

# CeVi-aktuell

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64  
02/2005

Liebe Leser,

wir haben reichlich viel Post von Euch nach unserer Erstausgabe erhalten, und wir sind mindestens genauso überrascht wie erfreut darüber, daß sie insgesamt so eindeutig positiv war. Der Kontakt zu unseren Lesern ist uns sehr wichtig und für Kritik (sowohl positive als auch negative) haben wir jederzeit ein offenes Ohr und hoffen auch zukünftig darauf, daß Ihr mit Euren Vorschlägen und Meinungen helft, die CeVi-aktuell interessanter zu gestalten.

Wie man deutlich sehen kann, ist unser Logo dank Michael Krämer nun bunter geworden – und mit ihm die gesamte erste Seite, wenn auch zunächst nur ein klein wenig. Um das Heft aber auch zukünftig kompakt und für Modembesitzer nicht unnötig überdimensioniert zum Download anbieten zu können werden alle weiteren Seiten schwarz-weiß bleiben.

Apropos schwarz-weiß: so scheinen auch trauriger Weise einige C-64 Freunde die Szene zu sehen, wie ich kürzlich in einem gut besuchten und wohl allgemein bekannten Forum mit Brotkastenschwerpunkt lesen musste. Es gäbe nicht mehr genug Stoff um eine monatliche C-64 Publikation herauszubringen. Nun, wenn schon nicht schwarz-weiß, so ist das aber zumindest ein Graustufenbild der Szene, und wer so etwas beklagt vergisst erstens die Wechselwirkung von Engagement in der Szene durch Produktionen auf der einen und deren Darstellung in Magazinen auf der anderen Seite, und zweitens die schlichte Tatsache, daß es pro Monat immernoch genügend Dinge gibt, über die man berichten kann – man muß nur ab und an auch mal etwas tiefer graben. Monatliches Potential hat die Szene definitiv immernoch – und das wird sich auch auf absehbare Zeit nicht so schnell ändern.

Vergesst auch unseren Wettbewerb nicht! Noch bin zum 1. Juli könnt Ihr Eure selbst-erstellte C-64 Werbeanzeige an uns senden und tolle Preise gewinnen! Auch eine Einsendung per Post ist möglich, wer diesen Weg gehen möchte sollte vorab eine E-Mail an die Redaktionsadresse schicken.

SYS 64738

Boris Kretzinger

Redaktionsschluss fuer  
die kommende Ausgabe ist  
Freitag, 01.07.2005.  
Das naechste Heft er-  
scheint am 04.07.2005!

## THEMEN:

### + INTERVIEW

Johan Janssen spricht über sich, seine derzeitigen und zukünftigen Projekte und darüber was aus dem Protovision-Shooter Enforcer 2 wird ... SEITE 2

### + WETTBEWERB

Unser Wettbewerb läuft noch immer. Einsendeschluß ist der 1. Juli 2005. Jetzt noch mitmachen! SEITE 2

### + FEEDBACK

Die ersten Reaktionen auf unser neues Magazin ... SEITE 7

### + HARDWARE

Schon wieder ein neues Kartenlesegerät, diesmal seriell ... SEITE 9

### + INSIDER

Was uns ein Vögelchen zwitscherte: SEITE 8

### + UND MEHR ...

## WETTBEWERB

### Ihr wollt es doch auch!

Der Wettbewerb läuft noch – für uns Grund genug nochmals ganz penetrant und ausdrücklich darauf hinzuweisen, daß es ihn überhaupt gibt! Wer jetzt meint hier irgendwas verpasst zu haben, bekommt hier also nochmal kurz erklärt, worum es eigentlich geht ...

Ihr müsst eine halb- oder ganzseitige Werbeanzeige für den C-64 gestalten, die sein Potential und seine Stärken in der heutigen Zeit zeigen. Das ganze soll unter dem Motto „I adore my 64“ stehen; der Gewinner wird von Euch in der nächsten Ausgabe gewählt. Die besten drei Anzeigen bekommen jeweils ein C-64 Originalspiel, unter den restlichen Einsendern verlosen wir ein Digital Talk Abonnement als „Trostpreis“. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 01. Juli 2005 – und bitte macht es nicht zu knapp. Die Bilder sollten gepackt an die Redaktionsadresse [ceviaktuell@yahoo.de](mailto:ceviaktuell@yahoo.de) geschickt werden. Und nun viel Erfolg und viel Spaß! [Die Redaktion]

Und das gibt es zu gewinnen:



Ein DT-Jahresabonnement!

