er?

Das ist schwierig, GEOS 128 fällt mir da ein (80-Spalten-Modus), und praktisch jede 80-Spalten-Büroanwendung (Timeworks war immer eine meiner Lieblingsmarken).

Die Retro-Szene scheint sich auf den C64 fixiert zu haben, sind denn überhaupt neue Titel für den C128 in Entwicklung?

In der Entwicklung befindlich? Vermutlich keine. Aber ich habe eine Entwicklung festgestellt, seit die Seite online gegangen ist: Leute beginnen, nach langer Zeit wieder mit dem C128 zu programmieren. Einer unserer Mitglieder schrieb sogar den 2-MHz-Modus für WinVice um und will Programme für die Maschine schreiben. Ich hoffe, dass die Leute mehr für den 128er entwickeln. Wenn man bedenkt, dass er alles zweimal so gut und so schnell leisten kann wie der C64 ...

Danke für Deine Zeit, vielleicht möchtest Du ja noch abschließend etwas sagen?

Ich danke meinen Stamm-Mitgliedern, die eine enorme Zeit und Anstrengung in das Anwachsen der Seite investiert haben. Und macht das Mag [Commodore Free] weiter so gut!



Commodore Free

SKLAVEN DER ARBEIT

Bender

"Nehmen uns die Jobs weg." "In Japan hat ein Fließbandroboter einen Menschen getötet." Wer erinnert sich nicht an die Schlagzeilen Ende der 70er- / Anfang der 80er-Jahre, als man noch Computer "fütterte". Diese Schlagzeilen sollten dafür sorgen, dass viele Menschen ein Unwohlsein fühlten, wenn Sie einen Computer sahen.

Aber spielend wurde den meisten Menschen der Umgang mit dem Computer beigebracht, spärlich waren die Profis am Computer zu finden.

Bis irgendwann Spiele auf dem Computer und Joysticks die Berührung erleichterte. Aber bis dahin hatten Computer schon erste Wege in Film, Fernsehen, Zeitung, Elektronik und das alltägliche Leben gehalten. Anfangs bestaunt waren Filme wie Tron, die ersten Digital-Uhren sowie kostbare Taschenrechner. Mit der computeroptimierten und effizienten Massenfertigung wurde alles erschwinglicher, der Computer nahm uns auf ein mal keine Jobs mehr weg oder war ein unberechenbarer Knochenbrecher. Man gewöhnte sich schnell an die Vorteile, auch ein kleiner Heimcomputer gab dem Aufschwung der Computer ein freundliches Gesicht.

Spätere Utopien wie Matrix und Robocop machten den Verfall der Gesellschaft durch technische Abhängigkeit deutlich. Aber dazu ist es zum Glück bis heute nicht gekommen, auch wenn der Film I, Robot hier schon eine realistischere Darstellung zeigt. Wozu sollten zivile Roboter dienen wenn nicht der Oma beim Backen von Kuchen.

Bequemlichkeit und Einfachheit versucht uns die Industrie zu versprechen. Ein erster Schritt ist der Verlust der angeborenen Fähigkeiten, mal ganz im Ernst wer kann heute noch selber für sein Essen sorgen und damit meine ich nicht das Wildern im ansässigen Supermarkt.

Sondern Jagd, Tötung und Zubereitung des Essens, bei Vegetariern der Besuch im Stadtpark oder Friedhof wo Grünzeug steht. Daran sind die Computer nicht schuld, es zeigt aber doch wie einfach der Mensch es sich macht und seine Unabhängigkeit der Bequemlichkeit opfert.

Derzeit versucht Google ein Datensammlungsarchiv aufzubauen, das es ermöglicht jedem Einzelnen eine Empfehlung in Bezug auf Essen, Reise und Arbeit zu geben. Klingt toll, aber der Schritt dann zu hinterfragen warum man diesen Job nehmen soll. Warum fahre ich nach Athen? Weil Google das sagt? Du wirst jetzt wahrscheinlich den Kopf schütteln, aber wenn man hört wie oft Leute einfach der Aufforderungen per Mail Folge leisten Ihre Kontodaten und privaten Daten anzugeben ist es kein Wunder wenn demnächst unser Leben von Google gesteuert wird (oder zumindest das Leben von denen, die es zulassen).

Wofür würde ein Roboter denn jemandem dienen? Würde die Technik eingesetzt, damit keine gesundheitsschädliche Arbeit mehr von Menschen gemacht werden muss? Würden Roboter unsere Kriege führen (OK, Terminator hatten wir schon)?

Aber wohin uns der Weg führt, weiß keiner so genau, ob die Technik zum Voranschreiten der Menschheit dient, dass es keinen Hunger mehr auf der Erde gibt? Wir wissen in 30 Jahren, wo wir stehen, welche Hobbys uns zusammenführen und wie die Erde aussieht und und und.

Bis dann ...

Am 7.7.07 ist es wieder einmal so weit. Die DoReCo findet statt in Dortmund. Weitere Infos auf www.classiccomputer.de.

Buchkritik: Mohr - Der Amiga

Volker Mohr : Der Amiga – Die Geschichte einer Computerlegende. Skriptorium-Verlag 2007.

