

CCW-aktuell

05/2007

HISTORY

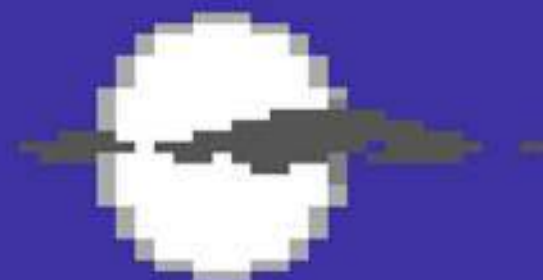
**Ein Blick zurück auf Zeppelin, Blue Max & Co
Die Geschichte von Synapse Software**

STORY

**Geschichten, die das Leben schrieb:
Schönes Leben beim Bund dank SX-64**

NEWS

**AVF-Plugin fürs MMC 64
They - Neues BASIC-Adventure**



Vorwort

Es ist Mai 2007 – und wir können diesen Monat schon auf zwei Jahre cevi-aktuell zurückblicken. Gar nicht mal schlecht, vor allem, wenn wir uns erinnern, wie alles begann: als mehr oder weniger kurze Faltbeilage mit zweiseitigem, aneinandergereihtem Text. Das kam nicht von ungefähr: Da anfangs nicht abzusehen war, wohin die Reise gehen würde, diente uns vor allem das Amiga-Magazin als Vorlage und nicht die besser aufgemachten C64-Magazine wie Lotek64 oder GO64. Die Kürze sollte sich auch im Untertitel ausdrücken: monatliche Infozeitung. Der Name blieb, von einem Zeitungslayout sind wir aber mittlerweile weit entfernt. Das hat auch Nachteile: während sich früher auch problemlos sehr kurze Beiträge einfach einbinden ließen, will heute schon genau überlegt sein, wie man die Seiten aufeinander abstimmt, und das kostet Zeit.

Zwei Jahre jeden Monat cevi – das war und ist nicht immer einfach, aber wir versuchen, Ihnen immer wieder interessante Einblicke in alle Möglichen Aktivitäten und Neuigkeiten rund um den C64 zu bieten, denn die weltweite Nutzergemeinde bietet genug Stoff, um monatlich berichten zu können. Aber wir können unsere Augen, Ohren und Notizblöcke nicht überall haben, darum helfen Sie uns bitte mit Hinweisen und gelegentlichen Beiträgen.

Auf die nächsten Jahre!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen,

Die Redaktion



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: Einzelmeinungen spiegeln nicht notwendiger Weise die Meinung der gesamten Redaktion wider. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

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

Redaktion:

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

Danke an:

Ferdinand Gansberger
Milo Mundt (mm)
Frank Erstling
Telespielator

Kontakt:

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

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

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

Neuigkeiten

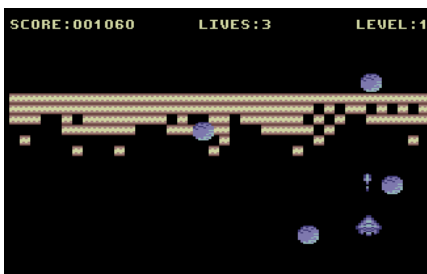
AMIGA COMEBACK?

[bk] Der Schlag traf uns schon letzten Monat, als Commodore Gaming seine PCs vorstellte. Jetzt zieht Amiga nach, zielt aber auf einen anderen Markt: Nach zwölf Monaten Entwicklung mit *ACK Software Controls* sollen demnächst zwei Power-PCs vorgestellt werden können. Das Einsteigermodell soll dabei schon für 500 Dollar zu haben sein. Ob die Systeme mit Amiga OS4 laufen werden, ist mindestens zweifelhaft, bisher aber weder bestätigt noch dementiert worden.