## MAGAZINE AKTUELL

### Ein kurzer Überblick

#### Digital Talk #72

Redaktion: Dejuhra, 8r0tk4\$3n, finchy.  
Themen sind u.a.: News, Retro-Mag Corner, Leserhistory von ritti, die Leserbriefecke von 8r0tk4\$3n, die Politikecke, Labertexte.  
[www.digitaltalk.de](http://www.digitaltalk.de)

#### GameOver(view) #17

Redaktion: A Life In Hell  
In dieser Ausgabe: Galago, Panic Button.  
[www.artificial-stupidity.net](http://www.artificial-stupidity.net)

#### GO64! #04/05 und #05/05

Redaktion: Sebastian Bach, Andreas Böhm, Philip Eicher, Harald Horchler, Jan Maly, Honey, Stephan Humer, Daniel Schwarz.  
Themen u.a. in 04/05: Die Verbindung zweier Commodore-Computer, der C-64 spielt mit dem PC „Schiffe versenken“.  
Themen u.a. in 05/05: Interview mit den Entwicklern von Metal Dust und Vorstellung des Spiels.  
[www.go64.de](http://www.go64.de)

#### Vandalism News #44

Redaktion: The Venegance, Duke, Macx, Jazzcat.  
Themen sind u.a.: Behind The Scene, World Of Demos, CSDb Scandal, Partyberichte von der Floppy 2005 sowie der Forever Hex, Expanding 1541.  
[www.onslaughters.org](http://www.onslaughters.org)

## INTERVIEW

Johan Janssen, PTV, u.a.

JSL ist nicht einfach nur einer der Grafiker bei Protovision, sondern auch einer der aktivsten Pixler der Szene. Sein CSDb-Profil zeigt unzählige Releases ...

*Hi JSL, schön Dich interviewen zu dürfen. Fühl Dich frei Dich ein wenig vorzustellen ...*

Hallo zusammen. Ich heie Johan Janssen, bin 31 Jahre alt und lebe im Sden Hollands; bin Grafiker am 64er fr Protovision und Covenant, und der Grund warum die Leute sagen ich sei derart engagiert in der Szene rhrt daher, da ich arbeitslos bin und so ziemlich jeden Tag etwas pixeln kann. Ich besuche auch einige Zeichenkurse und damit hat sich's erstmal ...

*Ok. La uns dann jetzt mal geschmeidig anfangen ... zum Beispiel mit deinem Handle: Wofr steht "JSL" und wie und wann kamst Du dazu?*

Eigentlich bin ich damit geboren worden. JSL sind meine Geburtsinitialien, die da im Mrz sind: Johan Sylvester Leonardus.

2000 nannte ich mich zuerst Cobra, weil ich diesen Namen whrend meiner Amiga-Zeit hatte, aber es gab schon eine Cobra (Fraction) und so benannte ich mich in JSL um. Spter sagte mir Cactus, da es auch schon einen JSL gab, nmlich TG JSL, aber ich habe diesen Namen trotzdem behalten, ganz gleich was sie noch gesagt htten.

*Du machts ja einen Menge Artwork am C-64, wie zum Beispiel Titelbilder fr TND-Spiele oder sogar verschiedene Diskcovers. Woher nimmst Du die Inspiration dazu?*

Also zu den ungefhr 20 Diskcovers die ich gemacht habe: ich habe eine Menge Fantasy-Bcher (z.B. Boris Vallejo) und von denen bernehme ich ein paar Sachen, sogar in einigen meiner C-64 Bilder. Aber ich habe auch einiges selbst gemacht und in letzter Zeit immer mehr, da ich die meisten dieser Bcher schon fr viele Plattformen durch habe.

Manchmal sehe ich auch nette Zeichnungen in einem Comicheft (so wie WOLVES bei der Willow 2004) und stelle mir einen Hintergrund zu dem eigentlichen Bild vor (diese Wlfe kamen glaube ich aus Elf Quest). Aber viele von uns Grafikern bernehmen ein wenig von irgendwas ... ich knnte endlos von den Sachen sprechen, die ich selbst gemacht oder ‚geklaut‘ habe, so ist zum Beispiel das Evil Djinn Bild von der Primary Star 2005 von Boris Vallejo; das zweite Bild fr deren GFX-Compo, Curly Squirrel, stammt von einer Chipstte (Nibbits hier in Holland) ...

Was Logos angeht: Meine ersten Logos (meine ersten fnf Collections) sind zu einem groen Teil von PC Fonts bernommen: Namen

eingegeben, ausgedruckt, am C-64 gepixelt und coloriert. Aber in meinen aktuelleren Collections denke ich mir die Logos selbst aus, und es ist verdammt hart heutzutage noch ein nettes Logo oder nette Chars zu erfinden, da ich schon 350 Logos seit meiner Rckkehr in die C-64 Szene im Jahr 2000 gemacht habe ...

*Nochmal zu den TND-Spielen ... einige aus der Szene halten die von Dir gezeichneten Grafiken fr das Beste an den Spielen von Richard Bayliss – was sagst Du dazu?*

Wahr. [zwickert, lacht] Aber einige spielen sich auch ganz gut!