Christian Rehberg

Muss das im Ernst sein? Ein weiteres Buch auf der Retrowelle. Diese halbausgegorenen, schlecht recherchierten, lieblosen Bücher haben mich doch in letzter Zeit genug Geld und vergeudete Aufmerksamkeit gekostet. Nicht schon wieder ...

Aber weit gefehlt. Es war an der Zeit, dass hier ein fast perfektes Buch erscheint; eines, das sich nicht arrogant über die Fehler anderer ablässt, nur kritisiert, keinen Funken der Emotion eines alten Computers einfängt, einfach den Geist nicht erfasst den Namen wie Atari, Commodore oder Amiga haben. Und hier ist es wirklich erfrischend zu lesen, wie ein Anfänger sich hier wohltuend von der bisherigen Zunft der Retrobuch-Schreiber abhebt.

Wie es sich gehört stecken sämtliche persönlichen Emotionen und Wertungen in einem Vorwort, das glaubwürdig und sympathisch daher kommt, ohne Zeigefinger und Überheblichkeit. Der Autor Volker Mohr gibt sich hier schon als Kenner und Fan des Amiga aus, welches man auch sofort glaubt. Er versucht gleich seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen, das Buch sei die Idee des Verlegers gewesen. Klingt danach, als wolle er für das folgende nicht die Verantwortung übernehmen, aber diese Demut ist völlig unnötig. Er schreibt über das, was den Amiga zur Legende gemacht hat, nicht was er sein sollte, hätte sein können und evtl. mal sein wird. Die Emotion, die ein Amiga bei der Benutzung auslöst, den Kniff bei der Benutzung, die „Eastereggs“. Auch versteckt er nicht die unangenehmen Wahrheiten, er arbeitet nach dem neuesten Stand des Wissens in puncto

Commodore. Er bezieht sich hier auf „Rise and Fall of Commodore“, ein bisher nur englisches Buch, welches aber laut Autor schon in der Übersetzung ist. Diese neuesten Infos fließen in das Buch ein und schaffen ein gutes Bild der Vorgänge bei Commodore bzw. Amiga. Auch werden Halbwahrheiten beiseite gewischt und endlich klar gestellt (woher der Name Commodore stammt, wer der Entwickler des C 64 ist usw.). Dies sind zwar keine Infos, die er aus eigener Recherche hat, aber wenigstens sinnvoll „geklaut“, um dann ein wahres Bild zu liefern. Aber das ist auch schwer, es ist fast alles gesagt in Bezug auf Commodore und jeder, der das Hobby im Web seit Jahren verfolgt, hat ungefähr dieselben Infos. Aber diese jetzt katalogisiert und schön übersichtlich genießen zu können ist toll und auf jeden Fall eine Kaufempfehlung wert.

AMIGA

Leider, leider, leider ist wenig über das Geheimnis mit Namen Jay Miner bekannt. Welche Rolle er wirklich gespielt hat, war er so revolutionär, war er eher ein ruhiger Geist mit kreativen Ideen? Das Bild, welches sich abzeichnet durch die Berichte in den letzten Jahren, ist da nicht eindeutig, auch wird das hier leider nicht geschafft. Dafür sind es einfach zu wenig Infos, leider werden es auch nie mehr werden. Durch die neutrale Schreibweise erhält man wenigstens die Chance, sich selber ein Bild in der Phantasie zusammen zu setzen. Im späteren Teil des Buches wird es dann etwas nervig, die Wechsel der Firma Amiga von Escom zu Gateway usw. sind recht fad geworden. Danach jedoch schlägt wieder der Fan zu und er erklärt mit Bildern die Unterschiede der Workbench Versionen. Auch eine Übersicht der Amiga Versionen und einige seltene Prototypen fehlt nicht.

Kommen wir zu den Minuspunkten:

- zu wenig zu kleine Bilder
- Preis, Wertigkeit des Buches (Qualität und Verarbeitung)

Es sind für meinen Geschmack zu wenige Bilder enthalten, diese sind dann entweder schwarz-weiß oder halt zu klein.

Der Preis von 19,80 € ist happig für ein Buch, welches gerade mal die fühlbare Qualität eines Taschenbuches hat, jedoch im DIN A5 Format.

Diese Minuspunkte kann ich ihm aufgrund des guten Schreibstils und des transportierten Amiga-Funkens verzeihen. Es ist ein tolles Buch, man muss hier wirklich sagen eine angenehme Überraschung. Vielleicht gibt es mehr aus der Feder von Volker Mohr. Es wäre toll!



Volker Mohr: Der Amiga. Die Geschichte einer Computerlegende. Morschen 2007.

14,8 x 21 cm. Paperback. 140 Seiten. Mit 92 Fotos und Abbildungen, davon viele in Farbe!

ISBN 978-938199-12-1. 19,80 €

C64-online.com - Ein Interview

Thomas Müller heißt der Admin des zweitgrößten deutschsprachigen C64-Forums. Die Seite ist allemal einen Blick wert, und wer den riskiert stellt schnell fest: „stay a while – stay forever.“ Wir plauderten mit Thomas über seine Seite, das Universum und den ganzen Rest ...

Boris Kretzinger

☞ Hallo Thomas! Vielleicht erzählst Du uns zuerst etwas über Dich und wie Du überhaupt zum C64 gekommen bist.