Quelle: golem.de; amiga-news.de

XPLORE

[bk] Richard Bayliss hat ein neues Spiel für uns fertiggestellt: *Xplore – Star Fortress* nennt es sich und bietet auf den ersten Blick arkanoiden Spaß – aber eben nur auf den ersten Blick. Nicht nur, dass das blätterteigartige Schutzschild einer Raumstation vernichtet werden muss, die wir nie zu Gesicht bekommen, sondern wir müssen währenddessen und danach anfliegenden Kometen ausweichen und so bis zum oberen Bildschirmrand durchhangeln. Wer das schafft, wird dafür im zweiten Level mit einem unsichtbaren Schutzschild bestraft ... schönen Dank auch!



THEY

[bk] Sie kommen, dich zu holen ... *Eway10 Software* präsentiert endlich ein weiteres Adventure, diesmal allerdings komplett in englischer Sprache. Und darum geht es:

Merkwürdige Dinge sind in den letzten Tagen geschehen. Ich war auf dem Meeresgrund auf Schatzsuche, untersuchte ein altes Schiffswrack, als ich plötzlich einen gleißenden Lichtblitz sah in weiter Ferne sah, gefolgt von einem langen, dröhnenden Krach wie berstendes Metall. Ein paar Minuten später informierten mich Hafenmitarbeiter, dass ich das Gebiet sofort zu verlassen hätte. Im Hafen konfiszierte man mein Ein-Mann-U-Boot SU01 ohne irgendeine Erklärung. Es hieß nur, ich würde es in ein paar Wochen wiederbekommen. Jetzt steht der Mond hoch am Horizont und der Hafen ist verlassen. Zeit, diesen merkwürdigen Dingen auf den Grund zu gehen.

Ansonsten setzt Eway10 wieder auf den bewährten 2-Worte-Parser und die charmante Basic-Grafik. 75 verschiedene Locations warten darauf, untersucht zu werden. Für 6,50 € zzgl. Versandkosten kann das Spiel von folgender Homepage bestellt werden:

www.eb-music.de/eway10.html

GAME OVER



[bk] Das Disketten-Magazin *Game Over(view)* ist offiziell Geschichte. Wie in der aktuellen Ausgabe der *Vandalism News* (49) zu lesen steht, macht der alleinige Ersteller des Mags, *A Life In Hell*, vor allem *Wanderers* Verhalten für seinen Rückzug aus der Szene verantwortlich. Demzufolge soll *Wanderer* die Grenzen der persönlichen Beleidigung im Rahmen der in der Szene üblichen Mittel weit überschritten haben, *Wanderer* freilich sieht das anders und meint, *ALIH* könne nicht einstecken, was er selbst begonnen habe. Fest steht jedenfalls und trauriger Weise, dass für lange Zeit nichts mehr von *ALIH* zu hören sein wird.

MMC64-NEWS

Oliver Achten hat das Bios von MMC64 stark überarbeitet: Da nun bereits MMC- und SD-Karten mit mehr als 4G erhältlich sind, wird ab sofort das Dateisystem FAT32 unterstützt. Auch für kleinere Karten hat das modernere Dateisystem Vorteile, denn beim C64 sind Dateien naturgemäß so klein, dass mit FAT16 nur unnötig Platz verschwendet wird. Mit dem neuen Bios wurden fast alle Plugins neu geschrieben, die alten Plugins werden in Kürze überarbeitet und sind momentan nur mit FAT16 nutzbar. Das MP3-Plugin kann nun ganze Verzeichnisse als Playlist abspielen, mit dem AVF-Plugin kann ein MMC64-eigenes Videoformat abgespielt werden, das die Stärken des MP3@64 voll ausschöpft. Auch die picture-Plugins wurden an das neue Bios angepasst und stehen nun in Version 1.3 zum Download auf unserer Support-Seite zur Verfügung. Dort liegt auch ein Beispiel-Video im AVF-Format, da noch kein Konverter für Ihre Videos verfügbar ist.