*Da gibt es etwas, das so bemerkenswert eng mit dem Namen „JSL“ verknpft ist wie sonst kaum etwas: Basic Demos. Du hast ja schon eine Menge gemacht und kndigst laufend weitere an. Diese Demos sind in der CSDb unterschiedlich aufgenommen / kommentiert worden. Aber welche der Demos zu programmieren (und spter anzusehen) hat Dir persnlich am meisten Spa gemacht und warum?*

Band of Brothers war eine Menge Arbeit, ber 300 Blocks voll Basic ... es hat Spa gemacht Visitors 4 zu programmieren, dort sieht man brigens meine erste Rauchanimation (die ich jetzt fter benutze, wie in BOB [Band Of Brothers, Anm. d. Red.]). Am meisten Spa macht es mir, blutige Szenen zu erstellen (ich mag Horror, seht Euch meine Resident Evil Demo an ...).

Die Demo an der ich derzeit arbeite ist ein wenig langweilig, also mache ich vielleicht mit etwas anderem weiter als mit Indiana Jones, aber checkt auf jeden Fall CSDb, wo ich all meine Demos uploaden werde. Die XXX-Demos (von denen ich eine Menge gemacht habe, ich glaube RTR Loves Pussy 1-19) werden auf der „Girls Of 64“-Seite erscheinen.

*Da wir gerade von Demos sprachen: Derzeit voted ja jeder seine „Demo des Jahres 2004“ bei CSDb. Welches wren deine heiesten TOP-5?*

1. Cycle/Booze Design
2. Execute Overdrive/Smash Designs
3. Plastic Kiss/Resource
4. Halfway There/DKD
5. Demode/Chorus

All-time-Demos:

1. Our Darkness/Smash Designs
2. Execute Overdrive/Smash Designs
3. 2n Reality/Smash Designs
4. Cycle/Booze design
5. Arcanum/Xenon

*Du bist außerdem Member bei Protovision und, wie einige von uns vielleicht schon gesehen haben, bist du beim Tanks 3000 Projekt beteiligt. Sind mehr Beiträge geplant? Für welches Spiel wirst Du als nächstes pixeln?*

Ich glaube ich habe für Tanks 3000 so ziemlich alle Grafiken gemacht und die Hälfte der Level. Ich schätze ihr alle kennt die Protovision-Webseite, also checkt doch mal an was für Projekten wir derzeit arbeiten: [www.protovision-online.de](http://www.protovision-online.de). Aber jetzt da Tanks 3000 fertig ist freue ich mich auf meine Arbeit am nächsten Spiel, wahrscheinlich ein Single-Player Spiel von Courage, PTV. Ich weiß noch nicht was er vorhat, wir werden sehen. Von den Projekten die derzeit bei Protovision laufen hatte ich schon einige in den Händen: Pac It, Reel Fishing, Wor Wizards. Ich kann allerdings nicht verraten was noch kommen wird, denn das ist ein Geheimnis [zwinkert, lacht].

*Kannst Du Dir vorstellen „Enforcer 2“ grafisch zu unterstützen? Ich bin mir sicher daß ich nicht der Einzige bin der auf dieses Spiel wartet ...*

Enforcer 2 wurde auf Eis gelegt, hauptsächlich weil ein sehr guter Grafiker, Mermaid (Creators), Protovision verlassen hatte und demletzt sogar die Szene überhaupt. Derzeit zeigt Finn Interesse an dem Projekt und ich weiß nicht ob ich an Enforcer 2 arbeiten werde; vor einiger Zeit hatte ich mich schon am E2-Editor versucht, war über ein Problem gestolpert und bekam nicht viel Unterstützung um jenes Problem zu beheben, so daß ich das Interesse an diesem Spiel verloren hatte. Derzeit pixele ich an allem was mir über den Weg läuft, aber vielleicht versuche ich mich in naher Zukunft nochmal an Enforcer 2, da es derzeit nicht viel in der C-64 Szene für mich zu pixeln gibt.

*Schließlich und endlich: was können wir in naher Zukunft noch von Dir erwarten? Ich bin mir sicher, daß Du noch mehr Basic-Demos in petto hast die bald released werden können ...*

Also nach den letzten CSDb Uploads wie Band Of Brothers, Anaconda und anderen arbeite ich derzeit an einer neuen Basic Demo, nochmals nach einer Filmtrilogie: Indiana Jones. Aber im Moment habe ich das Gefühl daß dieser Held ein wenig vorhersagbar ist und niemals stirbt, also könnte es eine langweilige Demo werden und ich bin mir nicht sicher ob ich daran weiterarbeite.

Eine „Zwischendurch-Demo“ die ich gemacht habe ist auf Kai Spitzley's Girls Of 64 Webseite zu finden, nämlich die XXX-Version von „Snowwhite and the 7 Dwarfs“.

