

C64-aktuell

01/2007

NEWS

Turrican III gecrackt

Erstes Netzwerkspiel für den C64

PARTY

Out Of Orderia 2006

SOFTWARE

Word-Wide-VIC

HTML mit dem VC-20 und C64



vorwort

Ein frohes neues Jahr wünschen wir unseren Lesern! Sie werden vermutlich überrascht sein, doch noch im Januar die neue cevi lesen zu können, aber wir hielten es für unangemessen in dieser krisengeschüttelten Zeit der C64-Szene eine Doppelausgabe herauszubringen, wie ursprünglich im Dezemberheft noch angekündigt. Das hängt vor allem mit der breiten Kritik an der GO64! zusammen, dem letzten, kommerziellen, deutschsprachigen C64-Print-Magazin. Aber lesen Sie dazu auf den kommenden Seiten mehr.

Was erwartet Sie nun in diesem Heft? Falls Sie schon jetzt darüber nachdenken sollten, wie Sie das Jahresende 2007 stielecht abschließen wollen, dann ziehen sie doch die Out-Of-Orderia in Erwägung. Wie, die kennen Sie nicht? Dann blättern Sie gleich weiter zum Partyreport der vergangenen Festivität.

Das seit einiger Zeit bei Individual Computers erhältliche MMC-64-Modul hat dem C64 eine neue Dimension der Datenspeicherung erschlossen, hinkt aber teilweise bei der Kompatibilität noch etwas, da es wie ein Modul am Expansionsschacht angeschlossen wird. Wie sähe das aus, wenn man SD/MMC-Karten über die serielle Leitung ansprechen könnte? Die Idee ist schon einmal angedacht worden (LUCKI-Expo 2005, uIEC-Kartenleser, vgl. cevi-aktuell 02/05), aber diesmal geht das ganze einen Schritt weiter: eine komplette 1541 wird emuliert, darüberhinaus soll das Gerät über einen Ethernet-Anschluß verfügen, um Images direkt vom PC auf den C64 zu bringen ... mehr Infos dazu finden Sie auch auf den folgenden Seiten.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen,

Die Redaktion

ACHTUNG: NEUE E-MAIL-ADRESSE!



IMPRESSUM

Die www.cevi.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.

<p><u>Redaktion:</u> Boris Kretzinger (bk) Michael Krämer (mk) Thorsten Schreck (ts) Holger Aurich (ha) Hermann Just (hej) Stefan Egger (se) Christian Rehberg (cr)</p>	<p><u>Danke an:</u> Ferdinand Gansberger Anders Persson Nigel Parker Ron van Schaik Gideon Zweitzter</p>
---	--

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

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!



news+++news+++news

TURRICAN III GECKRACKT

[bk] Kaum ein Spiel der letzten Jahre hat in der Szene einen derartigen Hype ausgelöst wie Turrican III. Jetzt endlich steht der erste Crack des Spiels zum Download bereit. Verantwortlich dafür zeichnet Wanderer, der zwar in der csdb oft kritisiert wird und wurde, der aber damit definitiv anderen sogenannten Crackern einen großen Brocken vor der Nase wegschnappte.



Leider funktionieren die anwählbaren Cheats nicht wie gewollt, denn Endgegner können dem Spieler trotzdem Schaden zufügen, eine überarbeitete Version oder einen alternativen Crack gibt es aber bislang nicht.

DISKIMAGERY64 0.6

[bk] Ein weiterer Browser für .d64-Images, so viel läßt schon der Name erahnen. Aber was ist das besondere? „Es gibt zwar einige Disk-Editoren, die ganz gut sind, aber meistens für Windows oder in Java geschrieben, nicht für den Mac“, so der Autor. Endlich einmal eine der seltenen Software-Tools für Apple-User. DI64 bietet eine simple GUI, die eine Vielzahl von Images schnell öffnen kann und sich noch dazu an der Mac UI orientiert. Dank der implementierten QT Library 4.2.2 für die GUI kann das Programm sogar auf Linux oder sogar Windows-Systeme portiert werden.

Das bietet die Version 0.6:

Wenn Sie ein Retro-Replay-Modul mit RRNet haben, verfügen sie sogar über Netzwerk-Unterstützung. Folgende Features:

- C64 an Ethernet anschließen, ein .prg-File auswählen und dann die Option „Network/Run Program“ auswählen, und schon wird die Datei an den C64 übertragen und sofort ausgeführt.
- Ein ausgewähltes Disk-Image kann auch am C64 genutzt werden, einfach die Option „Network/Share Files“ auswählen. Am Cevi sprechen sie die virtuelle Disk wie ein reguläres Laufwerk mit der Adresse 6 an.

NETZWERKSPIELEN AM C64

[bk] Das erste Mehrspieler-Netzwerkspiel für den C64 ist erschienen: Artillery Duell (Anpassung des alten Klassikers). Möglich macht dies das Retro-Replay-Modul mit RR-Net. Übers Internet oder Netzwerk kann man sich nun nicht nur Kugeln, sondern auch Worte um die Ohren hauen, denn sogar eine Chat-Funktion ist integriert.



Geschrieben in *DASM*, benutzt das Programm *netlib64* für die Unterstützung des RR-Net- oder des ETH64-Modulen. Derzeit befindet sich das Spiel noch in der Beta-Phase (0.003), und doch haben die Entwickler schon Pläne für zukünftige Netzwerkprojekte am C64: Die jetzigen Protokolle sollen sich recht einfach an das Spiel *Weather War* anpassen lassen, danach denken die Programmierer über komplexere Spiele nach – ohne zu viel Euphorie schüren zu wollen wurde hier *Ultima* genannt. Aber das ist noch ferne Zukunftsmusik, vielleicht beschert uns dieses Jahr ja auch den lang erwarteten Protovision-Netzwerktitel?

