

# CGW-Oktave

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64  
07/2005

## INTERVIEW

Courage über die heißesten News bei Protovision!

Oliver Lindau über sich, Rings Of Medusa 2 und Pac-it!

## HARDWARE

Neue Plugins für das MMC64!

## C64-WIKI-KURS

Der dritte Teil unseres Kurses zum C64-Wiki

## TRAUMHAFT

So hätte das Commodore CDTV 2 aussehen können!

## UND MEHR ...



Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 02.12.2005.  
Das naechste Heft erscheint am 05.12.2005!

# VORWORT

## Liebe Leser!

Willkommen zur Novemberausgabe der CeVi-aktuell. Auch diesmal haben wir wieder einiges für Euch zusammengestellt: so erwarten Euch in diesem Heft u.a. gleich zwei Interviews über Neues aus dem Hause Prototvion, Interessantes über Rings of Medusa 2, der C64-Wiki-Kurs geht in die dritte Runde und ein paar Interessante News werden Euch sicherlich nicht schlecht staunen lassen.

Der November – mögen auch manche sich über die jetzt sinkenden Temperaturen beschweren, den Regen verdammen und sich schon wieder nach mehr Sonne sehnen – bringt für die Gemeinde der C64-Nutzer zumindest eine gute und langersehnte Nachricht: Der C64 DTV (PAL) wird ab dem 11.11. endlich geliefert und kann zumindest für den Anschluß einer Tastatur und eines Diskettenlaufwerks modifiziert werden. Was noch in dem kleinen Kasten steckt und was ihn vom NTSC-DTV unterscheidet wird sich noch zeigen müssen. Wir bleiben für Euch am Ball.

SYS 64738

Boris Kretzinger

## IMPRESSUM

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

Für die abgedruckten Texte gilt: Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)  
 Michael Krämer (mk)  
 Thorsten Schreck (ts)  
 Holger Aurich (ha)  
 Hermann Just (hej)

Danke an:

Ferdinand Gansberger  
 Courage  
 Oliver Lindau  
 Stefan Egger  
 Klaus Stock

Kontakt:

[ceviaktuell@yahoo.de](mailto:ceviaktuell@yahoo.de)  
[www.c64-mags.de/cevi-aktuell](http://www.c64-mags.de/cevi-aktuell)

### INHALTSVERZEICHNIS:

Interview: Courage	Seite 3	Meinung: Der C64 IBM-kompatibel?	Seite 14
Computerträume: CDTV 2	Seite 5	Feedback zu letzten Ausgabe	Seite 15
Hardware: Neue MMC64-Plugins	Seite 7		
C64-Wiki-Kurs, Teil 3	Seite 8		
Hardware: GO64 baut DTV-PAL um	Seite 12		
Interview: Oliver Lindau	Seite 13		

Werbung

**[www.c64-mags.de](http://www.c64-mags.de)**

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

# interview

## COURAGE, PROTOVISION

Von Boris Kretzinger

Während bei Protovision „Tanks 3000“ und „Advanced Space Battle“ gerade in die Endphase eintreten, laufen im stillen Kämmerlein schon die Arbeiten an zwei weiteren Projekten, die bisher wenig Beachtung fanden.

Wir konnten Courage für ein Interview gewinnen, um mehr zu erfahren ...

**CGM** *Kommen wir dirket zur Sache: Zwei neue Spiele konnten wir im GO64-Preview-Verzeichnis ausmachen: „Jim Slim“ und „Outrage“. Leider sind diese Spiele noch nicht auf der offiziellen PTV-Previewseite zu finden - hat das einen bestimmten Grund?*

**Erstmal rede ich direkt an der Sache vorbei! Zuerst einmal ein "Hallo" an Dich und alle Leser, ein "Danke", dass ich hier zu Wort kommen darf und ein "Glückwunsch" für das gelungene Magazin. NUN zum Thema:** In letzter Zeit haben wir negative Erfahrungen damit gemacht, daß wir ein Spiel zu früh ins Gespräch brachten. Bei Metal Dust beispielsweise haben wir schon Jahre von dem Erscheinen die Werbetrömmel gerührt. Wir mußten dann feststellen, daß der letzte Feinschliff, das Drucken und Layouten der Anleitungen etc. letztendlich noch so viel Zeit in Anspruch nahm, dass einige C64-Freaks (zu recht) sehr ungeduldig wurden. Wir wollen daher zukünftig etwas vorsichtiger mit Informationen und vor allem mit Erscheinungsterminen umgehen. Bei den Spielen "Jim Slim" und "Outrage" kommt noch eine Besonderheit hinzu. Der pfiffige C64-User hat sicher schon einige Infos über die Spiele auf der GTW-Seite gefunden. Es handelt sich also nicht um Spiele, die von PTV-Memberrn gecodet wurden. Wir sind mit den eigentlichen Codern in Kontakt getreten und haben eine Menge Rohmaterial bekommen. Unsere Bemühungen sind dann, ein voll- und hochwertiges Spiel draus zu machen. Sobald solche Projekte eine gewisse Phase überschritten haben, machen wir sie öffentlich ... so denke ich auch, daß unsere Preview-Seite bald um die beiden Spiele erweitert wird.

**CGM** *Fangen wir mal mit Jim Slim an: laut Ankündigung erwartet uns da ein "Jump'n'Roll" ... was können wir uns darunter vorstellen?*

Eigentlich ist's ein mehr oder weniger klassisches Jump'n'Run. Nur, dass die Hauptfigur nicht "runt" sondern "rollt". Diese Hauptfigur kann springen, manchmal schießen, Diamanten, Schlüssel sowie Bonusleben sammeln und (wer hätte es gedacht?) auf viele Arten sterben. Also eigentlich das typische Jump'n'Run. Trotzdem ist es sehr zeitgemäß. Grafik, Sound und Technik des Spiels sind absolut up-to-date. Viele knifflige Rätsel werden für langen aber (dank Passwörtern) nicht langweiligen Spielspaß sorgen.



**CGM** *Eine Preview-Version des Spiels ist ja nun schon auf GTW64 zu sehen und steht dort zum Download bereit. Inwieweit wird diese Version, die ja schon die Story-Einleitung bietet und ein wenig spielbar ist, noch weiterentwickelt? Fehlt noch viel zum fertigen Spiel?*

Jim Slim wird eine Menge Level mit ganz unterschiedlichen Grafiken bieten. Derzeit werden noch kleinere Bugs behoben und am letzten Feinschliff gearbeitet. Auch erste Entwürfe der Anleitung sind fertig. Leider war es auch bei Jim Slim so, dass viel von der Freizeit der einzelnen PTV-Member abhängt. So war GRG, der hauptsächlich an dem Projekt arbeitet, lange Zeit wegen eines Umzugs verhindert.

**64er** Ist schon klar, wer für die Musik verantwortlich sein wird?

GRG! Ich hatte schon das Vergnügen einige der Musiken hören zu dürfen. Sie sind spitze, wie man es von ihm gewohnt ist. Übrigens ist er auch für den SFX verantwortlich.