Normalerweise versuche ich mehr Basic-Demos von Filmen zu machen (da ich ein DVD-Besessener bin) und als nächstes werde ich auch meine Pixelei für das Diskmag Arachnophobia einstellen; ich habe wohl so um die 47 Logos für das Mag gemacht und bin jetzt ein wenig ausgebrannt was den Namen angeht. Außerdem habe ich bisher 10 Logos für die Scene World gemacht und auch in ihrer nächsten Ausgabe werde ich sie unterstützen ...

Meine eigene Gruppe, Covenant, arbeitet derzeit noch an ihrer zweiten Demo namens „Death or Glory“ die so gut wie fertig ist. Wir wollen sie auf der RCC [Replay Copy Convention, Anm. d. Red.] dieses Jahr releasen, aber einige Parts sind recht schwer zu coden (wie der Spiele-Part) und daher sind wir nicht sicher, ob wir die Deadline einhalten können. Covenant arbeitet derzeit außerdem an ihrer dritten Demo und erstellt ein Invitro für die Primary Star Party 2005.

Was den grafischen Teil angeht: derzeit arbeite ich an nichts, habe aber noch zwei ältere Bilder für die PS-Party im September (Gfx-Compo) die einen Blick wert sind ...

Im richtigen Leben [!] bin ich derzeit mit einem Comicbuch beschäftigt wo eine Crew von fünf Leuten ein Space-Adventure erlebt. Ich arbeite mit einem anderen Zeichner daran und wir planen es in einem Kunst-Magazin und einer Comic-Show zu veröffentlichen. Das Buch wird den Titel „Daystar Chronicles“ tragen und zu eurem Unglück nur in holländisch erscheinen. Es wird so um die 35-40 Seiten haben. Übrigens habe ich noch einiges an JSL-Stuff in der CSDb hochgeladen, da werdet ihr z.B. einen Amica-Paint Kurs finden den ich nur so zum Spaß gemacht habe.

*Ok, das war's so weit. Vielen Dank für Deine Zeit und Deine Antworten, und: Keep the pixels burning! Irgendwelche letzten Worte an die Leser hier? [bk]*

Macht weiter 64er Stuff und haltet die Szene am Leben!

## **SPIELRAUM**

### **Hell In Space**

So heißt die jüngste Veröffentlichung von Richard Bayliss, die er eigentlich schon 1999 mit Hilfe des „Games Creator“ von Mastertronic begonnen hatte. Jetzt, im Mai 2005, hielt er die Zeit für reif, die „Hölle im Weltall“ zu entfesseln. Ob das Spiel (von dem Richard übrigens selbst sagt, es sei „crap“) nun höllisch gut oder eine infernale Qual ist, wollen wir uns hier einmal näher ansehen.

Die Handlung des Spiels lässt sich denkbar schnell in nur wenigen Stichworten verständlich erklären: Sie: Raumschiffpilot, viele fliegende Untertassen als Gegner, Krieg. Gewidmet ist das Spiel übrigens Mastertronic's „199 Range“, aber dazu kommen wir noch kurz am Ende dieser Betrachtung.



Der Titelschirm

Auffällig ist der Scolltext des Intros, der so abfällig über das anstehende Spiel schreibt, daß man meinen könnte Bayliss wolle damit einer schlechten Bewertung in der GameOver(view) schonmal vorweggreifen. Unklar bleibt: wenn der Autor selbst das Spiel hasst, warum gibt er es dann der Öffentlichkeit preis? Ist fehlendes Schamgefühl dafür verantwortlich oder purer Masochismus? Ich bin mir fast sicher, diesem Geheimnis werden wir in der kommenden Ausgabe auf den Grund gehen können ...

### **Wie spielt sich es sich?**

Antwort: eher gar nicht, es schleicht sich so dahin. Die Gegnerformationen tauchen nicht nur immer wieder an genau denselben Stellen wieder auf, es gibt auch kein Scrolling und kein Ziel. Fast ist man schon ein wenig froh, sich wie ein Kamikaze in die feindlichen Schiffe stürzen zu dürfen um endlich dieser wahrhaftig schlechten Hölle zu entkommen – und auf ein besseres Leben nach dem Heldentod zu hoffen.



Spielgrafik – nicht wirklich heiß, aber trotzdem irgendwie unterirdisch ...