<http://home.ica.net/~leifb/commodore/duel/index.html>

bis einer weint

BERICHT VON DER OUT-OF-ORDERIA 2006

Von Boris Kretzinger

Zwischen den Weihnachtstagen und Silvester finden alljährlich klassischer Weise zwei Party's statt: Die TUM und die Out Of Orderia - nicht selten auch parallel. Von einer echten Konkurrenz der beiden kann aber keine Rede sein, denn: einmal OOO, immer OOO. "Soon is it so far" war das offizielle Motto der Party, das zugegebenermaßen weder besonders einfallsreich noch irgendwie aussagekräftig wäre, daher stand für Mitch und mich recht bald vor Beginn der Treffens das inoffizielle Motto fest: "Bis einer weint!" Wir wollten zu den ersten gehören, die im katholischen Pfarrheim in Hoppstädten-Weiersbach auftauchen, und die letzten sein, die den Partyplace verlassen. Und so schlugen wir schon am Vorabend der Party dort auf, nahmen unseren Platz in Beschlag, hängten das von MASH inspirierte Swamp-Schild drüber, und fühlten uns heimisch. Wir machten uns mit California Games auf dem C64 und Virtua Tennis auf der Dreamcast warm - was uns einige verächtliche Blicke einbrachte. MacGyver erklärte uns am Tag darauf dankenswerter Weise, wie man in der Half Pipe bei California Games Punkte holt - bislang war diese Disziplin mir immer ein Rätsel geblieben.

Abgerundet wurde dieser Vorabend - sich in die frühen Morgenstunden hineinziehend - durch eine kurzweilige Unterhaltung über Frauen im Allgemeinen und vergangene Beziehungen einiger Anwesender im Speziellen.

Am Anfang war die Hymne

Der erste offizielle Tag der Party beginnt naturgemäß im Verlaufe des frühen Nachmittags - wenn die ersten Frühaufsteher aus den Federn steigen - und beginnt tatsächlich erst gegen abend, wenn die Masse der Partybesucher einströmt. Die Atmosphäre ist freundschaftlich, fast familiär: man kennt sich eben. Der weitaus größte Teil der sich hier tummelnden Freaks hat sich schon in den Jahren zuvor kennen-, hassen-, oder lieben gelernt, was aber keineswegs heißen soll, daß "neue Gesichter" einen schweren Einstand hätten, im Gegenteil: nicht nur Herbergsvater Marius nimmt TUM-Sündern gerne die Beichte ab und heißt jeden neuen Irren herzlichst willkommen, sondern auch der Rest der Gewohnheitsgestalten freut sich über Frischfleisch. Voll jawoll!

Selbstverständlich gehört zur OOO auch die legendäre, oft kopierte aber selten erreichte Party-Hymne, die allerdings leider nichtmal auszugsweise zitierfähig ist ... wer sich das Lied aber einmal anhören möchte, sollte einen Blick in die HVSC werfen (Link am Ende des Berichts).

Bild links: Der Swamp – die Ecke des Schreckens, besetzt von Mitch und mir.

Bild rechts: Der erste offizielle Abend der Party: So viel Spaß ... und das in einem katholischen Pfarrheim. Wer würde damit rechnen?



Games that will be

Nach dem feierlichen Eröffnungsgelage präsentierte die Orga-Gruppe ihr aktuelles Spieleprojekt "Heroes & Cowards", ein bislang nicht veröffentlichtes Adventure der Byteriders. OOO bleiben damit ihrem Stamm-Genre treu und wollen das Game releasefertig machen. Wann mit einer Veröffentlichung zu rechnen ist blieb allerdings im Dunkeln.

Auch Mitch und ich hatten eine kurze Präsentation des Entwicklungsstands unseres Spieleprojekts "Battlestar Galactica 64" angekündigt, die allerdings ins Wasser fallen mußte - ich hatte die Disks nicht eingepackt, und ich hatte auch das erste Level wegen Zeitmangel nicht wie geplant fertiggestellt. Aufgeschoben ist aber nicht aufgehoben: in der Märzausgabe der cevi-aktuell werden wir das Projekt, unsere Ziele und den Entwicklungsstand ausführlich präsentieren.

Schlafen kannst Du wenn du tod bist

Nur mit eiserner Disziplin und Ohrenstopfen bewaffnet kann man sich im Pfarrheim vor 02:00 Uhr in die Federn trauen, nicht ohne jedoch zuvor noch ein oder zwei peitschende Blicke seiner Mitstreiter einzufangen. Wen der Partylärm nicht stört und wer auch beim härtesten Actionfilm in 5:1-Sound im Kino ein Nickerchen machen kann braucht sich allerdings kaum zu sorgen. Vielleicht bin ich aber auch einfach zu empfindlich und nichts gewohnt.