**64er** Wie seid ihr in Kontakt mit den ursprünglichen Entwicklern gekommen und wie steht es mit einer Beteiligung dieser an dem Spiel, was das Design von weiteren Grafiken, Sounds, Levels o.ä. angeht?

Die Entwickler von Jim Slim, Argus Designs, hatten einen Bomb Mania- Crack auf ihrer Homepage zum Download angeboten. Wir haben den Webmaster, Joeri, angemailt und gebeten, den Download zu entfernen, da wir das Spiel ja nebst einigen anderen noch verkaufen. Das fand Joeri interessant, da er ein fast fertiges und bisher unveröffentlichtes C64-Spiel bei sich liegen hatte: "The Adventures of Jim Slim in Dragonsland" (kurz Jim Slim). So kam man dann ins Gespräch. Was er heute allerdings so treibt ist mir nicht bekannt. Am C64 ist er meines Wissens jedoch nicht mehr aktiv...leider.

**64er** Was für eine Geschichte steckt denn hinter Outrage und wie weit ist die Entwicklung dort? Wird hier auch Glenn Rune Gallefoss die Tunes zaubern?

Outrage kannten wir von Screenshots aus der 64'er 12/93. Dort wurden die drei Gewinner des "Boeder-Talent-Wettbewerbs" verkündet: Genloc von Michael Strelecki/X-Ample, Cosmox von Hannes Sommer/Cosmos Designs und Outrage von Bernd Buchegger/Cosmos-Designs. Die Gewinner sollten neben einem Autorenvertrag eine Reise nach Frankreich gewinnen. Und eigentlich sollte Boeder die Spiele dann auch vermarkten.

Doch leider kam es anders. Vermutlich gab es bei Boeder einen Wechsel in der Führung. Jedenfalls wollte man bei Boeder wenige Zeit später nichts mehr von den Leuten wissen. Es gab weder einen Autorenvertrag, noch die versprochene Reise, noch wurden die Spiele von Boeder vermarktet. Genloc erschien später bei der 64'er, Cosmox bei der Game On. Von Outrage hörte man nie wieder etwas. Jahre später erinnerte sich MacGyver/PTV an Outrage und Autor Bernd Buchegger und hat nach ihm im Internet gesucht...wo er auch fündig wurde. Bernd staun-

te nicht schlecht, nach so langer Zeit auf Outrage angesprochen zu werden. Leider hatte er das Spiel selbst nicht mehr, nur einzelne Parts waren noch auffindbar. Für uns klang das so, als würden wichtige Programmteile fehlen und das Spiel für immer verloren.

Ein paar Monate später traf MacGyver auf einem Commodore Meeting in Wien Arnie von Cosmos Designs. Er hatte einige Zeit vorher eine Cosmos (Designs) Homepage ins Netz gestellt und war sehr motiviert, alte Releases seiner Gruppe zusammenzusuchen. So sprach er nach dem Meeting auch nochmal mit Bernd, der sich prompt hinsetzte, und die Outrage-Teile neu zusammenlinkte um es letztendlich PTV zu überlassen.



Das Material war recht umfangreich. Wir erhielten sowohl Screenshots von Titelscreen, allen Levels und der Endsequenz sowie die Quellcodes. Beim Testen dies Spiels sind leider noch einige Fehler aufgetreten: Früher oder später stürzt das Spiel ab. Da wird es noch etwas zu tun geben. Auch eine erste Version der deutschen Anleitung erhielten wir, bereits probenhalber layoutet.

Am C64 ist Bernd schon seit Jahren nicht mehr aktiv. Er ist heute selbstständig und Geschäftsführer seiner Firma trinitec IT Solutions & Consulting GmbH.



**cevi** Und nun fragen sich unsere Leser bestimmt auch, was aus Tanks 3000 geworden ist und ob wir es noch vor Weihnachten werden ordern können?

Während wir hier dieses Interview führen, laufen nebenbei mein C64 und der Cross-Assembler auf hochtoren. Die PAL-Version von Tanks 3000 ist fertig...bohre aber gerade nochmal alles auf, um unsere Kunden in Übersee (sprich: NTSC) glücklich zu machen. Da sowohl Code, als auch die Anleitung schon nahezu fertig sind, gehe ich stark davon aus, dass es rechtzeitig vor Weihnachten rauskommt. HO HO HO :)

**cevi** Ok, das wäre dann auch schon alles, was mir einfällt. Vielen Dank, daß Du zur Verfügung standest!!! Abschließend, wenn sich das beantworten ließe, würde mich (und auch andere) auch das Fortkommen von Enforcer II interessieren - immernoch :-). Es sah einfach so super aus, jetzt ist es ja leider nicht mehr auf Eurer Preview-Site zu sehen ... schätze, daß heißt nichts Gutes.

Mein letzter Stand ist, dass der Coder in der letzten Phase seines Studiums steckt. Ob danach das Projekt wieder aufgegriffen wird, kann ich nicht mit Sicherheit sagen. Sollten unter den Lesern talentierte Coder und Grafiker sein, die sich zutrauen, an dem Projekt zu arbeiten, sollten sie nicht scheuen, mal mit uns Kontakt aufzunehmen. Denn wie Du bereits sagtest: Es wäre einfach zu schade, würde das Projekt im Sande verlaufen.

**cevi** Jetzt aber: Vielen Dank für das Interview.

### Werbung



Du fühlst Dich zum Spieletester berufen?  
Du bist gerne redaktionell tätig?  
Du willst Deine literarische Begabung ausleben?  
Oder liebst Du es einfach, andere zu verbessern?

Dann mach doch mit beim C64-Wiki!

**WWW.C64-WIKI.DE**  
Das erste Wiki zum C64!  
...funktioniert ohne Stress und ohne Bürokratie!

# COMPUTERTRÄUME

## CDTV 2

Von Stefan Egger



Bild: Stefan Egger

In Reaktion auf den PET-TOP in unserer letzten Ausgabe erreichte uns ein Entwurf eines engagierten jungen Commodore-Enthusiasten, der sich die Zukunft seines Traum-Commodore Computers (und auch ein wenig die übrige Commodore-Hardwarewelt um ihn herum) ausmalt, wie das folgende fiktive Datenblatt zeigt. An dieser Stelle nochmals herzlichen Dank.

Erscheinungsjahr:

?