Mein Weg in die Computerei began 1980, als mein Vater berufsbedingt einen der ersten Sinclair ZX-81 direkt aus UK bestellte. Ich war damals neun Jahre jung und war davon fasziniert, dass man auf einem Fernseher selber etwas schreiben konnte. Schnell entwickelte ich mehr Interesse und lernte, wie ein Computer durch Programmieren in BASIC automatische Ausgaben machen konnte.

Als mein Vater dann ca. zwei Jahre später einen TI-99/4A kaufte, wählte ich den Weg zu einem VC-20, den es zu Weihnachten mit einer Datasette und einem Joystick gab. Die gleiche Konfiguration stand mir dann Weihnachten 1983 zur Verfügung, als ich als "Zuzahlung" meinen VC-20 verkaufte.

Nun begann für mich eine interessante Zeit. Ich fing an, einen Teil meiner Hausaufgaben mit eigenen Programmen am C-64 zu lösen und diese auf dem Drucker meines

Vaters zu drucken. Zum Glück standen meine Eltern hinter mir und so

wurden meine Lehrer überzeugt, diese Hausaufgaben zu zulassen. Viele schöne Erinnerungen versuche ich seit meinem 28. Geburtstag wieder zu beleben und so besorgte ich mir vor ca. 8 Jahren wieder einen C-64 und meine Sammlung wuchs. Nach einiger Zeit verspürte ich den Drang, die von mir teilweise mühsam erlangte Anwendungssoftware im Internet auch anderen Interessierten zugänglich zu machen und so entstand dann die **C64-Online.com**.

Meine Sammlung ist sehr dynamisch. Aber zur Zeit besitze ich rund 45 C-64, 30 diverse Floppies, 5 VC-20, 2 C-128 D, 2 Amiga 500, 2 Amiga 2000 und ca. 20 Commodore Monitore. Hinzu kommen noch ein paar Drucker, Datasetten, Joysticks etc. Zum Leidwesen meiner Frau, aber zum vollsten Vergnügen meiner Tochter sind zur Zeit aufgebaut und im Betrieb je ein VC-20, C-64, C-128D, Amiga 500, Amiga 2000. Jeweils natürlich mit entsprechender Peripherie.



Übrigens ist auch der C-64 Schuld daran, dass ich nachhaltig die Finger nie von Computern lassen konnte und heute in der IT-Branche tätig bin. Mein Job ist es, aus aktuellen und neuen Produkten in der IT Lösungen zu erarbeiten und zu vermarkten, die es größeren Mittelstandsunternehmen ermöglichen, erfolgreicher mit den notwendigen Geräten und Technologien zu arbeiten.

☞ Welche klassischen Computer umfasst Deine Sammlung?

☞ Was ist Dein Lieblings-C64-Spiel und warum?

Das ist schwer zu beantworten, da ich viele Spiele früher sehr gerne gespielt habe und heute noch spiele. Ich möchte hier mal Loderunner, Monty on the run, Jumpman und Moon Cresta nennen. Aber das Spiel mit den meisten / intensivsten Erinnerungen meiner Jugendzeit ist sicherlich Scramble. Ich spielte es früher auch ab und an am Automaten und lernte dabei meine erste große Liebe kennen. Aus der Liebe ist nichts geworden, das Spiel habe ich heute noch! ;)

☞☞☞ *Warum bist Du dem C64 bis heute treu geblieben?*

Der C-64 hat für mich einen oftmals eher unterschätzten Vorteil: Man muss sich mit ihm und seinem "Inneren" intensiv beschäftigen, um interessante und komplexe Ergebnisse zu erzielen. So kann man ohne Assembler am C-64 kaum ein vernünftiges Programm schreiben, dass sich z.B. mit Grafik oder Sound beschäftigt und gleichzeitig eine annehmbare Performance bieten soll. Man durchschaut so gleichzeitig die Zusammenhänge eines Computers und seiner Peripherie bis auf's letzte Bit. Das kann einem heute kein Studium bieten und in der gesamten IT-Branche spiegelt sich das wieder. Fast alle erfolgreichen Consultants oder System Engineers haben oder hatten etwas mit den C-64 zu tun. Wenn ich hingegen unsere Azubis im dritten Lehrjahr sehe, dann fällt auf, dass ein nicht laufendes Windows oder ein Bildausfall schon das große Achselzucken nach sich zieht. Hier sind die grundlegendsten Zusammenhänge für die "Fachleute" nicht mehr zu verstehen. Das liegt leider an unserer "Mausschubser"-Gesellschaft, wie sich nicht mehr mit dem Computer selbst beschäftigen muss. Computer an, CD rein, los gehts. Was dann nicht funktioniert wird einfach ersetzt. Für mich ist das sehr bedauerlich!

☞☞☞ *Was stört Dich an der heutigen C64-Community?*

Das sind eigentlich nur zwei Punkte. Der erste Punkt ist, dass ich es schade finde, wie sich ein nicht unerheblicher Teil der Community abgrenzt anstatt zu versuchen, neue Leute für den C-64 oder auch andere 8-Bit-Systeme zu begeistern. Aufgrund meiner Erfahrung im Beruf versuche ich auch mit der C64-Online.com viele Informationen zum Einstieg mit dem C-64 so vielen Interessierten wie möglich zugänglich zu machen. Das ist auch der Grund, warum es auf der C64-Online.com viele Tips & Tricks im Forum gibt, die von der bestehenden Community als eher langweilig angesehen werden.