Über Preisrätsel und „ominöse Sachpreise“

Volker R. hielt es für eine gute Idee, im Vorfeld der Party ein Preisrätsel zu veranstalten, hier der wesentliche Bildausschnitt:



Auf den ersten Blick völlig sinnlos, kam ich dann doch nach den offiziell auf der Homepage eingestellten Hinweisen hinter das komplexe Wortspiel: Auto vor der IAA - oder anders betont: *aut-ov-orderiaa* ... prima, dachte ich mir, tütete die Antwort in eine Mail und schickte sie an Volker. Es winkten immerhin 1. freier Eintritt (und damit die Ersparnis von 15 Euro), oder 2. ein "ominöser Sachpreis." Klang interessant, das konnte schließlich vom Mastertronic-Tape bis zum defekten Floppy-Laufwerk einiges sein - womöglich sogar interessanter als der freie Eintritt! Nun, soviel zur Vorgeschichte. Der offizielle zweite Tag der Party brachte die Ernüchterung, doch zunächst noch einmal eine frohe Botschaft: nur *zwei* Leuten, so war durchgesickert, war es gelungen, das Rätsel zu lösen: Mitch und mir. Fröhlich reichten wir uns siegesgewiß im Swamp die Hand und nahmen die Siegerkür gelassen hin: Für Mitch wurde der ertse Preis erlost, mir hatte das Schicksal den Sachpreis zugedacht. Aufgeregt wollte ich diesen auch sofort in Empfang nehmen, aber man spannte mich noch auf die Folter: "den müssen wir erst noch holen, dauert noch etwas." Die Spannung stieg, nervös setzte ich mich also wieder neben Mitch und versuchte mich bei einer Runde "1942" abzureagieren. Dann, wenige Game Overs später, war es soweit. Vorne stand eine große Kiste voller Pappschachteln, die offenbar mit Datenträgern gefüllt sein mußten - wow, dachte ich noch aus der Entfernung, schritt auf die Kiste zu, und bemerkte die ungewöhnliche Größe der Schachteln je näher ich ihnen kam. Und dann platzte die Bombe (und mein Hals), als ich jenen "ominösen Sachpreis" aus der Nähe betrachten konnte: PC-Software, und noch dazu vom untersten Regal, kaum das Verpackungsmaterial (und wir reden hier von Pappe) wert. Ungläubig schaute ich in die Runde der Veranstalter: "Das ist jetzt nicht Euer Ernst?" Mein Bedarf an "Sachpreisen" für zukünftige OOO's ist jedenfalls gedeckt, freundlicher Weise erklärte sich Dizzy bereit, einige der Titel gegen ein paar C64-Spiele die er dabei hatte einzutauschen, was ich dankbar annahm. Ich sehe das mehr als Geste denn als einen fairen Tausch an, und er hat jetzt definitiv etwas bei mir gut! Und die Moral von der Geschichte: 1. Dein Wissen teile nicht, 2. „Ominösen Sachpreisen“ vertraue nicht! Nun, Volker kann sich immerhin damit trösten, mit dem Wörtchen „ominös“ eigentlich schon alles im Vorfeld gesagt zu haben, so daß meine Naivität hier wohl etwas mit mir durchging. Aber hey: hatte ich erwähnt, daß ich nachtragend bin?

Retro-Börse

Ein großes Highlight der OOO ist traditionell die Versteigerung mitgebrachter Hard- und Software, der dieses Mal erstmalig ein Flohmarkt vorausgehen sollte. Hier lassen sich schonmal Schätze finden: Artie stöberte kurze Zeit und pickte - wie so oft in den Jahren zuvor - ein Juwel heraus: Heart Of Africa, in schmucker OVP. Exile ergatterte einen Commodore-Taschenrechner in OVP, mit Handbuch, in schönem Zustand, und das auch noch relativ günstig. Doch Geben ist seliger denn Nehmen: Exile gehört seit Jahren zu den Verkaufsgrößen der Party, und er brachte auch diesmal körbe-weise C64-Spiele mit, die er zu Discountpreisen verkaufte. Die schiere Menge ist eigentlich nur zu glauben wenn man sie sieht, und der verhältnismäßig günstige Preis erklärt sich durch Exile's Verbindungen in die weite Welt, wo er immer wieder mal kistenweise (!) Spiele aus Lagerausverkäufen u.ä. günstig ergattert.



Mitch und Exile, vor ihnen: drei Kisten voll mit Floppy- und Dassettenfutter ... und eine Kiste Waffeln, denn: der Mensch lebt nicht von Tapes allein.

Spielkinder

Nach dem Verkauf und vor der Versteigerung wird erstmal gegeneinander gespielt - möge der Bessere gewinnen! Augenschonend wird dabei vor der großen Wand im Partyraum - Beamer sei Dank - gezoockt, und begonnen wird - same procedure as every year - mit Tapper. Und um einen schönen Spruch des Weltfußballs zu adaptieren: Die Compo dauert zwar jahresbedingt unterschiedlich lang, aber am Ende gewinnt immer Katakis. Spiel, Satz und Bieg kann man da nur sagen. Wer es hier auf die zwei Plätze hinter ihm schafft, wird mit C64-Originalspielen belohnt. Die gibt es eigentlich für so ziemlich jeden Gewinn - außer offenbar bei Preisrätseln, aber das Thema hatten wir ja schon.

Drei, zwei, eins ...

Die Versteigerung mitgebrachter Hard- und Software übernimmt Onkel Bieg, der mit all seiner rhetorischen Macht die Ware an den Mann zu bringen weiß - und sei sie auch noch so unnützlich. Beste Beispiele dieses Jahres: der sagenumwobene PC-Emulator für den C64, Userportweiche. Unerwartet großes Interesse fand die Auktion eines mitgebrachten Hardwareunikats mit multiplen Ein- und Ausgängen (nicht nur zum Anschluß an den C64) aus dem Jahre 1984, das definitiv mit seinen Klangqualitäten zu beeindruckenden vermochte, ansprechend verpackt war, aber letztlich wegen eines unaufhörlichen Bietduells zwischen Mitch und Katakis den Besitzer nicht wechselte ("Immer zweimal mehr wie du!").