Der Sound beschränkt sich auf eine nicht wirklich ansprechende Titelmelodie sowie im Spiel selbst auf ein pseudo-bedrohliches, verzerrtes, tonleiterhaftes Auf-und-Ab-Gedudel. Zu keinem Zeitpunkt sind mehr als vier Gegner auf einmal im Spielfeld zu sehen. Bedenkt man, daß der C-64 8 Sprites problemlos darstellen kann, ist dieses Spiel selbst an Maßstäben des Jahres 1982 völliger Mist, bringt keinen Spielespaß und es ist mir ein Rätsel, warum Bayliss immer wieder, neben den wenigen durchaus guten und spielbaren Spielen die er in Zusammenarbeit mit anderen erstellt hat, immer wieder rückfällig wird und Releases wie dieses herausbringt. [bk]

## **MEINUNG**

### **Wie Phoenix aus der Asche**

Es gibt tausende von Spielen für den C-64, das wissen wir alle. Und es gibt genügend unfertige, die aufzustöbern sich Frank Gaskin und Konsorten zur Aufgabe gemacht haben – auch das ist bekannt. Was mich allerdings wundert, ist daß bisher niemand sich berufen fühlte, das ein oder andere Spiel nicht nur einfach auszugraben,

eine Intro vorzuschalten und sich schon mit dieser Leistung zu brüsten, sondern ein altes, unfertiges Spiel in die Magel zu nehmen, aufzupeppeln, fertigzustellen und dann zu veröffentlichen. Warum gibt es in der Szene eigentlich genügend Leute, die hochkomplexe (und abstrakte) Demos programmieren können, aber niemand der wenigstens auch nur versucht hat ein unfertiges Spiel zuende zu bringen?

Aufruf: So ziehet denn aus und gründet eine neue Gruppe. Lasst Euch was einfallen, ein guter und bezeichnender Name wäre doch „Phoenix“. Als nächstes braucht ihr Mitglieder, mindestens einen Grafiker und einen Programmierer. Musik könnt ihr zur Not noch irgendwo beiläufig anfragen, es werden noch genügend SIDs gebacken. Überlegt Euch nur ein paar neue Level, setzt sie um und veröffentlicht das Game via CSDb. Et voila: Fertig. Mag einfacher klingen als es ist, aber das kann doch kein Grund sein es gleich von Anfang an sein zu lassen, oder? Ich will abschließend auch noch drei Spiele nennen, die ein Kracher wären, wenn sie fertiggestellt werden würden ... [bk]



Colony. Das Spiel hat eine Menge Potential und das erste Level ist schon komplett fertig. Was unterscheidet also dieses Game von einigen PTV-Previews? (Oh, das war vielleicht unangebracht ...)



Babylon. Ein klassisches und simples Jump'n'run. Kann es davon denn überhaupt genug geben?



Brilliante Grafik, bewährtes Gameplay ... wer würde nicht endlich The Last Ninja IV spielen wollen? Tja, aber wer setzt sich für die Vollendung ein? Immerhin kann bei einem solchen Titel nicht ausgeschlossen werden, daß wir irgendwann einmal einen „T3-Erlebnis“ bekommen ... wollen wir's mal hoffen.

Sicher habt auch Ihr eine Meinung zu irgendeinem Thema rund um den C-64. Wenn das so ist, dann schreibt sie doch einfach an [ceviaktuell@yahoo.de](mailto:ceviaktuell@yahoo.de).

## FUNDGRUBE

### VERKAUFE

#### 4 Drucker für Commodore C-64:

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

für 10 Euro plus Porto 7 Euro = 17 Euro.

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

3. **Seikosha SL90** (24-Nadler, Emulation Epson LQ850) incl. Interface (Parallel-Interface "plag & print" W&T 9200/G, Ausführung Epson mit Anleitung) für C64/128, 1 neues Farbband eingespannt, Bedienungsanleitung für Drucker und Interface. Für 18 Euro plus Porto 7 Euro = 25 Euro. (Anmerkung: Bester Zustand, weil vom Elektronik-Fachmann 1998 frisch überholt und nie (!) gebraucht, da kam der PC und der Tintenstrahler ins Haus.)

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

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

Folgende **64er Sonderhefte**:

**Heft 11** 64 Anwendungen, Grafik, Musik.

**Heft 22** 128 Superprogramme /Listing, Kopieren, Assembler, Tricks und Anwendungen.

**Heft 29** 128 Anwendungen Textverarb. Probleme mit 128 D, Kopierprogramm Dateiverwaltung.

**Heft 37** 64 20 brandheiße Spiele Adventure Action, Geschicklichkeit, Sport.

**Heft 42** 64 20 tolle Spiele, Action Strategie u.a.

**Heft 44** 128 Grafikspeicher erweitern, Alles über Tedmon, 7 Top-Anwendungen.

**Heft 46** 64 Anwendungen, Expertensystem, Autokosten im Griff, Bessere Schulnoten in Chemie, Dateiverwaltung.

**Heft 51** 128 Software Grundlagen für Assembler u. Zeichensatzprogr., Strategiespiele, Aktienverwaltung.

**Heft 54** 64 15 tolle Spiele Ultimate Tron u.a.

**Heft 56** 64 Lotto Gewinnauswertung, Energieverbrauch, Vereinsverwaltung, Mathematik und C-64.

**Heft 58** 128 Grafik/Diagramme, Kontoführung, Tipps und Tools f. Progr., Floppy.

**Heft 64** 128 Grafiktrick(80 Zeichen mit Basic 7.0)Tipps und Tools, Anwendungen.

**Heft 68** 64 Anwendungen Astronomie, Bundesliga für 20 Vereine, Super Musik Synthesizer für Sopund Fraeks, Kreuzworträtsel.