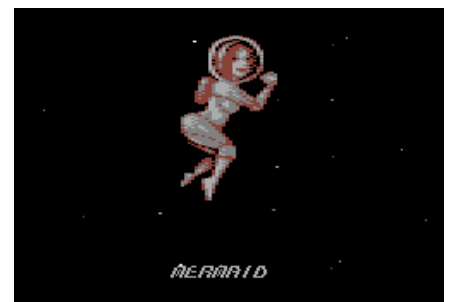
Quelle: ami.ga

WIKI-KULT

[ts] Kultboy.com und C64-wiki.de sind eine Partnerschaft eingegangen. Ab sofort wird in den News des C64-Wiki auf Updates von Kultboy.com hingewiesen. Sofern vorhanden, werden Links von den Spieleartikeln des C64-Wiki.de zu Testberichten auf Kultboy.com eingefügt und umgekehrt.

KEINE SPACE DEMO

[bk] Mermaid, Ex- Chef-Grafikerin bei der Gruppe *Creators*, hat die Einstellung der Arbeit an der *Creators Space Demo* angekündigt.



Wanderer hatte zwar das Preview vor geraumer Zeit schon veröffentlicht, ließ aber durchblicken, es handle sich dabei um eine Vorabversion eines Spiels. Diese Unklarheit wäre ja nun beseitigt. Wie Mermaid erklärt, sollte es eigentlich eine Cartoon-Demo mit eigener Story werden.

HUELSBECK MIT NEUEM ALBUM

Nach zehn Jahren der Ruhe veröffentlicht der seit 1998 in den USA lebende Chris Hülsbeck in diesem Jahr ein neues Album. „Das neue Album wird [...] viel neue Musik enthalten, die zwar oft musikalisch an die alten Tage erinnert, aber eben keine Remixe von alten Spielen sind“, sagt Hülsbeck im Interview mit *4players.de*. Die Scheibe soll bis zur Games Convention fertig sein.

Quelle: 4players.de

MAXIMUM OVERDOSE & PARTY

[mm] Die Maximum Overdose fand vom 25. bis 28. Mai 2007 in Lübeck statt. Die Ergebnisse der Competitions sowie die Releases findet man bei der CSDb unter <http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1239> oder auf der Partyhomepage unter <http://mo.c64.org>.

WILLOW PARTY 2007 NEWS

[mm] Die Willow-Party findet in diesem Jahr vom 24. bis 26. August in Schlangen-Kohlstädt statt. Mittlerweile ist die Homepage aktualisiert worden. Dort befinden sich nun neue Informationen über die Willow 2007. Wer zur Party kommen möchte, kann sich per E-Mail oder über das Forum-64 an Floyd wenden. Man erscheint dann auf der Gästeliste. Eine Reservierung wird an Leute vergeben, die den Eintrittspreis vorab überweisen. In den Wochen und Monaten bis zur Party wird Floyd im Forum-64 immer mal wieder neue Infos bekanntgeben, die sich in erster Linie auf den Programmablauf beziehen werden, da die Organizer gerade an den Compos für dieses Jahr werkeln.

<http://www.willowparty.de>

GUI4CBM4WIN UP-DATES

[mm] Payton Byrd hat GUI4CBM4WIN, die grafische Benutzeroberfläche für das Transferprogramm CBM4WIN, mehrfach aktualisiert. Die neuste Version ist 0.6.5. Nähere Informationen sowie den Download findet man unter <http://blog.paytonbyrd.com/?p=89>

ARTILLERY DUEL NEWS

[mm] Leif Bloomquist hat Preview 0.06 von Artillery Duel Network veröffentlicht.

Änderungen:

- Zufälliger Wind für mehr Herausforderung. So macht das Spiel Spaß!!
- Gefixte Race-Kondition am Rundenende.
- Optimierte Power-Einstellungen.
- 20% Schaden bei einem direkten Treffer.
- 10% Schaden bei einem knappen Treffer.
- PAL/NTSC-Erkennung für Musik und Timing.