Compo

Die Partycompo hatte einen ungewöhnlichen Beitrag: eine Live-Performance von Takhisis und Marian, die mit einem Lied über einen in den Keller verbannten C64 die Stimmung auf den Höhepunkt brachten, und die Compo mit dieser außergewöhnlichen Darbietung auch gewannen - ein wenig unfair allen anderen Beiträgen gegenüber, und es sollte in Betracht gezogen werden, auf zukünftigen Party's solche Shows nur außerhalb von Compos zuzulassen. Auf dem zweiten Platz schaffte es das von Mac gestaltete SEUCK-Spiel *Zombiepartie*, das mit netten Animationen im groben folgende Handlung hat: Die OOO wird von Zombies heimgesucht, und der Spieler hat nur ein Magazin Diskettenboxen, um die lebenden Toten mit 5,25" Disketten zu bewerfen und damit zu erledigen. Ein wirklich nett gemachtes Spiel, daß zeigt wie falsch die Aussage „Die Tage von SEUCK sind gezählt“ sind.

Party über zwei Jahre

Offiziell endete die Veranstaltung am 30.12., und die meisten Gäste fuhren am darauffolgenden Morgen auch ab - zurück blieb nur ein harter Kern von wenigen Helden (Volker, Zealot, Mibb, Dizzy, Mitch, Finchy), die die Weiten des Partyraums nun für sich allein beanspruchten, mit Filmen, Dreamcast- und C64-Spielen und dem Überschreiben von Originaldisks (ups - war ich das etwa?) die Zeit bis zum großen Wechsel verträdelten, bis sich schließlich das alte Jahr in einem knallbunten Farbenspiel aus Freuden-schüssen verabschiedete, nur vom leise prasselnden Regen beweint. Das war's also für diesmal, man sieht sich dann Ende 2007 wieder - und Dich vielleicht auch? Sind wir zu stark, bist Du zu schwach - bis einer weint - jawoll!

ende mit schrecken

EIN BLICK AUF DEN ANFANG UND DAS ENDE DES LETZTEN DEUTSCHEN C64-PRINTMAGAZINS

Von Boris Kretzinger

Prosit Neujahr! Das fängt ja gut an! Nicht nur, daß unser Vorwort zurückkehrt (das vor einigen Ausgaben sang- und klanglos in der Versenkung verschwand), auch die Kritik um die *GO64!* erlebt eine Renaissance der unerfreulichen Art, da diese beinahe ebenso unbesungen und von jetzt auf gleich untergegangen ist. Droht der *GO64!* womöglich das Schicksal einer Faltbeilage wie wir sie aus späten 64er Tagen kennen, auch wenn der Verlag bemüht ist, zu behaupten, das Heft werde weiter existieren? Frei nach dem Motto „Der König ist tod – es lebe der König“ bekennt man sich aber in der neuen *Retro* – die bis auf den Schriftzug auf dem Titelblatt identisch mit der neuen *GO64!* ist – zum Zusammengehen mit dem von Wolfgang Meck publizierten *Retro-Magazin*. Diese hybride Bildung erscheint nun nicht mehr monatlich (böse Zungen würden fragen, wann das zuletzt die *GO64!* tat), sondern einmal pro Quartal, jedes Heft mit 96 Seiten (angekündigt), inklusive CD und mit schönem Layout, teilweise farbig, für rund 10 € pro Ausgabe, demnächst angeblich auch schon im Handel (eigentlich schon jetzt – ja wo laufen sie denn?). Das Abo kostet 35 € im Jahr. Klingt soweit alles doch recht gut, aber was ist denn jetzt mit der *GO64!*? Viele Abonnenten sind leicht angesäuert, und das nicht zu unrecht, haben sie doch schon 2006 für 12 Einzelhefte teures Geld bezahlt, die sie in dieser Form nicht erhalten haben. Und nun, zum Jahresende und als böses Omen, heißt es offiziell, die *GO64!* sei jetzt Teil der *Retro*, dann bemüht sich der Verleger im Forum64 (kurz) um Schadensbegrenzung und beteuert, die *GO* werde es auch weiterhin geben, jemand anders aus dem Redaktionsteam meint wiederum wenig später, es sei doch vorbei ... alles ein wenig konfus.

Aber wie unerwartet kam das Ende wirklich? Die *GO* hatte gegen Ende des Jahres 2005 und Anfang 2006 erneut – wie bei der vorhergehenden Jahreswende – Probleme, mit den Ausgaben termingerecht hinterher zu kommen. Man schaffte die ersten zwei Ausgaben dennoch mit Ver-

spätung, aber immerhin als Einzelausgaben. In den folgenden Monaten wurde es aber heikel: Sammelausgaben erschienen – eigentlich ein klarer Bruch mit der monatlichen Erscheinungsweise, der aber mit einem entsprechend größeren Umfang der Hefte zu kompensieren versucht wurde. Dann erschien die erste *Retro*, die bis auf den Titelschriftzug mit der damaligen *GO64!* Sammelausgabe identisch war – wie viele Abonnenten die sich nun aufregen haben sich zu diesem Zeitpunkt schon gefragt: where do we GO to, my lovely?