**Heft 69** 64 Basic., 110 neue Befehle, Basic Kurs, X-Basic für Programmierer.

**Heft 70** 128 Anwendungen, Kapitalanlagen, Umwelt/Energieverbrauch, Prog.-Tipps und Tricks,Tools, Ram Floppy: Eprom.

**Heft 76** 128 Archiv =Verwaltung, Grafik, Tipps und Tricks, DenksportSpiele.

**Heft 82** 128 Floppy 1571, Datenbanken, CPM, Tipps und Tricks.

**Heft 89** 128 Dos-Copy, Codimann=Disk Verwaltung, Master Basic, CPM.

**Heft 95** 128 Paint ROIAL= Zeichenprogramm, DatenGrafik, Mini-dBase,CP/M.

Preis für alle Hefte mit Disk: 10 Euro, mit Porto alles inklusive: 15 Euro.

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

**Board eines C128 D** („Blechdiesel“), auf Wunsch auch die dazugehörige interne 1571, die allerdings eine Macke zu haben scheint und nichts mehr lesen kann.

Preis incl. Porto: nur das Board: 15€; zusammen mit 1571: 20€.

**KONTAKT: Boris Kretzinger**  
**onkel-schotte@gmx.de**

## **FEEDBACK**

Kurz nach dem Erscheinen der ersten Ausgabe haben wir auch schon einige Rückmeldungen bekommen, welche wir euch nicht vorenthalten wollen. Kommen wir als erstes zu einer E-Mail von **Thorsten Hähnel**:

*Glückwunsch zur Erstausgabe!*

*Mit Interesse habe ich die 9 Seiten gelesen und kann Sie nur ermuntern, weiterzumachen.*

*Trotz Baujahr 1974 kann ich nicht behaupten, eingefleischter C-64-User zu sein, da sich mein Interesse für dieses System erst in den letzten 3 Jahren dank Internet, Macintosh und guten Emulatoren entwickelt hat.*

*Bin also erst in der Nachholphase, all die Spiele zu konsumieren, die mir während der Kindheit vorenthalten waren, bevor ich zur Aufholphase komme, was die Kenntnisse um die Internas der Brotkiste angeht.*

*Insofern freue ich mich über eine kleine regelmäßige, zudem kostenlose Publikation.*

*Auch wenn die Illustration verständlicherweise "einfach" bleibt, ein farbenfrohes Logo wäre nett.*

*Gruß*

*TH*

Eine weitere Rückmeldung erreichte uns von **Alexander Ausserstorfer**:

*Hi,*

*danke für den Hinweis. Gefällt mir sehr gut und ist technisch auch einwandfrei. Die Lotek64 z. B. kann ich auf meinem Psion-Computer erst gar nicht lesen. Mit welcher Soft- / Hardware erstellt ihr denn das Blatt? Ich bin immer für eine Vielfalt, weil die zum Überleben gebraucht wird (gäbe es viel mehr verschiedene Computersysteme, hätten Viren keine so hohen Chancen).*

*Was noch fehlt: Eigentlich könntet ihr Firmen anbieten, Anzeigen zu integrieren. Den Platz dazu dürftet ihr haben, da das Magazin nicht gedruckt wird, und die Anzeigen bieten ja auch weitere Informationen. Statt also eine Händlerliste zu bringen, schreibt doch die Händler selbst an und informiert sie darüber, dass ihr gerne bereit seid, Anzeigen aufzunehmen! Das ist das Beste, was ihr machen*

*könnt, weil die User dann am besten über die Händler und deren Aktivität informiert werden. Es muss übrigens nicht beim C64 bleiben; denkbar ist doch auch, Psion und weitere extravagante Computerhändler aufzunehmen. Als Gegenleistung würde ich von den Händlern erwarten, dass sie die Käuferschaft über euer Projekt informieren.*

*Gruß,*

*Alexander Ausserstorfer*

**Erich Rothgänger** schrieb uns:

*Hallo,*

*habe mich sehr gefreut das Du Dir eine Brücke für die vielen diversen Mags ausgedacht hast. Ich für meinen Fall finde es sehr schön zu wissen, daß man nicht alleine dasteht und etwas für unsere kultige Kiste macht. [...]*

*Grundsätzlich stimme ich dem zu: unserem kleinen kultgen Freund hilft alles, solange es in die Tat umgesetzt wird und es nicht nur bei Worten bleibt. [...]*