Jedoch weiß ich aus Emails, dass es einige jüngere Leute gibt, die durch diese Hilfestellungen den Einstieg finden und so vielleicht auch später im Beruf davon profitieren können. Für mich ist der C-64 auch und vielleicht gerade heute ein genialer "Lerncomputer" für diejenigen, die sich intensiver mit der modernen IT beschäftigen wollen oder müssen!

„Fast alle erfolgreichen Consultants oder System Engineers haben oder hatten etwas mit den C-64 zu tun.“

Punkt zwei ist keine Kritik an der Community sondern die Feststellung, dass leider der größte Teil der C64-Community im südlichen Teil Deutschlands liegt. Somit ist es für die Nordlichter so wie nicht, immer eine größere Reise zu den interessanten Events. Hier frage ich mich allerdings, wo die ganzen C-64 Fans im Norden von damals geblieben sind?

☞☞☞ *Deine Seite, c64-online.com, war nicht das erste Forum, gehört aber dafür heute zu den größten. Wie bist Du auf die Idee gekommen, dieses Forum zu eröffnen?*

Mir ging es am Anfang in erster Linie darum, den Leuten sowohl Facts zur Verfügung zu stellen, die den Wiedereinstieg in die C-64 Welt vereinfachen sollten. Als ich nach Jahren meinen ersten C-64 wieder einschaltete, fielen mir die vielen schönen Pokes und 2-Zeiler nicht mehr ein, mit denen ich so viel Spaß hatte. Also mußte ich mir viel Literatur anschaffen, da es auch im Internet keinen Pool dieser Infos gab. Ich stieß natürlich auf die bekannten Foren. Diese befassten sich allerdings in erster Linie damit, wie man aus dem C-64 eine moderne Turbomaschine macht.

Das ist jedoch nicht mein Ansatz. Ich bin da eher ein Purist, dem es in erster Linie darum geht, wie man den C-64 mit den gegebenen

Mitteln betreiben kann und wie man früher damit gearbeitet hat. So hat das Thema für mich zum einen den größeren Retro-Effekt und auf der anderen Seite lernt man so am meisten über die Basisfunktionen des Systems. Somit versuche ich sowohl Informationen als auch Software zur Verfügung zu stellen, die es ansonsten nirgends im Internet zu finden gibt.

Dass die Besucherzahlen sich in den paar Jahren so entwickelt haben zeigt mir, dass es in der Tat eine Menge Leute gibt, die an diesen Infos und Programmen interessiert sind. Da es mir jedoch nicht darum geht, anderen Foren den Rang abzulaufen, gibt es zur Zeit keine Foren auf der C64-Online.com, die sich mit Turboprozessoren, Festplatten etc. im speziellen beschäftigen. Diese wird es dann geben, sobald die Mitglieder des Forums diesen Wunsch äußern.

☞☞☞ *Mitglieder haben schon einige Male staunen dürfen: So fand nicht nur der ehemalige Gründer von SM Soft zu Dir, sondern auch der Autor des *Datassetten-Justageprogramms*. Gibt es darüber hinaus vielleicht noch ein paar Geschichten aus dem Nähkästchen von interessanten Leuten, die Dich seither über die Seite kontaktiert haben?*

Aufgrund des Inhalts der Forums und der Download-Datenbank finden scheinbar immer wieder Programmierer und Entwickler von früher zu meiner Seite. So hat z.B. auch ein ehemaliger Programmierer von Data Becker zur C64-Online.com gefunden, weil er sein Programm einfach bei Google eingeeben hat. Leider war er aber nicht bereit, öffentlich zu schreiben und so möchte ich den Namen oder

„Aufgrund meiner Erfahrung im Beruf versuche ich auch mit der C64-Online.com viele Informationen zum Einstieg mit dem C-64 so vielen Interessierten wie möglich zugänglich zu machen.“

das Produkt hier nicht nennen. Außerdem hatte sich vor kurzem auch der Gründer der Firma REX-Datentechnik bei mir gemeldet. Ich hoffe, dass ich hier bald auch einige interessante Infos bekommen und weitergeben kann.

☞☞☞ *Zuletzt bist Du eine Kooperation mit classiccomputer.de eingegangen. Wie sieht die Zusammenarbeit aus und habt ihr schon gemeinsame Zukunftspläne geschmiedet? Was erwartet uns da noch?*

Zunächst wird es eine technische Verknüpfung der beiden Seiten geben, so dass ein Informationsaustausch zwischen beiden Seiten gegeben ist. Außerdem ist Bender Moderator der C64-Online.com Foren und Download-Sektion. Wie weit die beiden Seiten später zusammenlaufen steht noch nicht fest. In jedem Fall supporten wir uns gegenseitig mit Informationen und Hardware.