Ca. Neupreis:

€ 499,-

Wenn auch Ihr eine Idee habt, wie möglicherweise ein zukünftiger Commodore-Computer aussehen könnte, dann schreibt uns eine E-Mail an:

[ceviaktuell@yahoo.de](mailto:ceviaktuell@yahoo.de)

Wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

<i>Betriebssysteme (Lieferumfang):</i>	Commodore OS 1.0 (Betriebssystem mit Autostart) und Commodore Work 1.0 (Benutzeroberfläche)
<i>Commodore Office (Lieferumfang):</i>	Bearbeitungsprogramme: (WORD = Textprogramm, TABLE = Tabellenprogramm, MULTIMEDIA = versch. Programme (Fernsehen, Musik, Radio, MediaPlayer...), PAINT = Zeichenprogramm, E-MAIL, MESSENGER, PRESENTATION (wie PowerPoint), , Bild-Schnellanzeige, Internet Explorer, WEB PAGE (wie FrontPage), BURN (Kopierprogramm), ZIP Programm, CD/DVD Player, Zubehör (Spiele, Rechner, Editor...) ...
<i>Tastatur:</i>	Extern, Bluetooth (Lieferumfang)
<i>Maus (optische):</i>	Extern, Bluetooth (Lieferumfang)
<i>Headset:</i>	Extern, Bluetooth (Lieferumfang)
<i>Fernbedienung:</i>	Ja, mit allen wichtigen Funktionen, Infrarot oder Bluetooth (Lieferumfang)
<i>Gehäuseform:</i>	Standard-HiFi-Format (43 cm Breite)
<i>Laufwerke intern:</i>	CD/DVD – Brenner Laufwerk, Commodore-Speicherkarten (PS/PS+), Speicherkartenschreiber
<i>Anzeige:</i>	VGA – Monitor DVI-I - Monitor Fernseher
<i>Erweiterungsmöglichkeiten:</i>	Über 2 oder mehr Expansions-Ports
<i>Eingebaute Festplatte:</i>	Ja (500 GB)
<i>Memory – Card:</i>	Ja, Commodore-Speicherkarten zum Austausch von (Spiele-)Dateien unter CDTVs, GSs, PS(+)'s (Originale schreibgeschützt)
<i>Internet-Zugang:</i>	Ja
<i>Bluetooth:</i>	Ja (kabellos zu anderen PSs, PS+s, PSs und CDTV2s mit Bluetooth)
<i>Display:</i>	Ja, mit Uhr und Informationen uvm.
<i>Funktionen:</i>	I/O (mit rot/grüner LED), mehrmals EJECT, Reset, Speicher, CDTV+TV (Fernseher- und CDTV – Bild gleichzeitig), Volume, Mode (mit rot/grüner LED), Play/Pause, Stop, Vor- und Rückwärts, Programm
<i>Zusätzliche Hardware:</i>	Commodore Cam (wie Sony EyeToy/Logitech QuickCam), bis zu 4 Controller, Commodore Digital Cam (Digitalkamera), Memory–Cards, Speicherkarten, Kopfhörer, Erweiterungskarten
<i>Besonderheiten:</i>	Auch Commodore PS/PS+ als Eingabegerät, Bildschirm und Touchscreen (PS+) benutzbar (mit Bluetooth). Drahtlose Joypads, Joysticks, Mäuse und Tastaturen mit Bluetooth möglich.

Mehrere interne Expansions-Ports  
 Dolby Digital 7.1 Sound  
 Vier Joystick-Ports  
 Maus und Tastatur - Port  
 2 Monitoranschlüsse  
 Fernseher Anschluss (SCART, S-Video, Chinch)  
 TV - Antenneneingang (Fernsehen (digital))  
 FM - Antenneneingang (Radio (digital))  
 Kopfhörer – Anschluss  
 Mikrofon – Anschluss (auch für Headset)  
 Drucker – Anschluss (Paralleler - Port)  
 Serieller – Port  
 Internet - Anschluss  
 8x USB Anschlüsse  
 Link – Anschluss (zu anderen PS, PS+, GS, CDTV2)  
 Stromversorgung  
 Infrarotschnittstelle  
 Lautsprecheranschluss  
 Mehrere Scart, Chinch und S-Video Eingänge  
 Netzwerkanschluss  
 Bluetooth – Schnittstelle  
 Modem  
 COM – Anschluss  
 LPT 1 – Anschluss (Parallel)  
 Netzwerkanschluss  
 Firewire (IEEE 1394)  
 Optische SPDIF-Audioverbindung  
 Coax SPDIF-Audioverbindung

Ein/Ausgabe:

*PS/PS+ sind portable Konsolen (ähnlich zum Sony PSP), auch von Commodore produziert.*

*ALLE NAMEN UND ANGEBEN SIND ERFUNDEN!*

# hardware

## MMC64 – DIE NEUEN PLUGINS

Von Michael Krämer

Für das MMC64 gibt es seit einigen Tagen bzw. Wochen zwei neue Plugins.

Eines davon stammt von unserem Redaktionsmitglied Hermann „Kratznagel“ Just. Es handelt sich dabei um einen schnellen d64-Writer.

Zu finden ist die Beta-Version 0.92 im MMC-Unterforum des Forum-64. Ggf. kann das Plugin auch beim Autor angefordert werden.

Kontakt: [kratznagel@web.de](mailto:kratznagel@web.de)

**Download:**

<http://www.sci.fi/~tenu/c64/mmc64/Kratznagel/d64plgin092.zip>

Das zweite Plugin ist vom MMC64-Schöpfer Oliver Achten höchstpersönlich. Es handelt sich um den lang erwarteten D64-Reader, welcher es dem User ermöglicht per Druck der Taste „R“ die aktuelle Diskette als d64-File auf die Speicherkarte zu kopieren. Also eine echte Konkurrenz/Ergänzung zum **StarCommander**. Zurzeit ist das Plugin in der Beta-Version 0.5 verfügbar.

<http://www.forum-64.de/wbb2/attachment.php?attachmentid=1283>

Bei Fragen oder Problemen wendet euch einfach an Oliver Achten. Antreffen könnt ihr ihm im Forum-64.

[Quelle: <http://www.forum-64.de> ]

# C64-Wiki-Kurs

## TEIL 3

Von Klaus Stock und Thorsten Schreck

Hallo liebe CeVi-aktuell-Leser, dies ist der **dritte Teil des Kurses zum C64-Wiki** (dem ersten Wiki für den C64).

Der dritte Teil des Kurses geht auf die C64-Wiki-spezifischen **Erweiterungen** der MediaWiki-Software ein. MediaWiki wurde in erster Linie für die Belange von Wikipedia entwickelt und unterstützt daher alles, was man für eine Online-Enzyklopädie benötigt – aber auch nicht mehr. Zusätzliche Funktionalität, wie sie z.B. beim C64-Wiki gefordert ist, lässt sich aber in Form sogenannter **Extensions** nachrüsten. Durch diese Extensions stehen einem Artikelautor **zusätzliche Wiki-Codes** zur Verfügung, die sich in die Artikel einbauen lassen.

### 7 Generelle Syntax und Funktionsweise einer Extension

Grundsätzlich werden Extensions dadurch benutzt, indem man den entsprechenden Wiki-Code in einen Artikel einbaut:

**<Name>Parameter</Name>**

Für „Name“ wird der Name der gewünschten Extension angegeben. Bei „Parameter“ können Daten an die Extension übergeben werden. Der Parameterbereich kann auch leer sein oder sich über mehrere Zeilen erstrecken.