*Und was mir wiederum nicht entgangen ist, ist Deine zweispaltige Seite. Ich finde das Aussehen wirklich gut und auch sehr gut zu lesen, daher laß Dir nicht reinreden „das solltest Du so machen ...“. Bleibt diesem Stil treu und es wird nicht nur mir gefallen.*

*Es grüßt Euch*

*Quakeli*

Und schließlich findet **Matthias Köth**:

*Hi,*

*Gefällt mir sehr gut, wenn sie vom Umfang in dem Rahmen bleibt, dann ist das denke ich machbar (monatlich), aber wenn sie größer wird, dann sehe ich darin zu viel Arbeit. Der Vertriebsweg ist einfach, das finde ich auch gut. Vom Layout her ist die Cevi-aktuell doch gut geworden, da brauchst du nicht meckern.*

MfG

*Matthias*

Wir bedanken uns bei allen Rückmeldungen, die wir bekommen haben. Wenn auch Ihr einen

Kommentar zur CEVI-aktuell abgeben wollt, dann schreibt bitte an unsere E-Mail Adresse: [ceviaktuell@yahoo.de](mailto:ceviaktuell@yahoo.de)

## **INSIDER**

### **Bei uns piepst's doch!**

Neulich hat sich ein Vögelchen auf der Fensterbank der CeVi-aktuell-Redaktion niedergelassen und uns einige erstaunliche Neuigkeiten gezwitschert – und das obwohl wir gar nicht darum gebeten hatten ...

*Nanu, ein Piepmatz? Wo kommst Du denn her?*

Von überall und nirgendwo. Ich war so hier und da und habe überall etwas aufgeschnappt und mich dabei doch nirgendwo zu erkennen gegeben.

*In geheimer Mission, wie?*

Könnte man so sagen. Aber so geheim ist das alles eigentlich gar nicht.

*Hm. Interessant. Was gibt's denn Neues zu vermelden?*

Ich bin über den großen Teich geflogen, hab mich da mal umgesehen und gehört, daß es im Laufe diesen und spätestens nächsten Jahres mindestens zwei Bücher über Commodore geben wird!

*Ist ja ein Ding! In Übersee? Wer schreibt denn sowas und wo?*

Das darf ich nicht verraten, nur so viel: Ein Insider-Klassiker soll neu aufgelegt werden und ein Mammut-Werk soll entstehen ...

*Das ist ja unglaublich. Aber Du sagtest mindestens zwei, warum?*

Mehr sage ich dazu nicht. Also genug davon, da ist nochwas ...

*Was?*

Hat was mit dem C-64 DTV zu tun ...

*Dem neuen PAL-D2TV? Na sag's halt schon!*

Na na na, nicht in diesem Ton!

*Also gut, liebes kleines Vögelchen, würdest Du uns bitte mehr erzählen?*

Nagut. Also: das D2TV wird sowohl PAL- als auch NTSC-kompatibel sein. Einige Spiele die bisher noch Probleme gemacht haben dürften jetzt funktionieren. Und es wird über 2 Megabyte Flashram verfügen.

*Na das ist ja ein Ding! Und preislich bleibt trotzdem alles beim alten (angekündigten) Preis?*

So sieht's aus.

*Na dann wird es ja wohl auch einige außereuropäische Bestellungen für das Teil geben, oder?*

Davon gehe ich auch aus, es wird aber nicht weiter ins Gewicht fallen – anders gesagt: für alle die eins wollen wird es auch mindestens eines geben.

*Soso. Aber ich sehe an Deinem aufgeplusterten Gefieder, daß da noch was ist was Du sagen möchtest ... na komm, wir sind doch hier quasi unter uns ...*

Nagut, das eine noch: wusstet ihr daß es ein California Games II für den C-64 gab oder es zumindest geplant war?

*Was??? Her damit!*

Geht leider nicht, denn Frank Gaskin hat es bisher noch nicht auftreiben können. Aber: es war in Entwicklung. Vielleicht gibt's ja bald mehr dazu - ich bin sicher in diesem Fall wird Frank so schnell nicht aufhören nachzuhaken, bis er entweder scheitert oder erfolgreich die Überreste präsentieren kann. Allerdings ist das Spiel nicht von Epyx entwickelt worden, also erwartet nicht zuviel. Trotzdem: Ein Blick auf <http://www.gtw64.co.uk> lohnt sich sicherlich! Da gibt's auch noch mehr Neuigkeiten zu entdecken

So, ich muß wieder weiter. Vielleicht lande ich ja in den kommenden Monaten nochmal bei Euch und habe dann wieder was Neues zu zwitschern.

So piepste es und flog davon. Merkwürdig: Hatten wir gerade wirklich mit einem Vogel gesprochen? Unsere Brotkastenobsession nimmt wohl langsam extrem gestörte Züge an ...