„Aufgrund des Inhalts der Forums und der Download-Datenbank finden scheinbar immer wieder Programmierer und Entwickler von früher zu meiner Seite.“

☞☞☞ *Commodore gestern und heute - dazwischen liegen Welten. Doch die "neue" Commodore verspricht diesmal langlebiger zu werden als die Vorversuche. Was meinst Du zum Relaunch und wird die neue Hardware (CIC und CG) auch Berücksichtigung auf Deiner Seite finden?*

Der Relaunch birgt zumindest nach meiner Ansicht die Chance, wirtschaftlich erfolgreich zu starten. Abhängig ist dieses jedoch stark von der Vermarktungsstrategie. Ich denke, dass sich vor allem die CIC-Produkte mit den richtigen Vertriebswegen absetzen lassen, wenn zu einem guten Preis-/Leistungsverhältnis noch ein starker Vertriebspartner mit einem gut ausgebauten Filialnetz hinzukommt. Die PC-Systeme hingegen sind zur Zeit zu teuer. Ein Nicht-Commodore-Fan wird sich nur über den Preis überzeugen lassen, zumal im PC-Sektor die Preise der verwendeten Markenkompnenten transparent sind.

Auf jeden Fall werden die neuen Produkte auch auf der C64-Online.com berücksichtigt. Im Hardware-Forum wird bereits die aktuelle und in naher Zukunft geplante CIC-Hardware vorgestellt. Die CG-Hardware ist bislang noch nicht aufgenommen, wird aber der Vollständigkeit halber in Zukunft noch kommen. Allerdings handelt es sich hierbei um mehr oder weniger Standard-PCs und somit nichts wirklich neues auf dem Markt. Die Ausnahme bildet hier nur das Gehäuse, das mit einem gewünschten "C=kin" bestellen kann.

Sofern der Absatz in Deutschland Erfolg haben wird und sich somit Gesprächsstoff entwickelt, wird es später auch entsprechende Foren geben.

☞☞☞ *Hand aufs Herz: Michiel Kroder (Content Manager bei Commodore Gaming) sprach in einem Interview von der Möglichkeit einer Retro-Neuaufgabe des C64, und*

zwar nicht in einem Steuerknüppel. Wie siehst Du die Chancen dafür?

Eine Retro-Neuaufgabe des C-64 würde sich in meinen Augen wirtschaftlich nicht rechnen. Echte Retro-Fans kaufen lieber ein "Original" über die bekannten Auktionshäuser. Der eine oder andere, zu denen ich auch gehören würde, kauft sich eine Version um die eigene Sammlung zu ergänzen. Neukunden würde man für so ein Produkt nur über den Preis gewinnen können, da es zum einen keine gewachsene Identifikation mit dem Markennamen "Commodore" gibt, und zum zweiten aktuelle Konsolen bessere Grafik- und Soundeigenschaften bieten. Die Zeit der kurzweiligen 2D-Shooter und Textadventures scheint vorbei.

Meiner Einschätzung nach dürfte der Preis für einen Retro-C64 inkl. Floppy nicht über 99,00 Euro liegen, damit ein vernünftig hoher Absatz erreicht werden kann. Ob allerdings so eine Konfiguration kostendeckend hergestellt werden

kann, ist zu bezweifeln. Man sieht am Projekt C-One, dass ohne entsprechende Stückzahl die Kosten zu hoch sind.

Obwohl ich mich sehr über das Erscheinen eines Retro-C64, möglichst im Brotkastengehäuse, freuen würde, glaube ich nicht an das Erscheinen eines solchen Gerätes. Mir fehlt die Fantasie, dass Commodore Gaming ein System für Fans mit Verlust auf den Markt bringt. Wie sehr CG gerade jetzt auf Gewinn angewiesen ist, sieht man an der Preisgestaltung der aktuellen PC-Systeme.

☞☞☞ *Vielen Dank für das Gespräch, Thomas!*



Infos rund um alle C=Floppies und einige Drittanbieter liefert C64-online.com ebenso ansprechend und übersichtlich wie Erste-Hilfe-Bereiche im Falle eines Falles ...



Und auch die neuesten Produkte fehlen nicht!



Meeting in Wien

Am Sonntag den 29. April 2007 fand das alljährliche Commodore Meeting in Wien wie jedes Jahr in der „Wiener Freiheit“ statt. Hier ein kleiner Bericht des Treffens

Stefan Egger

Es waren ein Amiga 1200 mit 060 Prozessor, 2 C128, ein C64-G, ein Plus/4 (mit 1551) und noch ein C64 mit 1541 zu sehen. Der Forum64-User *Jogi* war sogar aus Deutschland angereist. Er hatte spezielle Eproms dabei, die ohne Adapter in einen alten C64 oder eine 1541 oder ein Cartridge als ROM-Ersatz passen (damit kann man dann in ein Cartridge auch ein ganz anderes Game reinbrennen und das Gehäuse geht trotzdem zu).

Nebenbei wurde auch noch jede Menge gefachsimpelt. Ich war positiv überrascht, wie viel Interesse und Bewunderung der A1200 bekommen hat.

Das war es so im Wesentlichen! Die Veranstaltung war gut besucht (so waren auch Lord-Lotek (Lotek64) und Radio-Super-Kater da). Der Schwerpunkt der Veranstaltung waren Demos und natürlich Spiele. War wie immer ein netter unterhaltsamer Nachmittag, aber diesmal gab es keine seltene Hardware zu sehen.