Wenn ein Artikel angezeigt wird, wird überall, wo sich der Wiki-Code einer Extension befindet, diese Extension aufgerufen. Die Extension erzeugt dann eine Ausgabe (normalerweise Text), die dann an der entsprechenden Stelle im Artikel erscheint. Dabei kann die Extension auch aufwendige Verarbeitungen durchführen (beispielsweise ist eine Extension im C64-Wiki zur automatisierten Änderung von Artikel gedacht).

#### 7.1 Extensions und der Cache

Damit ein Artikel angezeigt werden kann, muss der Server den Quelltext in HTML umwandeln. Um die Serverlast zu reduzieren, verfügt die MediaWiki-Software über einen Cache. Jedes Mal, wenn ein Artikelquelltext zur Anzeige um-

gewandelt wird, wird das Resultat der Umwandlung gespeichert. Wenn der Artikel danach noch öfter angezeigt wird, wird dabei die Umwandlung gespart. Der Cacheeintrag bleibt maximal 24 Stunden gültig (oder bis zur nächsten Änderung am entsprechenden Artikel). Auch die im Artikel verwendeten Extensions werden nicht aufgerufen.

Dieses Verhalten führt zu Problemen, wenn eine Extension bei jeder Anzeige etwas anderes anzeigen soll – beispielsweise, weil die angezeigten Daten möglichst aktuell sein sollen oder weil unterschiedliche Besucher unterschiedliche Texte sehen sollen. Daher sorgen einige Extensions dafür, dass bei den Artikeln, in denen sie aufgerufen werden, der Cache umgangen wird. Da dadurch natürlich die Serverlast ansteigt, sollten solche Extensions nicht auf stark frequentierten Seiten (wie z.B. der Hauptseite) verwendet werden.

#### 8.0 Die SimpleVote-Extension

Die SimpleVote-Extension war die erste Extension im C64-Wiki. Die Idee war, eine „Abstimmungsfunktion“ für Spiele zu bieten, bei der jeder (angemeldete) Besucher jedes Spiel auf einer Skala von 1 bis 10 Punkten bewerten kann. Daher ist das „SimpleVote“ in jedem Spielartikel (und dem entsprechenden Formartikel) enthalten. Der Aufruf erfolgt dabei ohne Parameter:

**<SimpleVote></SimpleVote>**

Die Extension ermittelt selbsttätig, in welchem Artikel (und von welchem Besucher) sie gerade aufgerufen wird und zeigt als Resultat den aktuellen Punktestand an sowie gegebenenfalls Links zur Stimmabgabe (oder zum Widerruf einer Stimmabgabe).

Diese Extension schaltet den Cache für die aufrufenden Artikel ab. Zwar ergibt sich dadurch bei der Anzeige von Spielartikeln eine erhöhte Serverlast, die sich bei Tests jedoch als vertretbar erwiesen hat.

Neben der beschriebenen Grundfunktion bietet die Extension auch Auswertungen an:

**<SimpleVote>highscore</SimpleVote>**

**<SimpleVote>lowscore</SimpleVote>**

Diese Parameter erzeugen eine List mit den 100 Spielen mit den besten (> 5,00 Punkte) bzw. schlechtesten (< 5,00 Punkte) Bewertungen. Ein Spiel muss mindestens 2 Stimmen haben, damit es berücksichtigt wird.

**<SimpleVote>topten</SimpleVote>**  
**<SimpleVote>topten-cached</SimpleVote>**  
**<SimpleVote>topthree</SimpleVote>**  
**<SimpleVote>topthree-cached</SimpleVote>**

Fast wie bei **highscore**, aber nur mit den 10 bzw. 3 besten Bewertungen und nur mit Spielen, die mindestens 5 Stimmen haben. Die Parameter, die auf „-cached“ enden, sorgen dafür, dass der Cache *nicht* abgeschaltet wird – somit sind die angezeigten Daten nicht unbedingt topaktuell (sondern können bis zu 24 Stunden alt sein), aber dafür ist auch ein Einsatz auf stark frequentierten Seiten möglich.

**<SimpleVote>listall</SimpleVote>**

Dieser Parameter erzeugt eine detaillierte Auflistung aller abgegebenen Stimmen (primär zu Testzwecken).

### 8.1 Die RandomArticleLink-Extension

Diese Extension sucht sich per Zufallsgenerator irgend einen Artikel aus dem Bestand aus und zeigt dann einen Link auf diesen Artikel an.

Diese Extension lässt den Cache eingeschaltet, so dass nicht bei jedem Besuch ein neuer Link angezeigt wird, sondern in der Regel erst nach dem Ablauf des Caching-Limits von 24 Stunden. Die Extension wird entsprechend eingesetzt für den „Zufallsartikel des Tages“.

**<RandomArticleLink></RandomArticleLink>**

Bei dieser Extension gibt es keine Parameter.

### 8.2 Die RandomImage-Extension

Diese Extension ähnelt der RandomArticleLink-Extension. Hier wird jedoch kein Link auf den zufällig ausgewählten Artikel angezeigt, sondern ein Bild aus diesem Artikel. Entweder wird ein Titelbild, ein Cover oder ein Highscorebild ausgewählt (auch per Zufallsgenerator).

**<RandomImage></RandomImage>**

Dieser Aufruf zeigt das Zufallsbild in seiner Originalgröße an. Dies lässt sich durch einen Parameter ändern (Beispiel):

**<RandomImage>thumb|300px|</RandomImage>**

Der übergebene Parameter wird dabei einfach in einen **Bild**-Tag eingefügt. Es sind alle Angaben möglich, die auch bei einem normalen Bild-Verweis verwendet werden können. Man sollte lediglich darauf achten, dass der Parameter (wie im Beispiel) mit einem senkrechten Strich endet.

### 8.3 Die GuestBook-Extension

Diese Extension zeigt einfach das C64-Wiki-Gästebuch an, inklusive Eingabemöglichkeit für neue Einträge.

**<GuestBook></GuestBook>**

Hier gibt es keine Parameter. Diese Extension schaltet den Cache ab.

### 8.4 Die ExpireCache-Extension

Diese Extension dient dazu, Artikeleinträge aus dem Cache zu entfernen. Bei einem Aufruf ohne Parameter wird der Artikel, der den Aufruf enthält, aus dem Cache entfernt (und somit bei der nächsten Anzeige wieder frisch vom Wiki-Code in HTML übersetzt):

**<ExpireCache></ExpireCache>**

Man kann auch den Namen eines anderen Artikels mit übergeben (Beispiel):

**<ExpireCache>Hauptseite</ExpireCache>**

Hier wird z.B. der Cacheeintrag für die Hauptseite gelöscht.