## **HARDWARE**

### **Neues mobiles Kartenlesegerät**

Eigentlich sollte es uns als Angehörige der C-64 Fan- und Usergemeinde ja nicht wundern, aber trotzdem kann ich es nicht anders sagen: es ist einfach erstaunlich, was noch alles für den kleinen CeVi entwickelt wird.

So hat Jim Brain auf der LUCKI Expo letzten Monat sein uIEC vorgestellt – ein mobiler Massenspeicher zum Anschluß an den seriellen Port des Commodore 64. Hauptsächlich für das DTV entwickelt, wird dieses simple kleine Stückchen Hardware sicher auch hierzulande große Verbreitung finden. Außerdem sollte damit allen DTV-Ablehnern deutlich werden, daß auch der abgespeckte Brötchenkasten für die Szene Neuerungen bringen kann!

Eine 9 V Blockbatterie versorgt dieses Laufwerk mit dem nötigen Strom, aber auch ein Netzteil

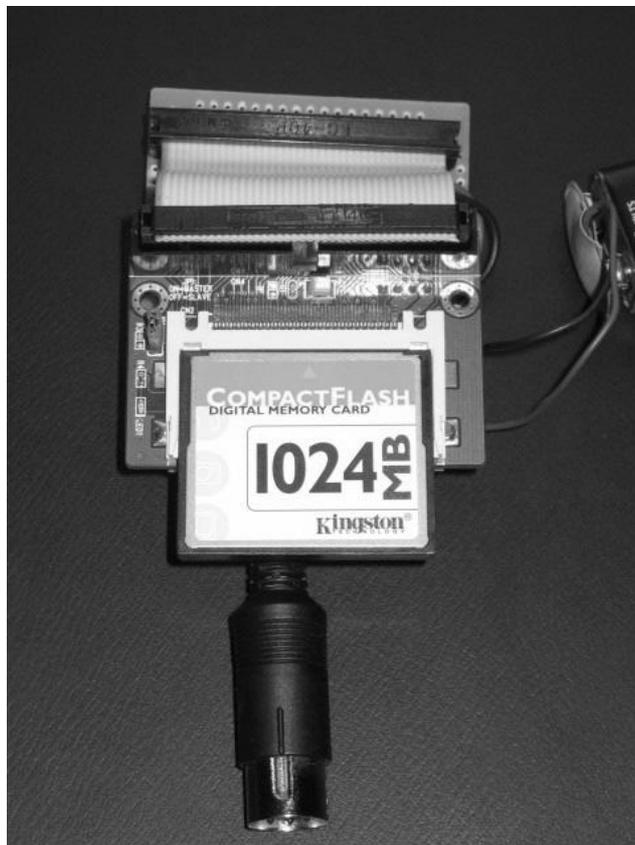


Foto: Jim Brain

ist selbstverständlich anschließbar. Außerdem soll es sogar JiffyDOS unterstützen. Der Preis für die Einzelteile (ohne Speichermedium) soll bei ca. 30 Dollar liegen – dies gilt für das derzeitige Layout, Änderungen werden wohl noch vorgenommen werden, da sich auch dieses Projekt noch in der Erprobungsphase befindet.

Seit der Vorstellung der externen und batteriebetriebenen Diskettenlaufwerke für den nie in Serie produzierten Commodore LCD-Computer dürfte dieses Laufwerk für CeVi Freunde revolutionär sein, und nicht zu Unrecht denkt Jeff Ledger jetzt laut über einen kompakten C-64 Laptop nach ... [bk, Quelle: dtvhacking.info]

## **RAESEL**

2 Begriffe der EDV: RAM, MEMORY.  
2 Computerhersteller: APPLE, OSBORNE.  
1 Eigenname: TRAMIEL  
1 Szenegruppe: TRIAD

Lösungswort: TRAMIEL <> TRIAD  
RADAR.

## **>> IST NOCH WAS? <<**

Von Vollständigkeit sind wir sicher noch weit entfernt und auch unsere Phantasie ist nur begrenzt, darum brauchen wir **EUCH!** Eine kleine Fundgruben-Rubrik haben wir ja nun einrichten können, vielleicht sucht ihr ja auch noch verzweifelt etwas oder aber habt Hardware die ihr in vertrauensvolle Hände geben möchtet? Immernoch nur in unseren Köpfen schwirrt die Idee der vielleicht etwas unglücklich formulierten **Userbörse**. Das Prinzip sollte aber klar sein: User suchen andere User in ihrer Nähe – vielleicht der Anfang neuer Usergruppen? Versucht es ...

An einer **Händlerliste** arbeiten wir noch, hoffen aber sie in der nächsten oder übernächsten Ausgabe präsentieren zu können. Solltet Ihr noch welche kennen, dann schreibt uns!

## **IMPRESSUM**

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

### Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)  
Michael Krämer (mk)  
N.N.

### Danke an:

Ferdinand Gansberger  
Johan Jannsen  
Jim Brain

### Kontakt:

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

# **www.c64-mags.de**

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!