Weitere Bilder und Infos gib'ts auf:

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

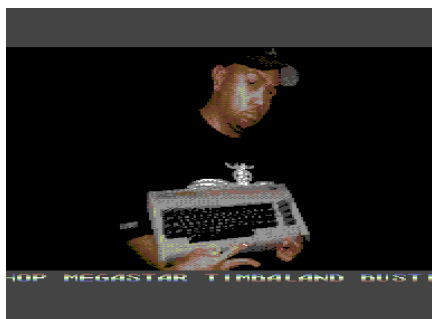
Mit freundlicher Unterstützung von *overdoc!*

C64-Musik Nachruf

SID-Sounds machen Produzenten reich.

Stefan Egger

Die kanadische Sängerin Nelly Furtado benutzt am Anfang ihres CD Titels "Do It" ihres aktuellen Albums "Loose" die Melodie und Bassline von dem C64-Lied "Acid Jazzed Evening" von Janne Suni aus Finnland.



Unter dem Pseudonym Tempest of Damage hat im Jahre 2000 eben genannter Janne Suni den "Oldskool Music" Wettbewerb auf der Demoparty Assembly gewonnen. Fast hat es den Anschein, das ein oder andere Mitglied des Produktionsteams von "Loose" hat Gefallen an der wunderschönen Melodie des gerade mal 57k kleinen Songs gefunden. Hat sich der Produzent Timbaland tatsächlich von einem kostenlosen Musikstück aus der Demoszene inspirieren lassen? Und dies ohne den tatsächlichen Autor der Melodie finanziell dafür zu entlohnen? Timbaland selbst meinte zu dem in einem Radiointerview nur, dass Janne Suni ein "Videogame Idiot" sei und er aus allem Musik machen könnte und er nie genau weiß, woher er das schon mal gehört hat... Doch hier wird auf professioneller Basis mit dem geistigen Eigentum Dritter viel Geld verdient, denn freie Musik ist genauso geistiges Eigentum...

Beispiele für frühere Plagiate aus diesem Sektor gibt es mehr als genügend. Der Hit der Gruppe

Zombie Nation aus dem Jahr 1999 "Kernkraft 400" war ein Remake des Soundtracks vom C64-Spiel "Lazy Jones" von David Whittaker. Für den holländischen Chartshit "You've got my love" von Bas "Bastian" Bron wurde bei den Musikern Jeroen Tel und Reyn Ouwehand abgekupfert. Die Chancen für Janne Suni und Glenn Rune Gallefoss stehen nicht schlecht, in beiden Fällen sind die Gerichtsurteile zum

Nachteil der Plagiatoren ausgegangen.

Mal sehen, wie das enden wird.

Quelle: gulli.com

Jim Butterfield 14.2.1936 – 29.6.2007

[bk] Jim Butterfield, alter Commodore-Hardware-Guru und Mitglied der Toronto-PET-User-Group, verstarb am 29.6.2007. Butterfield war nie bei Commodore angestellt, hatte aber eine beratende Funktion (beispielsweise als die ersten Fehler der B256er Serie auftraten, hierzulande besser bekannt als CBM-II-Serie) und leitete zahlreiche Messpräsentationen. Er galt als der beste „externe Insider“ der Firma und war in dieser Funktion auch Anlaufstelle für Fragen über Commodores Vergangenheit.

Seine ersten Computer-Erfahrungen machte der Kanadier 1963, als der Begriff „Computer“ für den allergrößten Teil der Bevölkerung noch inhaltslos war. Als die Hobbycomputerei in den Siebzigern losging, hatte Butterfield schon jahrelange Computererfahrung. Über den KIM-1 kam Butterfield schließlich zu Commodore-Computern, denen er bis zu seinem Tod verbunden blieb. Da er schon vor der Übernahme von MOS Tech. durch Commodore mit dem KIM-1 arbeitete, bemerkte er oft scherzhaft: „I sometimes say that I programmed Commodore computers before they made computers.“

Zur den Untergang des Unternehmens überdauernden Anteilnahme und Freude an der Benutzung des Commodore 64 meint er: „It makes me think that perhaps the Commodore 64 will live forever.“ Butterfield wird in den Herzen vieler v.a. kanadischer und amerikanischer C=Fans ebenfalls weiterleben, sollte aber auch von europäischer Seite nicht vergessen und entsprechend seiner Idee des „Social Computing“ (Computerwissen teilen) gewürdigt werden.



SX-64 steuert UFO

Frank Erstling

Zuerst einmal: nein, dass wird keine abgedrehte Geschichte über dubiose Sichtung von unbekanntem Flugobjekten. Dies ist eine wahre Geschichte und gehört nicht in die Abteilung übersinnliche Phänomene ...