Zu beachten ist dabei, dass eine Extension nicht aufgerufen werden, wenn der Artikel, in dem die Extension aufgerufen wird, selbst aus dem Cache geholt wird!

Diese Extension wird auf der „Cron-Seite“ des Wikis verwendet. Dazu gleich mehr.

### 8.5 Die LoadURL-Extension

Diese Extension verlangt als Parameter eine URL („Webadresse“), die dann durch die Extension aufgerufen wird. Dabei wird das Ergebnis dieses Aufrufs ignoriert:

**<LoadURL>http://www.c64-wiki.de/index.php/Hauptseite</LoadURL>**

Diese Extension wird dazu verwendet, in Verbindung mit der ExpireCache-Extension Artikel zu einem definierten Zeitpunkt in den Cache zu übernehmen. Durch **ExpireCache** wird der Artikel zuerst aus dem Cache entfernt, um ihn dann durch **LoadURL** neu übersetzen und in den Cache übernehmen zu lassen.

Dies geschieht beim C64-Wiki auf der „Cron-Seite“

([http://www.c64-wiki.de/index.php/Sledgies\\_C64-Wiki:Cron](http://www.c64-wiki.de/index.php/Sledgies_C64-Wiki:Cron)),

die jeden Tag automatisch um 5 Uhr morgens aufgerufen wird. Das Ergebnis ist, dass zu diesem Zeitpunkt die Highscore-Galerie und die Hauptseite neu aufgebaut werden (einschließlich solcher Sachen wie „Zufallsartikel des Tages“).

Wer nicht bis 5 Uhr warten will, kann die Seite natürlich auch von Hand aufrufen. Das hat dann den selben Effekt.

## 8.6 Die HighscoreCollector-Extension

Diese Extension durchsucht *alle* Spieleartikel nach Einträgen in der Sektion **Highscore**. Alle gefundenen Highscore-Einträge werden gesammelt und als **Highscore-Galerie** aufgelistet. Falls ein Highscore-Screenshot vorhanden ist, so wird er mit angezeigt (nur für den Top-Eintrag).

**<HighscoreCollector></HighscoreCollector>**

Bei dieser Extension gibt es keine Parameter.

Da das Durchsuchen aller Spieleartikel recht aufwendig ist, wird hier der Cache *nicht* abgeschaltet. Es kann daher bis zu 24 Stunden dauern, bis ein neuer Highscoreeintrag in der Auflistung erscheint.

## 8.7 Die ACheck-Extension

Diese Extension dient der Suche anhand bestimmter Suchkriterien im Artikelbestand. Dabei wird immer der Quelltext der Artikel durchsucht. Die Idee dabei war, durch Verwendung geeigneter Suchausdrücke solche Artikel zu finden, bei denen z.B. noch Angaben fehlen oder andere Probleme bestehen. Genauso gut lässt sich diese Funktionalität natürlich auch für andere Suchoperationen verwenden.

Ein Aufruf der ACheck-Extension kann einen ganzen Satz von Regeln enthalten. Als Ausgabe wird dann eine Liste aller Artikel erzeugt, bei denen mindestens eine Regel **nicht** zutrifft.

Um die ACheck-Funktionalität zu nutzen, erzeugt man sich typischerweise einen neuen Artikel (z.B. so wie „**Prüfung Spiele-Artikel - Stufe 1**“) und baut dort einen ACheck-Aufruf ein. ACheck erwartet die Parameter in folgender Form:

**<ACheck>Kommando**

**Kategorie**

**Regel 1 - Regulärer Ausdruck**

**Regel 1 - Meldungstext**

**Regel 1 - Punktzahl**

**Regel 2 - Regulärer Ausdruck**

**Regel 2 - Meldungstext**

**Regel 2 - Punktzahl**

**(...noch mehr Regeln...)**

**</ACheck>**

Es gibt zur Zeit vier **Kommandos**, zwei davon sind:

**full** für das normale Verhalten, und **-full** für eine umgekehrte Prüfung.

Während bei der normalen Prüfung die Artikel mit mindestens einem Regelverstoß angezeigt werden, erscheinen bei der umgekehrten Prüfung die Artikel, bei denen alle Regeln zutreffen.

Zusätzlich gibt es noch die Kommandos **list** und **-list**, die prinzipiell genauso funktionieren wie die **full**-Kommandos. Mit dem Unterschied, dass bei **full** bei jeder fehlgeschlagenen Prüfung der Meldungstext ausgegeben wird, während bei **list** nur eine kompakte Auflistung der betroffenen Artikel erfolgt.

Für den Parameter **Kategorie** kann man eine Artikelkategorie angeben, auf welche die Prüfungen dann beschränkt werden.

Der **Regelsatz** kann aus einer oder mehreren Einzelregeln bestehen. Jede Regel besteht immer aus drei Zeilen (die Punktzahl wird aktuell noch nicht verwendet, muss aber trotzdem angegeben werden...).

Der spannende Teil sind natürlich die **Regulären Ausdrücke**. In diesem Artikel werde ich allerdings nur auf einige Grundlagen eingehen – sonst würde diese CeVi-aktuell sicher einige hundert Seiten dicker werden...

### 8.7.1 Aufbau eines Regulären Ausdrucks

Der wichtigste Teil eines regulären Ausdrucks ist der **Suchausdruck**. Der Suchausdruck wird immer von **Begrenzern** eingeschlossen. Als Begrenzer können im Prinzip alle Zeichen außer Buchstaben, Ziffern und dem Backslash („\“) benutzt werden. Da der Begrenzer Anfang und Ende des Suchausdrucks markiert, sollte er im Suchausdruck selber nicht vorkommen. Oft wird der normale Schrägstrich („/\“) verwendet:

**/blau/**

In Fällen, wo nach einem Schrägstrich selber gesucht wird, macht natürlich ein anderer Begrenzer Sinn (wie z.B. ein Ausrufungszeichen):

**!gelb/grün!**

Das erste Beispiel sucht dabei nach dem Text **blau**, das zweite nach dem Text **gelb/grün**.

Hinter dem abschließenden Begrenzer können noch Modifikatoren folgen:

**/rot/i**

Der Modifikator „i“ hier im Beispiel bedeutet, dass bei der Suche nach dem Wort **rot** Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet werden. Weitere Modifikatoren werden später noch vorgestellt.

Als Spezialität im C64-Wiki gibt es auch noch einen Modifikator, der vor dem Anfangsbegrenzer auftauchen kann:

**n/rot/**

Hierdurch wird der komplette Ausdruck **negiert**. Im Beispiel würden also Artikel als „Treffer“ verbucht, in denen das Textfragment „rot“ **nicht** auftaucht.

### 8.7.2 Platzhalter und Alternativen

Nur nach festen Texten such zu lassen, könnte auf die Dauer langweilig werden. Glückweise gibt es da Möglichkeiten, um die Sache mit einfachen Mitteln komplizierter werden zu lassen.