Homepage:

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

Download (Spiel):

<http://home.ica.net/~leifb/commodore/duel/duel006.d64>

Download (Source-Code):

<http://home.ica.net/~leifb/commodore/duel/artillery20070428-006.zip>

SEQ PLUGIN FUER DAS MMC64

[mm] Triad hat ein SEQ-Plugin für das MMC64 rausgebracht. Damit können SEQ-Dateien, also Textdateien im PETSCII-Format, angezeigt werden. Es ist also nichts Ausgefallenes, sondern nur etwas, was gebraucht wurde.

Belegte Tasten:

A - abbrechen

SHIFT - Pause

SHIFT LOCK - anhaltende Pause

1-0 - Geschwindigkeit

<- - schnell vorwärts

R - Datei neu laden (funktioniert nur am Ende einer Datei)

SPACE - beim Dateieinde beenden

iopop bedankt sich bei *Doc Bacardi* für die MMC64-libs.

Download:

<http://retrohackers.org/forum/viewtopic.php?t=254>

SINGULAR BROWSER V0.52

[mm] Soci/Singular hat auf der Breakpoint 2007 eine neue Version des Singular Browsers rausgebracht. Dieser befindet sich nun in der Version 0.52.

Highlights:

- unterstützt erweiterten Speicher bis zu 16MB (wie Swap-Dateien im Retro Replay-RAM, REU, SuperRAM der SCPU, +60K, IDE64 und 1541)
- progressing rendering, es ist möglich die Seite während des Aufbaus zu lesen
- optimiertes Farbtext-Rendering
- automatische Header-Weiterleitungen
- einige Fehler im CSS-Handling wurden behoben

Andere Updates sind z.B. das Zurückscrollen mit den Cursortasten und die Erkennung des Seiteneendes.

Passen Sie den Singular Browser Ihren Bedürfnisse an und laden sie ihn herunter. Auch die Kompilierung für den C128 wird unterstützt.

Leider ist das Custom-Download-System unter

<http://singularcrew.hu/browser>

zur Zeit nicht erreichbar. Die Disketten-Version findet man aber unter

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=48032>

PROTOVISION ON-LINE-SHOP UPDATE

[mm] Der Online-Shop von *Protovision* wurde aktualisiert: Nun kann man die Verfügbarkeit von jedem Artikel einsehen.

Viel Spaß beim Shoppen!

<http://www.protovision-online.de/catalog>

Synapse Software

Mit Hits wie Blue Max oder Alley Cat hat sich das amerikanische Softwarehaus Synapse Software bei C64-Fans einen Namen gemacht. Höchste Zeit, einen Blick auf die Geschichte dieses kleinen aber feinen Unternehmens zu werfen.

Boris Kretzinger

Synapse Software (auch unter dem Namen SynSoft bekannt) ist einer der wichtigsten Publisher in der Heimcomputerbranche in den frühen 1980er Jahren. Wohlbekannt dürften Titel wie Blue Max, Alley Cat oder Fort Apocalypse sein. Ursprünglich verdankt SynSoft seinen Erfolg aber vornehmlich einem Programm: File Manager 800 für den Atari 800, dem ersten Programm der 1980 gegründeten Software-Schmiede. Syn-Gründer Ihor Wolosenko war über seine Faszination für Computerspiele, allen voran Star Raiders, zum Computer – und zu Atari im Besonderen – gekommen, und es war nur eine Frage sehr kurzer Zeit, bis auch dieses Genre bedient werden sollte. Wie bei vielen anderen Geschäftsgründungen der frühen Heimcomputer-

zeit entwickelte sich auch SynSoft aus dem Hobby zweier Enthusiasten: durch einen Freund lernte Wolosenko im Herbst 1980 einen anderen Atari-User kennen: Ken Grant. Jener hatte schon ein Datenbankprogramm für den 800er geschrieben, das jedoch nicht fehlerfrei lief. Wolosenko glaubte an das Programm und daran, dass er mit seiner Meinung wohl nicht allein sein würde. Also machte er Grant den Vorschlag, die Software zu überarbeiten. Er selbst wollte sich um das Interface und die grafische Oberfläche kümmern. Um das Programm vernünftig vermarkten zu können gründeten die beiden die Firma Synapse Software, doch man war sich schnell einig, dass man sich nicht mit nur einem einzigen Programm präsentieren könne. Um das Angebot zu erweitern, holten die beiden Rob Re ins Boot, der mit Dodge Racer schon ein fertiges Spiel in der Schublade hatte, während sich – unerwartet für Wolosenko und Grant – die Fertigstellung des File Manager 800 bis zum Sommer des Jahres 1981 verzögerte.