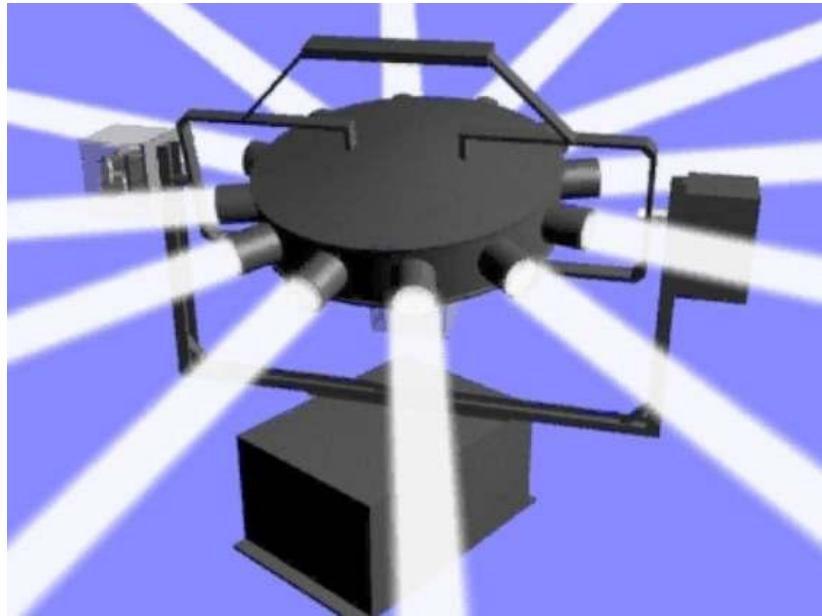
Genug des Unsinn. Ja, Ich habe mal ein UFO gebaut. Nicht diese fliegenden Untertassen, sondern UFO nannte man in den 80'ern auch rotierende Diskothekenbeleuchtungen, welche sich über mehrere Achsen drehten. Kurz erklärt: Ein UFO ist eine Scheibe, an der seitlich Strahler angebracht sind. Diese Scheibe wird nun in der Mitte über eine Achse gedreht, vergleichbar mit einer Schallplatte. Der Clou ist aber, dass die Scheibe plus der Motorachse über die Querachse nochmal gedreht wird. Das Ganze hängt dann nochmal an einer Rotationsachse. Diese Teile gab es für mehrere tausend DM zu kaufen und waren eigentlich großen Diskotheken vorbehalten.

In meiner Jugendzeit in den 80'ern waren selbstverständlich die Feten angesagt. Da ich früher viel Geld in Musik investiert hatte, war ich meist der DJ. Irgendwann kamen Mischpult und eine "Lichtorgel" hinzu, drei blinkende Lämpchen, die auf die Lautstärke der Musik reagiert haben und bei richtiger Einstellung im Basstakt blinkten.

Und wie das so ist, man unterhält sich mit Freunden über die coolen

Lichtanlagen aus den Diskotheken und gibt natürlich ordentlich an. "Eigentlich kein Problem, sowas selbst zu bauen", prahlte ich. Immerhin bin ich inzwischen Elektroniker in der Ausbildung und arbeite in einer großen Firma, welche eine Unzahl von Werkzeugen beherrscht. Nöö, Kein Problem.

Einige Tage später gingen dann die Pferde mit mir durch. In meinem jugendlichen Übermut fing ich an, eine Bauteilliste zusammenzustellen. Das UFO selbst sollte nichts anders sein wie eine achteckige Blechdose, in der die Strahler mon-



tiert sind. Nach einigen Wochen Teilebeschaffung ging es dann an die Montage. Mittels Hebelscheren, Drehbank, Standbohrmaschine und Kantbänken entstand ein wirklich bombastisch aussehendes Ufo-Mittelteil mit 8 Halogen-Strahlern. Für den Antrieb verwendete ich Scheibenwischermotoren, da diese sehr kräftig sind und ein eingebautes Getriebe haben. Nun ging es an die Dreh-Achsen, und hier fing das Problem an. Der erste Achsrahmen war fertig, Motor und Schleifkontakte für die Stromübertragung waren auch montiert. Um es abzukürzen, sei gesagt, wenn die Achsenlöcher nicht 100%ig parallel sind, eierte das

Ganze. Nachdem ich die 2. Achse montiert hatte, war das Eiern wirklich extrem und das Gelächter meiner Mitzubis groß. Mein Selbstbewusstsein rutschte in den Keller, auch dahin verschwand das unfertige Ufo.

Nun hatte ich während der Bauphase aber meinen Freunden großmundig von dem Projekt erzählt, und, wie soll es anders sein, die nächste Fete stand an. "Du bringst doch sicher Dein UFO mit, oder?". "Äh, klaaaar...". Mhm. Alles, was ich hatte, war einen eiernden Blechhaufen, aus dem ein paar Kabel herausgingen. Ursprünglich sollten die Strahler noch per Elektronik dimmend und blinkend angesteuert werden, die Motoren sollten in der Drehzahl variieren und Rechts-Linkslaufen haben. Okay, ich hatte mich ein wenig übernommen.

Der Tag der Fete rückte näher und ich kramte das UFO aus dem Keller. Flugs alle Kabel an einen 12V-Trafo angeschlossen und los. Tja, die Strahler gingen an, das Ufo drehte sich um zwei Achsen (eigentlich sollten es drei sein, aber die Bauphase wurde ja unterbrochen). Ziemlich unspektakulär,

wenn alles eingeschaltet war, drehte sich das Ding. Aber keine Effekte. Zumal ein neues Problem aufkam: die Strom-Schleifer begannen, laut zu quietschen.