Als ersten gäbe es da den **Punkt** („.“), der für genau ein beliebiges Zeichen (ausgenommen einem Zeilenvorschub) steht:

**/Ma..e/**

Das Beispiel würde z.B. „Matte“, „Mappe“, „Maie“ und „Masse“ finden. Wenn man will, dass der Punkt auch Zeilenvorschübe akzeptiert, so kann man dem Suchausdruck den Modifikator „s“ hinzufügen:

**/blaus.Auto/s**

Hier würde „blaus Auto“ auch dann gefunden, wenn ein Zeilenvorschub (an Stelle der üblichen Leerstelle) zwischen den beiden Wörtern wäre.

Um **Alternativen** anzugeben, gibt es den senkrechten Strich:

**/blau|gelb/**

ergibt einen Sucherfolg bei **blau** oder **gelb**. Es ist auch möglich, Teile des Suchausdrucks zu klammern:

**/Blau(bär|beer)pfannkuchen/**

findet sowohl **Blaubärpfannkuchen** wie auch **Blaubeerpfannkuchen**. Man kann natürlich auch noch weitere Gebäckalternativen bieten:

**/Blau(bär|beer)(pfannkuchen|kuchen|torte)/**

### 8.7.3 Wiederholungen

Ein Wiederholungszeichen bezieht sich immer auf das vorherige Zeichen (oder die vorherige Klammerung). Das erste Wiederholungszeichen ist der Stern („\*“), welcher für „null oder mehr“ steht:

**/Aa\*rgH/**

Hier darf also das kleine „a“ beliebig oft vorkommen oder fehlen. Der Ausdruck würde also z.B. bei „Argh“, „Aargh“ oder „Aaaaaargh“ zuschlagen. Wenn das Zeichen (oder die Klammerung) mindestens einmal vorkommen soll, so kann man das Plus („+“) verwenden:

**/Aa+rgH/**

würde beim bescheidenen „Argh“ keinen Treffer vermelden.

Selbstverständlich funktioniert die Wiederholung auch bei Platzhaltern:

**/gelb.\*grün/s**

ist erfolgreich, wenn **gelb** und **grün** im Artikeltext auftauchen, egal, wie viele Zeichen dazwischen sind (hier mit Modifikator „s“, um auch Zeilenvorschübe zu erlauben).

Und jetzt noch ein Beispiel mit Klammerung:

**/(ja)+/**

findet „ja“, „jaja“, „jajaja“ usw.

Weiterhin gibt es noch die geschweiften Klammern, mit denen sich die Anzahl der gewünschten Wiederholungen genauer angeben lassen:

**/blau.{10}grün/s**

findet **blau** und **grün** nur dann, wenn genau 10 (beliebige) Zeichen dazwischen stehen.

**/blau.{5,10}grün/s**

findet **blau** und **grün** nur dann, wenn mindestens 5 und höchstens 10 Zeichen dazwischen stehen.

**/== Hinweise ==.{60,}== Kritik ==/s**

Und hier stellt genau dann Erfolg ein, wenn zwischen den beiden Sektionsüberschriften („**== Hinweise ==**“ und „**== Kritik ==**“) mindestens 60 Zeichen stehen. Diese Regel wird im C64-Wiki dazu benutzt, um Artikel zu finden, bei denen im Abschnitt „Hinweise“ verdächtig wenig Text steht.

### 8.7.4 Mehr Sonderzeichen...

Bestimmte Zeichen haben spezielle Funktionen innerhalb der Regulären Ausdrücke. Neben den schon genannten sind dies:

**^ \$ [ ] ? \**

Der wichtigste davon ist der Backslash („\“). Wenn dieser einem speziellen Zeichen vorangestellt wird, so wird daraus ein „normales Zeichen“. Zum Beispiel:

**/Fi\$tfu/**

funktioniert nicht wie erwartet, da das Dollarzeichen eine Sonderfunktion hat. Daher muss den Dollarzeichen der Backslash vorangestellt werden:

**/Fi\\$tfu/**

Dieser Ausdruck würde dann z.B. bei „For a Fi\$tfu of Buck\$“ („Für eine Handvoll Dollars“) funktionieren.

### 8.7.5 „Weiterführende Literatur“

Reguläre Ausdrücke können natürlich noch viel mehr, als ich hier in der kurzen Übersicht erläutern kann. Wer sich nicht direkt einen „dicken Wälzer“ über das Thema zulegen will, kann auf folgenden (englischsprachigen) Seiten etwas mehr erfahren:

<http://de2.php.net/manual/en/reference.pcre.pattern.modifiers.php>

<http://de2.php.net/manual/en/reference.pcre.pattern.syntax.php>

[http://gnosis.cx/publish/programming/regular\\_expressions.html](http://gnosis.cx/publish/programming/regular_expressions.html)

Zum Herumprobieren mit Regulären Ausdrücken gibt es kleines Programm namens RegexCoach (<http://www.weitz.de/regex-coach/>), das mittels der „Step“-Funktion auch schrittweise zeigen kann, wie Reguläre Ausdrücke intern verarbeitet werden.

### 8.7.6 Vordefinierte Regeln

Und noch etwas spezielles gibt es im C64-Wiki: **zentral definierte Regelsätze**. Diese Regelsätze sind alle in einen speziellen Artikel ([www.c64-wiki.de/index.php/Sledgies\\_C64-Wiki:ACheck-Rules](http://www.c64-wiki.de/index.php/Sledgies_C64-Wiki:ACheck-Rules))

untergebracht und können bei ACheck-Aufrufen in beliebigen Artikeln verwendet werden. An Stelle des Regulären Ausdrucks wird dann ein Verweis auf den zentral definierten Regelsatz verwendet:

**<ACheck>full**

**Spiel**

**iArtikelstruktur**

**(bindet Regelsatz "Artikelstruktur" ein)**

**1**

**iGunddaten**

**(bindet Regelsatz "Grunddaten" ein)**

**1**

**</ACheck>**

Ein solcher Verweis beginnt immer mit einem kleinen „i“, auf das dann (ohne Zwischenraum) der Name des Regelsatzes folgt. Im Beispiel wird also nach Artikeln gesucht, bei denen Probleme in der Artikelstruktur oder in den Grunddaten vorliegen.

Ein zentral definierter Regelsatz kann selber auch wieder Verweise auf andere Regelsätze enthalten.

### 8.8 Die PregReplace-Extension

Diese Extension stellt ein Eingabeformular mit einer globalen Suchen-und-Ersetzen-Funktion zur Verfügung. Zur Suche werden auch hier Reguläre Ausdrücke verwendet. Die Ersetzung wird bei **allen zutreffenden Artikeln** im gesamten Artikelbestand durchgeführt. Auch Änderungen der Struktur bei bestehenden Artikeln sind möglich. Wie bei ACheck wird dabei der Artikel-Quelltext verarbeitet.