Das Ende kam im aktuellen Heft: *Retro-Magazin* und *GO* gehen von nun an einen gemeinsamen Weg. Im CSW-Shop kann man aber immernoch die *GO* abonnieren, jedoch zum alten Preis von rund 60 € – die *Retro* kostet 35 € im Jahresabo. Vermutlich ist der CSW-Shop noch nicht angepaßt. Wie sollte auch die *GO64!* zukünftig aussehen? Eine umetikettierte *Retro* für fast den doppelten Preis? Das Zusammengehen der beiden Hefte hätte keinen Sinn, wenn auch nur eines der beiden fortan weiterbestehen würde. Leb wohl, *GO64!*, und danke für die Disks.

Dabei hatte alles mit dem sang- und klanglosen Untergang der *64er* begonnen, die Mitte der 1990er mehr in der *PCgo* unter- als aufging. 1997 entstand die *GO* als inoffizieller Nachfolger von einigen ambitionierten Enthusiasten, die den C64 ebenso wenig aufgeben wollten wie ein monatliches Printmagazin rund um ihren Lieblingscomputer. Und nun, ausgerechnet kurz vor dem zehnten Geburtstag des Magazins, gibt es wenig Grund zum Feiern. Ich möchte trotzdem kurz danke sagen, denn die *GO* war lange Zeit der Motor und Spiegel nicht nur der deutschsprachigen C64-Szene. Was die *Retro* betrifft: Wer Wolfgang Mecks *Retro-Magazin* kennt, der weiß um dessen guten Inhalt trotz eines eher schwachen Layouts. Jetzt bekommt man zum alten Preis des *Retro-Magazins* nicht nur ein gutes, sondern auch ein schön gestaltetes Heft, das sicher Zukunft hat. Wer von den verärgerten *GO*-Abonnenten aber den Tod seines Magazins für unerwartet hält, muß in den letzten Jahren wohl ein anderes Mag gelesen haben ...

Auf dieser Seite finden Sie eine Auswahl von Meinungen zum Ende der GO64 und zu möglichen Zukunftsaussichten dieses und anderer Magazine, zusammengetragen aus dem **Forum64** (www.forum64.de). Wir haben versucht, Enno Coners und Wolfgang Meck zu erreichen und um eine Stellungnahme bzw. ein kleines Interview gebeten – leider bislang ohne Erfolg.

Schreiben Sie uns **Ihre** Meinung an:
cevi-aktuell@c64mail.com

LordNikon:

[...] Kaum stirbt ein Mag regen sich alle auf, aber vorher hat sich auch keiner um das jeweilige Mag gekümmert. Und ich rede da jetzt mal nicht von der GO64! Nehmen wir als Beispiel die DigitalTalk, die MailMadness und die TigerDisk. Alle zusammen sind tot! Und das hat eher weniger an den jeweiligen Crews gelegen, sondern eher an den Leuten die alles haben und nichts dafür machen wollen. [...]

Oldskool:

[...] Auf der einen Seite muß man [...] deutlich sagen (und wer den Inhalt bzw. die teilweise Inhaltslosigkeit der GO64 kennt, weiß), daß es so sicherlich nicht weitergehen kann (konnte). Es ist nunmal mehr als schwierig, ein monatliches Heft zum Thema C64 & Co. abzuliefern, das auch noch den Großteil der Leserschaft inhaltlich erreicht. Es ist also nur die logische Konsequenz sich mit einem etwas breiteren Thema zu befassen und der Titel "Retro" läßt ja auch sehr viel Platz. Die Abwicklung (Umwandlung) ist zwar mehr als fraglich, aber sollten Interessierte das Heft beobachten und dann ein Urteil fällen.

tischuer:

[...] Wie wäre es denn, wenn man die "CeVi-aktuell" printtechnisch unterstützen würde? Die erscheint noch monatlich und sogar im PDF-Format. Wenn sich jemand da draußen finden würde, der den Druck übernehmen könnte, hätte man doch einen adäquaten (und billigeren) Ersatz für die GO. Die Distribution und Finanzierung könnte man so wie bei der Lotek gestalten, also durch Werbeeinahmen und eine gerechte Verteilung der Kosten auf die Abonnenten. Wer keine Papierausgabe möchte, kann sich das PDF aus dem Netz saugen. [...]

Meine eigene Meinung ist, daß man die vorhandenen Magazine lieber stärken sollte, als neue kleine aus dem Boden zu stampfen. [...]

tecM0:

[...] So wie es aussieht wird die GO64! mit erweitertem Themenspektrum zur RETRO werden. Ich muß mir noch die Covers der #1 und #2 besorgen [...].

Die Entwicklung finde ich persönlich sehr gut, da sich ein only C64-Mag in dieser Qualität wohl nicht mehr machen lässt. Daher freue ich mich nun mal auf die RETRO. ENDLICH der Blick über den Tellerrand in einer prima Aufmachung! Was will man mehr? Ob und wieviel da nun noch etwas über den C64 drinstehen wird liegt an den Lesern und somit auch nicht zuletzt an den Fans des C64. [...]

villain:

Ich bin selber Fanzine-Macher. [...] Ein Fanzine stellt eine Plattform zur Verfügung (die im Falle der GO wohl sogar außerordentlich bekannt war), diese mit Leben zu füllen ist in meinen Augen auch Aufgabe der Leser. Es kann mächtig frustrierend sein, zu sehen, in welchen Stückzahlen sich ein Mag verbreitet und wie wenige Menschen doch bereit sind, sich aktiv zu beteiligen. [...]