Die letzten Tage vor dieser besagten Fete fing ich an, eine Platine zu entwickeln, mit der man mittels SX-64 über den Userport Stromverbraucher ein- und ausschalten kann. Nichts spektakuläres, aber die Zeit drängte halt. Einen Tag vor der Fete war die Schaltung fertig und funktionierte auch. Das Ganze sah nun ziemlich wüst aus: ein unfertiges Ufo, aus dem eine Menge Kabel hingen, ein SX-64, aus dem

hinten eine offene Platine raus-schaute, auch hier hingen lauter Kabel raus, ein mächtiger (ebenfalls offener) brummender 12V-Trafo auf dem Boden. Dies sah eher nach Jugend-forscht aus. Irgendwie hatte ich selbst wenig Vertrauen in meine Konstruktion, so dass ich den Hauptstecker immer aus sicherer Entfernung einsteckte. Zum Glück hatte das mein SX überlebt. Okay, mein Commodore konnte die einzelnen Motoren und die acht Strahler ein- und ausschalten. Prima. Flugs ein Basic-Programm geschrieben, um den Userport automatisch zu steuern. Das funktionierte wirklich gut. Immerhin konnte man nun über den SX die Motoren nur kurz ansteuern, so dass man auch halbe Umdrehungen erzeugen konnte. Meine Euphorie stieg wieder, ich hatte was zum Vorzeigen.

Also, den ganzen Kram ins Auto, ab in die gemietete Blockhütte und das UFO mitte|• starken Kabelbindern oben an der Balkendecke festgezurr. Die langen Zuleitungen wurden ebenfalls an der Decke entlang befestigt, alles hing dann an der Wand runter zum Tisch, an dem ich stand. Trafo auf den Boden, Kabeltrommeln für die Stromverorgung, SX-64 auf den Tisch, Karte in den Userport, Kabel wüst zusammengefrimelt - Cool, ey!

Meine Freunde standen stirnrundelnd daneben, die Blicke wanderten zwischen dem Kabelgewirr am SX, den Kabelsträngen an der Decke und dem mächtigen Trafo am Boden hin und her. "Ääh, meinst Du, dass das funktioniert?" war die besorgte Frage eines Freundes, der für die Blockhütte verantwortlich war. "Na Klar!" Blöde Frage. Was sollte ich denn jetzt auch anderes sagen? Flugs das Basicprogramm geladen, welches ich nun optisch und farblich etwas aufgewertet hatte, damit es "professionell" aussieht. Man konnte nun einige vorprogrammierte Steuerungen auswählen, diese waren verschiedenfarbig unterlegt. Ebenfalls konnte man jederzeit eingreifen und auf Handsteuerung umstellen: F1 schaltete die Strahler im Ufo, ein weiterer Tastendruck schaltete sie wieder ab. F3 und F5 übernahmen die Motoren. Ein kur-

zer Check, alles eingeschaltet, ein "Cooool!" ging durch die Gruppe, die Fete konnte kommen!

Bis hier hin hört sich alles nach einem Happy-End an. Naja, die Geschichte geht allerdings noch ein wenig weiter.

Der Fetenabend kam, ich stand stolz hinter der Musik und war voll beschäftigt mit meinem UFO. Leider war dies der erste Dauertest unter Kampfbedingungen, hier zeigten sich nun kleine Entwicklungsprobleme. Nicht ohne Grund verwenden die UFOs, welche man kaufen kann, anlaufgesteuerte Servomotoren. Um es kurz zu erklären: Wenn man eine bestimmte Masse hart anlaufen lässt, erzeugt dies starke Vibrationen, darum verwendet man eine Anlaufsteuerung, damit der Motor langsam anläuft, ähnlich wie Kupplung schleifen lassen im Auto oder das sanfte Losfahren in einem Aufzug. Tja, dies hatte ich, äh, leider nicht bedacht.

Immer, wenn einer der Motoren mit voller Kraft loslief (man bedenke, normalerweise werden 100 Gramm Scheibenwischer bewegt, hier hingen nun ca. 20 KG Metall an der Decke), wackelte das Ganze gefährlich und machte metallische Geräusche. In der Praxis äusserte sich das ganze dann so: Ufo an - Tanzfläche leer. Keiner wollte sich verständlicherweise unter diesem eiernden, wackelnden Metallstück aufhalten. Nachdem mich meine Freunde bearbeitet haben, das Ding doch bitte abzuschalten, kam ich auf eine Idee. Ich schrieb das Basicprogramm um, so dass die Motoren die ganze Zeit liefen. Einzig

die Lampen wurden dann wüst ein- und ausgeschaltet, was aufgrund der Drehung dann doch noch gut aussah. Allerdings war das Quietschen nicht weg, dies hörte man sehr deutlich, wenn die Musik aus war. Also war ich den restlichen Abend damit beschäftigt, das Gerät schnell auszuschalten, wenn die Musik aus war. Später schalteten wir dann einen der Motoren, dessen Schleifer am lautesten quietschten, ab.

Tja, dies war die Geschichte meiner aufwändigsten C64-Lichtanlage. Bauzeit von über einem halben Jahr und mehrere hundert Mark an Materialkosten haben einen kurzen Abend lang für Aufsehen gesorgt. Das Teil wurde nach der Fete sofort demontiert, das wirklich gelungene Mittelteil wurde für 50 DM verkauft, der Rest kam in den Müll. Nur mein SX-64, der aufgrund seiner flinken Ansteuerung dieses UFOs meinen Abend halbwegs gerettet hatte, hatte ich noch recht lange. Er sorgte später während meiner Bundeswehrzeit nochmal für Aufsehen, aber dies ist eine andere Geschichte.