Da diese Funktion gute Kenntnis hinsichtlich Regulärer Ausdrücke voraussetzt und potenziell den gesamten Artikelbestand mit einem falschen Mausklick vernichten kann, erscheint die Eingabemaske nur bei Benutzern, die **gleichzeitig** Administrator und Bürokrat sind.

Hier endet der dritte Teil des C64-Wiki-Kurses. Im vierten (und letzten) Teil kommen voraussichtlich Spezialitäten wie z.B. „Tipps und geheime Tricks“ und „Wie werde ich Wiki-Admin“.

Sofern Du Hilfe benötigst oder Kritik loslassen möchtest, schreibe einfach eine Email an mich ([tech@c64-wiki.de](mailto:tech@c64-wiki.de)).  
<http://www.c64-wiki.de>

# hardware

## GO64! BAUT EUREN DTV-PAL UM

WINNENDEN. Die „GO64!“ bietet den Käufern des C64-DTV die Möglichkeit, das Gerät gegen einen Aufpreis von 34,96 € nachträglich mit Anschlüssen für eine PS/2-Tastatur sowie für eine serielle Floppy auszustatten. Ob dies bedeutet, daß auch die PAL-Version nur unzureichende Möglichkeiten bietet, einen zweiten Joystick anzuschließen, bleibt bisher unklar. Ein komplett umgebauter DTV würde demnach rd. 60 € kosten. Ob zukünftig weitere Umbauoptionen angeboten werden ist bislang ebenfalls noch nicht geklärt. [bk]

[Quelle, Foto: <http://www.go64.de> ]



# interview

## OLIVER LINDAU: ROM2, PACIT

Von Boris Kretzinger

---

**Q** Hallo Oliver, vielleicht möchtest Du Dich unseren Lesern kurz vorstellen?

Mein Name ist Oliver Lindau, bin 33 Jahre alt und wohne in Bielefeld. Anfang der 90er Jahre war ich Grafiker des Programmerteams "Bonspark Software Artistic", welches hauptsächlich C64-Spiele produzierte. Unser wohl bekanntestes Werk war das Jump-and-Run "Rolling Ronny", welches von Starbyte und Virgin Games vertrieben wurde.

**Q** Du gehörtest u.a. zum Grafiker-Team von Rings Of Medusa 2, welches leider nie erschienen ist. Du schreibst auf Deiner Webseite, der Programmierer sei damals kurzfristig abgesprungen. Standet ihr in regelmäßigem Kontakt und weißt Du vielleicht, warum er kurz vor Schluß noch den Schwanz einzog?

Mit Markus Schneider, der das Spiel eigentlich umsetzen sollte/wollte, hatte ich regelmäßig Kontakt. Zu der Zeit war er bereits monatelang rund um die Uhr im Einsatz. Als ROM2 direkt nach Rolling Ronny starten sollte, hatte seine Freundin schlicht die Nase voll und heftigst Urlaub gefordert. Da die Starbyte-Führung aber keine Verzögerung zulassen wollte, verließ er das Projekt. Ärgerlicherweise suchte Starbyte keinen neuen Programmierer mehr, sondern cancelte die gesamte Arbeit.

**Q** Wie schätzt Du die Möglichkeit ein, dass es vielleicht doch noch eine Fortsetzung geben könnte, wenn sich ein Programmierer fände? Hast Du die alten Disketten mit den Grafiken noch?

So richtig glaube ich nicht daran. Die Grafik wäre das kleinste Problem, Allerdings habe ich keine Unterlagen zum Spielablauf mehr, d. h. man müsste entweder die Amiga-Version intensiv durchspielen oder besser gleich das Konzept neu aufsetzen. Abgesehen davon ist der Um-

fang recht gewaltig, da zum bekannten Strategie-Wirtschafts-Mix noch ein umfangreicher 3D-Rollenspiel-Part nebst Minispielen gehört. Ich schätze, dass ein Teilzeit-Programmerteam etwa 1-2 Jahre braucht, bis ROM2 einigermaßen spielbar wäre.

**Q** Bist Du eigentlich auch heute noch am C64 tätig?

Der 64er ist nach wie vor ein Hobby, für das ich aber nur wenig Zeit habe. Zuletzt hatte ich für Protovision an der Endsequenz für das Spiel Pac-it gewerkelt. Sonst hole ich manchmal SEUCK hervor und erstelle zum Spaß Sprite-Animationen.

**Q** Spriteanimationen mit SEUCK? Es muss doch komfortablere/bessere Editoren geben? Warum gerade dieses Tool?

Im SEUCK lassen sich Bewegungen viel besser testen als in herkömmlichen Editoren, wo Sprites immer an einer Stelle stehen bleiben. Es ist problemlos möglich, über Angriffswellen riesige Endgegner zu basteln oder bei Speicherknappheit im Objekt-Editor mit Frames, Farbe und Tempo zu experimentieren und mehrere Varianten zu vergleichen. SEUCK fehlt zum idealen Tool eigentlich nur die Unterstützung für Hires-Sprites und flexible Export-Möglichkeiten (für letzteres benutze ich ein Action Replay).

**Q** Zu Pac-it: Hast Du noch Kontakt zu den Entwicklern und was schätzt Du, wie lange das Spiel noch brauchen wird, bis es endlich fertig ist?

Zu einem Master-Termin kann ich leider nichts sagen. Das Projekt befindet sich in einem fortgeschrittenen Stadium, wird momentan aber nur sporadisch weiter entwickelt. Es dauert, so lange es halt dauert ...

☞ Können wir Dir vielleicht auch ein paar Infos zu dieser Endsequenz entlocken? Aus wie vielen Einzelbildern besteht sie und wie lange hast Du dafür gebraucht?

Die Endsequenz besteht aus einer Lowres-Grafik mit 12 eingebetteten Animationsphasen. Die Datenmenge entspricht etwa drei Fullscreen-Bitmaps. Insgesamt stecken in der Animation etwa 80 Stunden Arbeit.

☞ Und zum Schluss noch dieses: wärs Du auch in Zukunft bereit, Grafiken für aktuelle C64-

Spiele beizusteuern? Was müssten der/die Entwickler dafür tun, um Dich für Ihr Projekt zu gewinnen?

Grundsätzlich ja. Ehrlich gesagt, wollte ich schon immer mal Grafiken für ein richtig derbes Horror-Action-Spektakel machen. Eine Art Myth mit Splatter-Einlagen wäre genau das Richtige. Falls zufällig jemand ein solches Projekt plant, kann er sich gerne bei mir melden.

☞ Das war's. Vielen Dank, daß Du Dir Zeit für uns genommen hast, und hoffentlich bis bald ...

# meinung

## WIE DER C64 DOCH NOCH IBM-KOMPATIBEL WURDE

Von Boris Kretzinger

Wer jetzt an den alten DOS-Pseudoemulator denkt, der liegt daneben, denn darum soll es hier nicht gehen. Vielmehr sollten wir ab und an einen Schritt zurück treten und uns Gedanken darüber machen, wie sich manche Dinge in der Szene entwickel(te)n.