Ace:

[...] Sollte die GO64 als Magazin wegfallen, so sollte man überlegen, ob man nicht auf dieser Basis ein völlig neues Magazin rund um Commodore als PDF-Magazin startet, und zwar ein Magazin, wo die gewünschten Themen wieder ihren Platz finden.

Interesse der Umsetzung wäre von meiner Seite aus da, ebenso [...] Unterstützung bei einigen Themen. [...]

cbmhardware:

Ein neues PDF-Magazin wäre kompletter Unsinn. Es gibt die Lotek64 und Cevi, die beide mit Mühe ausreichend Beiträge zusammentragen. Diesen Eindruck habe ich jedenfalls. Das Konzept der Cevi gefällt mir sogar besser. Dieses Auffüllen mit irgendwelchen Retro-Beiträgen finde ich vollkommen überflüssig. Entweder mache ich ein Magazin für den C64, oder ich mache es nicht. Es ist zudem sicher nicht hilfreich, wenn man kostenlose Projekte mit einem neuen PDF schwächt. [...]

JP1983:

[...] Vielleicht sollte man probieren, den GO64-Teil einfach weiterhin seperat in Druckauftrag zu geben, auch wenn sie dann nur noch alle 3 Monate erscheint und alles SW wäre. Dann wären doch alle glücklich [...].

world wide vic

HTML-WALKER

Von Anders Persson, Nigel Parker

Dieses Programm zeigt den Text einer HTML-Datei an, wobei der Großteil der HTML-Formatierung intakt bleibt.

Wozu so ein Programm? Hat das World Wide Web jetzt doch noch Euren VC-20 erreicht? Auch. Das Hauptziel des HTML-Walkers besteht nicht darin, existierende Webseiten anzuzeigen (obwohl das möglich ist), sondern es ist für diejenigen unter Euch, die gern ein wenig Textverarbeitung auf ihrem 8-Bit-Commodore machen wollen. Benutzt Euren Lieblingstexteditor um einen Text zu schreiben, den Ihr dabei mit Html-Codes formatieren könnt. Anschließend könnt ihr mit HTML-Walker alles ausdrucken, auf dem Bildschirm ansehen oder ins Petascii umwandeln, natürlich dann ohne Html-Codes.

Vorbei die Zeiten, wo man sich während des Schreibens noch Gedanken machen muß, wie der Text wohl aussehen wird. Konzentriert Euch stattdessen voll auf den Inhalt, und dieses nützliche kleine Programm wird den Text später für Euch formatieren, wenn Ihr ihn ausdrucken wollt. Das Resultat sieht auf einem Commodore-Drucker recht gut aus (für den MPS 1250 ausgelegt).

Man kann verschiedene Papierformate ausdrucken ohne dabei das Dokument ändern zu müssen, es müssen lediglich die Druckoptionen geändert werden. Ihr könnt Euer Dokument ganz einfach mit dem bestehenden Format exportieren (nach einer Umwandlung in Ascii). So könnt Ihr alles einfach in Word am PC einladen oder auf Eure Homepage stellen. Und als kleiner und angenehmer Nebeneffekt werdet Ihr Html lernen. HTML-Walker kann sowohl mit Petascii- als auch mit Ascii-Dateien (inkl. aller PC-, Unix- und Amiga-Dialekte) umgehen. Ausgenommen davon sind nicht-englische Buchstaben. Mit dem Standard-Zeichensatz für Commodore-8-Bit-Computer, Petascii, geht es allerdings schneller.

Ihr müßt einen `<html>` Befehl am Beginn Eurer Textdatei haben, am Ende muß `</html>` stehen. Das ist nicht nur einfach ein Standard, es hilft HTML-Walker auch zu erkennen, wo der Anfang und wo das Ende ist. Das hat einen großen Vorteil: Das Programm kann das Dateiformat der

meisten Texteditoren nutzen ohne daß diese vorher konvertiert werden müßten. Ein Beispiel: Notepad auf dem Final Cartridge III-Modul speichert am Anfang und am Ende zwei Bytes, der Rest ist pures Petascii. Weil der Walker zuallererst nach der Zeile `<html>` sucht, werden diese Bytes einfach automatisch übergangen. Also werden Texte aus den meisten Editoren funktionieren. Am Ende dieses Textes steht eine Liste von Editoren, mit denen das auf jeden Fall funktioniert. Es gibt übrigens kein Suchen nach dem Ende der Datei, falls ein `</html>` fehlt – dies dient der Schnelligkeit. Fehlt dieser Abschluß wird das Programm die Fehlermeldung „String too long“ ausgeben.

Einige HTML-Kommandos bestehen nur aus einem einzigen Wort, beispielsweise `
` für Zeilenumbruch. Andere bestehen aus zwei Kommandos, eines um irgendwas ein-, ein anderes um es auszuschalten. Das funktioniert genau nach dem Muster des eingangs schon vorgestellten `<html>` am Anfang und `</html>` am Ende. Ein Beispiel: `<h1>Big heading</h1>`

Die folgenden Html-Kommandos sind implementiert:

<code><h1> </h1></code>	Überschriften
<code><h2> </h2></code>	
<code><h3> </h3></code>	Wie h2
<code><h4> </h4></code>	Wie h2
<code> </code>	Fett
<code><i> </i></code>	Kursiv
<code></code>	List Item
<code>
</code>	Umbruch
<code><p></code>	Neuer Absatz
<code><hr></code>	Horizontale Linie
<code> </code>	Eindellen

Tabellen werden zwar angezeigt, aber erwartet nichts Großartiges.

`<html>`
`</html>` Muß benutzt werden!

Zusätzliche Features:

<code><esc></code>	Für Drucker-Escape-Codes
<code><n></code>	Für fortlaufende Zählung
<code><n> <n> <n></code>	Zeigt an: 1. 2. 3. usw.
<code><n0></code>	Setzt den Wert der fortlaufenden Zählung wieder zurück auf Null.

Alle anderen Html-Befehle habe ich außer Acht gelassen ... aber wenn ein Html-Tag länger als 255 Zeichen ist, erhält man auch einen „String too long“ Error.

Kompatible Editoren:

- ZED auf dem C128
- Notepad der Final Cartridge III (C64)
- Text64 (C64)
- WriteNow (VC-20)
- Alle anderen Editoren, die Text im Petascii- oder Ascii-Format speichern.

Wenn man den Text innerhalb der <html> und </html> Markierungen geschrieben hat, irgendwelche anderen der oben aufgeführten Befehle verwendet hat und alles auf Disk abgespeichert hat, kann man die Datei unter HTML-Walker einladen. Zunächst wird man nach dem Starten des Programms nach dem zu ladenden Dateinamen gefragt. Alle nachfolgenden Fragen haben einen Standardwert (der in spitzen Klammern angezeigt wird), so daß Sie diese einfach mit Return wegdrücken können.

Einige der Fragen im Überblick:

- File type SEQ or PRG (s/p)?
Das ist der eigentliche Dateityp auf der Diskette. Wenn Ihr Euch einmal das Inhaltsverzeichnis einer Disk anseht, seht Ihr daß hinter den meisten Dateien PRG steht. Einige speichern Text aber auch im SEQ-Format. Wenn man von einer Kassette lädt wird diese Frage übergangen.
- Petascii, Ascii or WriteNow (p/a/w)?
Das betrifft die Darstellung (verwandte Character) der Datei. Wenn sie auf einem 8-Bit-Commodore geschrieben wurde, dann wird es sehr wahrscheinlich Petascii sein – daher ist dies auch die Standardeinstellung. Dateien mit der Endung .htm oder .html haben aber Ascii als Standard, ebenso .wn (WriteNow). Wenn die erstellte Datei also geradewegs aus dem Netz stammt oder auf einem PC/Amiga/unter Unix erstellt wurde, muß Ascii ausgewählt werden. Wird der Text falsch angezeigt, ist das ein Zeichen dafür, daß an dieser Stelle eine Falsche Wahl getroffen wurde.

- Print Setup?
Die Standardwerte dieses Teils variieren je nachdem, ob man den Text ausdrucken, oder nur am Bildschirm betrachten will. Wenn Ihr beispielsweise einen C64 benutzt, ist die Weite standardmäßig auf 39 eingestellt. Wenn ihr nun den Text ausdrucken wollt, werden Euch noch ein paar weitere Fragen gestellt, zum Beispiel ob ihr NLQ Benutzen wollt, etc ...

Sonderzeichen

Schwedische Sonderzeichen (Ö, Ä [auch für deutsche Umlaute interessant, d.Red.]) können mit HTML-Walker im Petascii-Format verarbeitet und angezeigt werden, nicht jedoch bei der Umwandlung in Ascii. Das integrierte Konverter-Programm konvertiert diese aber doch. Wenn man sie beispielsweise in WriteNow verwendet, werden sie auch im HTML-Walker angezeigt. Wird der Text nun in Ascii konvertiert, wird er zwar im Walker nicht mehr angezeigt, aber die Sonderzeichen werden später auf dem PC sichtbar sein!

Die volle Packung

Was ist alles dabei? Hier eine kleine Auswahl der Programme, die mit dem HTML-Walker kommen:

H-WALKER: Das Hauptprogramm in seiner Grundausführung – lauffähig auf jedem (!) Commodore 8-Bit-Computer.

H-WALKER-20: VC-20-compiled. Benötigt ein 8 KB RAM, also nur mit einem VC-20 mit Erweiterung nutzbar.

H-WALKER-64: Für den C64

H-WALKER-P4: Für den Plus/4

TW-12: TextWalker, Programm, um die Grundversion des Editors als Textverarbeitungsprogramm zu nutzen. Dies schließt eine kleine Dokumentation ein.

WN2ASCII: Konvertiert einen WriteNow-Text in Ascii.

ASCII2WN: Konvertiert Ascii-Text in WriteNow.

LC2ASCII: Konvertiert Petascii-Dateien in Ascii.

<http://user.tninet.se/~pug510w/datormuseum/htmlwalker.html>

In Kooperation mit:

Commodore Free

1541 „ultimate“

HARTE EMULATION

Von Ron van Schaik, Gideon Zweijtzer

Während Sie das hier lesen, wird hart an einem Ersatz für das weitverbreitete 1541-Laufwerk gearbeitet: Gideon Zwejtzer ist die Implementation dieser Floppy auf FPGA gelungen. Eine der ersten Prototypen dieses Laufwerks wurde am 16. September 2006 auf der Commodore-Show in Maarsen vorgestellt. Der Prototyp war auf ein Xilinx-Entwicklungsboard montiert. Damit ist es möglich, ein Image über das Ethernet auf die hardwareemulierte Floppy herunterzuladen, genauer gesagt in den Speicher derselben. Die Diskrotation sowie der Stepper-Motor werden akkurat imitiert, was für eine sehr hohe Kompatibilität sorgt. Dazu trägt ebenso bei, daß das originale 1541-ROM verwendet wird. Derzeit ist der Prototyp so ausgereift, daß selbst schwierige Schnelllader wie der der Final Cartridge III eiwandfrei laufen.