Einiges kann uns, bei näherer Betrachtung, sicher ein Lächeln abringen, wie eben die Tatsache, daß der C64 letztendlich eben doch IBM-kompatibel geworden ist. Mehr noch: Es ist sogar mit großer Anstrengung verbunden, sich diesem Band zu entziehen. Spätestens jetzt fragen Sie sich "ja spinnt denn der? Was erzählt der denn da?" Zu recht! Ich will die Sache also mal aufrollen: vom "echten" C64 kann wohl nicht die Rede sein, wohl aber von seinem virtuellen Pendant, dem Emulator. Wie viele Emulatoren gibt es für MSDOS oder für Windows, und wie viele für Linux oder Apple? Überlegen Sie nicht lange, Sie kennen die Antwort. Merkwürdig, oder? Über "other platform tools" wie es bei der CSDb so schön heißt, brauchen wir uns wohl gar nicht erst zu unterhalten.

Werbung



Jetzt denken Sie mal über folgenden Satz nach: die Durchsetzung des IBM-Standarts verhalf letztlich dem C64 zu seinem Überleben bis heute. Provokant? Na hoffentlich. Innerlich sträuben sich vielleicht einige gegen diese Tatsache, aber wie oft benutzt die Mehrzahl der heutigen CeVi-Benutzer schon das Original?<sup>1</sup> Selbst die Wiedereinführung von "Quantum Link" unterstützt neben dem originalen C64 auch Emulator-Benutzung. Welche? WinVice. Glückliche, wer keinen Apple hat. Dabei wäre doch gerade für die non-konformen Commodorebesitzer der Sprung zum Apple als letztem verbliebenen Bollwerk der Computerrevolution recht naheliegender gewesen. Aber der Lauf der Geschichte war nunmal anders. Die weite Verbeitung von IBM-Kompatiblen, die Zunahme der Bedeutung des Internets für die Community und die Etablierung von de-facto-Standarts für den virtuellen Brotkasten resultieren in einer beinahe vollkommenen Abhängigkeit von DOS- oder Windows-Rechnern. "Gegenmaßnahmen" sind eingeleitet, aber befinden sich noch in den Kinderschuhen. Merkwürdige Geschichte, wie der C64 doch noch virtuell kompatibel wurde ...

<sup>1</sup> Dies soll keineswegs als Aufruf zu einem erneuten Streit zwischen „Emulator-“ und „Originalbenutzer“ mißverstanden werden.

# feedback

ZUR AUSGABE 06-2005

Christian Kersting aus Münster schrieb uns:

Tach,  
grosses Lob - mal wieder echt interessant. Insbesondere Demobesprechung, Insider News und das Interview mit W. van Loo waren sehr gute Beiträge.  
Weiter so!!

Nette Grüsse aus Münster  
Christian

☞☞☞ Danke Christian, wir werden uns Mühe geben, auch weiterhin interessante Beiträge und Interviews zu liefern.

Stefan Egger aus Österreich teilte uns mit:

Hallo CEVIaktuell-Team!  
Ich kann nur folgendes zu eurem Magazin sagen: Toll und macht weiter so! Auch das neue Design ist übersichtlicher und schöner geworden. Habe es durch das forum-64.de heute entdeckt und gleich heruntergeladen (es gibt ja viele andere Magazine, aber leider habe ich langsames Internet). Kannte bisher nur Lotek64. Zum Wettbewerb: Schade, dass sich niemand gemeldet hat (ich hätte es sicher getan, hätte ich das Mag schon früher entdeckt)! Habe auch am forum-64-Logowettbewerb teilgenommen. Zur Beruhigung: Es wurden auch hier nur von ca. 6 Leuten etwas eingeschickt!

Ich – als 16-jähriger – finde es einfach nur toll, was auch heute noch mit den Commodore-Computern machbar ist (MMC64, Retro Replay, ...).

Schaut alle mal auf meine Homepage SCACOM (Stefans Commodore Amiga Computer Online Museum): [members.e-media.at/stefanegger](http://members.e-media.at/stefanegger). Habe noch Fragen an Euch, da ich beim Suchen im Internet nichts gefunden habe.

Was ist mit dem uIEC? Ist das ein 1541-Ersatz? Wo und wann kann man das kaufen? [...]

☞☞☞ Hi Stefan. Du meinst unseren „Werbung-für-den-C64-heute-Wettbewerb“? Schätzungsweise ja. Und obwohl der Wettbewerb ja

nun zu Ende ist, werden wir Dich nicht aufhalten, wenn Du noch eine gute Idee hast und gerne einsenden möchtest! Ein kleines Dankeschön ließen wir Dir auf alle Fälle zukommen!

Herzlichen Dank auch nochmal für Deine Idee eines Commodore CDTV 2, die wir in dieser Ausgabe veröffentlicht haben. Mehr davon! :)

Und schließlich noch zu Deiner Frage: das uIEC ist eine Art 1541-Ersatz im Stile des MMC64. Unterschied: das Gerät wird direkt seriell angeschlossen und ist daher batteriebetrieben. Zu kaufen gibt es das Teil leider nicht, aber eine Bastelanleitung ist im Internet zu finden. Ein paar Infos dazu lassen sich unter [www.dtvhacking.info](http://www.dtvhacking.info) im dortigen Forum finden, denn es handelt sich vorrangig um ein Projekt für den DTV-CeVi.

Alexander Ausserstorfer schrieb uns:

Habe die neue Ausgabe angesehen. Mir viel auf, dass ihr viele Tipp- und Rechtschreibfehler macht. Wenn ihr Lust habt, schickt mir eure Texte doch einfach mal vorab zu und ich arbeite sie für die kommende Ausgabe durch. Mir ist als Belohnung die Tatsache genug, dass ich die CeVi-aktuell dann schon vorab lesen könnte ;-)) [...] Die erste Seite wird auf meinen Rechnern (RISC OS u. EPOC 5) nicht richtig dargestellt. Irgendwas lief da falsch. [...] Auf meinem EPOC-System (Psion) ist das übrigens kein Problem; es wird alles richtig angezeigt. Sehr wohl aber auf meinem Archimedes. Dennoch gibt es auch auf meinem EPOC-System einen Mangel bezüglich der Überschriften: Die Ausgabe der vektorbeschriebenen Grafikelemente auf den Bildschirm dauert einfach zu lange (Archimedes-CPU: 48 MHz, etwa 30 MIPS, Psion-CPU: 192 MHz). Denkt auch an die Datenmenge (obwohl die bei Vektorelementen fast keine Rolle spielen dürfte)!

☞☞☞ Beunruhigend, wenn wir tatsächlich so viele Fehler machen. Schön, wenn Du Zeit fändest, mitzumachen und Fehler zu vermeiden. Und was die Darstellungsprobleme angeht, hoffen wir, daß sich das mit dieser Ausgabe erledigt hat.

ENDE