Parallel zur Implementation der 1541 arbeitet Gideon an einem zusätzlichen SD-Karten-Interface, von dem es ebenso möglich sein soll, .d64-Images einzuladen. Das Board soll sehr bald als Cartridge für den C64 zu haben sein, die nicht nur die 1541-Emulation einschließt, sondern auch die der Final Cartridge III. Damit wird es möglich sein, ein Image auszuwählen und, ähnlich wie bei Vice, virtuell ins emulierte Laufwerk einzulegen. Dies wird der User über ein Bildschirmmenü auf dem C64 erledigen können.

Außerdem wird dieses Modul neben den zwei üblichen einen zusätzlichen dritten Knopf besitzen, mit dem man ein Image von der eingelegten SD-Karte auswählen kann. Nachdem der Benutzer dieses Menü verlassen hat, fährt der Commodore normal in seinem Programmablauf fort.

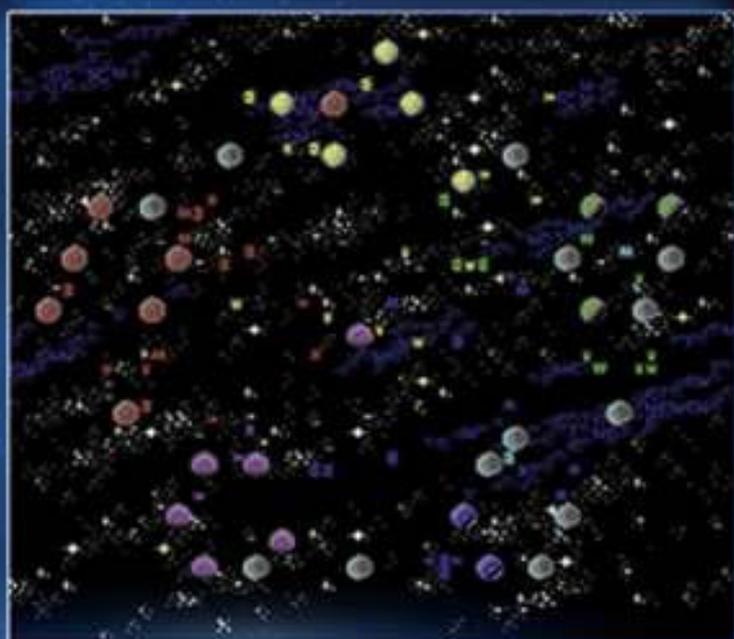
Um auch anderen Commodore-Nutzern außer C64-Besitzern damit etwas Gutes zu tun, wird derzeit sogar erwogen dieses Modul als eigenständiges, stand-alone Modul zu produzieren. Das hieße, es würde kein Bildschirmmenü geben können, und somit müßte der Benutzer eine andere Möglichkeit der Auswahl der Images haben. Es gibt verschiedene Lösungsansätze dafür, aber keiner davon kann derzeit als ausgeglichen gelten. Die Hardware wird so entwickelt, daß man neue Funktionen über ein Fileupdate auf der SD-Karte hinzufügen kann. [Vermutlich ähnlich wie auch Updates des MMC64 funktionieren, d. Red.].

Kommentar: Hier erwartet uns ein interessantes Projekt, das man allerdings in eine Reihe mit MMC64, IDE64 und auch uIEC stellen muß. Die Frage wird vermutlich nicht sein, *ob* das jemand kauft, sondern nur, *wie viele* davon. Bei der ausgeprägten Funktionalität ist aber mit einem höheren Preis als dem des MMC zu rechnen, den meiner Ansicht nach nur eine äußerst hohe Kompatibilität rechtfertigen würde, und die wird man erst beweisen müssen. [bk]



WWW.PROTOVISION-ONLINE.DE

SPACE BATTLE



RESOURCES...	3000	RESOURCE CAP...	0
ENVIRONMENT...	30	PLANT...	0
POPULATION...	20	POLLUTION CAP...	0
FERTILITY...	100	PR. MANAGEMENT...	0
MORTALITY...	100	PHILOSOPHY...	0
CAPITAN...	100	ATTACK POWER...	0
IND. OUTPUT...	0	DEEP SEARCH...	0
MATELANCE...	0	SHIPS...	0
FLEET SIZE...	100	TECHNO...	0
- ATTACK...	0	COMMUNICATION...	0
- DEFENSE...	0		
- STEALTH...	0		
GENERAL IND...	4		
SHIP IND...	10		
WIP...	0		
DEVIC...	0		
DEF. BOTS...	3		



RUNDENBASIERTE WELTRAUM-STRATEGIEGAMES FÜR BIS ZU 4 SPIELER

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELVARIANTEN:

CLASSIC: 1 BIS 4 MENSCHLICHE KONTRAHENTEN IM KAMPF GEGEN DEN UNERBITTLICHEN DEEP JONES.

ADVANCED: WER BEHÄLT DIE OBERHAND IM KOMPLEXEN RESSOURCEN-MANAGEMENT?

EINE FENSTERBASIERTE BENUTZEROBERFLÄCHE SORGT FÜR LEICHTE BEDIENBARKEIT.

MAHLWEISE LÄSST SICH DAS SPIEL ÜBER MAUS, JOYSTICK ODER AUCH ALLEIN ÜBER DIE TASTATUR STEuern.

Mehr Informationen auf www.protovision-online.de