Beide Titel konnten erfolgreich an den Mann gebracht werden, so dass nun mehr Raum für weitere Veröffentlichungen war: Noch im

November 1981 kam Mike Potter von Crystalware, und ähnlich wie Rob Re brachte auch er ein Spiel mit in die Firma: Protector, das nach einer kurzen Überarbeitung auch einen guten Start hatte. Gemeinsam mit Potter machte sich Wolosenko nun an das Spiel Slime, der wenig später hinzukommende Steve Hales programmierte das Spiel Chicken. Auch diese Titel liefen gut, aber ein echter Durchbruch war Syn damit nicht gelungen – noch nicht.

Als William Mataga ca. 1982 zu SynSoft stieß, brachte er eine Idee für eine Adaption eines bereits vorhandenen Spiels namens Berserk mit. Wolosenko hatte aber Bedenken: „Ich wollte nicht einfach ein anderes Spiel kopieren. Erstens wollte ich nicht verklagt werden, und zweitens finde ich das einfach nicht koscher“, erklärt er in einem Interview mit der Zeitschrift Antic im April 1983. Statt dessen brütete man über ansprechende Erweiterungen des actionlastigen Berserk und kreierte schließlich ein neues Spiel: Shamus. Damit war der Ball für Synapse Software erst richtig ins Rollen gekommen. Immer mehr Leute kontaktierten Wolosenko und Grant, um ihre Spiele unter diesem Label veröffentlicht zu sehen. Im Frühjahr 1983 war SynSoft zum vierten Mal umgezogen und beschäftigte 35 Mitarbeiter – nicht schlecht für eine Firma, die anfangs aus dem Appartement ihrer Gründer versandte und über Verträge und neue Mitarbeiter im Wohnzimmer, das als Büro fungierte, entschied. 1983 war das Jahr, in dem SynSoft weiter expandierte und auch für andere Systeme produzierte – allen voran sollte sich der C64-Markt schnell als gute Einnahmequelle erweisen: Blue Max und Zaxxon verkauften sich wie geschnittenes Brot, was nicht zuletzt an der für die damalige Zeit ungewöhnlich guten isometrischen Perspektive der Spiele lag. Dass dabei gerade die ersten Spiele Umsetzungen von vorherigen Atari- oder Arcade-Produktionen waren, tat dem Erfolg keinen Abbruch. Bis Ende 1982 hatte SynSoft Anwendungen und Spiele im Wert von ca. 1.000.000 Dollar abgesetzt, und der Trend schien eindeutig weiter nach oben



zu gehen. Mit der Expansion kamen aber auch die Probleme: „Wir haben hier [im Heimcomputermarkt] fünf verschiedene Computer mit je drei verschiedenen Speichermedien, das macht fünfzehn verschiedene Ausführungen ein- und desselben Titels“, erklärt Wolosenko. Um der Unüberschaubarkeit des Marktes Herr zu werden wollte Syn noch 1983 eine Business-Division einrichten, die sich um den semi-professionellen Anwendermarkt – sprich Büroapplikationen – kümmern sollte. Doch es sollte alles anders kommen ...



SynSoft war sehr erfolgreich, die Titel des Labels waren kreativ und boten einige interessante technische Spielereien die man so zuvor noch nicht auf Heimcomputern gesehen hatte. Und trotz der Tatsache, dass Syn einen recht ansehnlichen Mitarbeiterstab angesammelt hatte, war Wolosenko 1983 immer noch der eigentliche Motor des Unternehmens. „Er ist ein sehr dynamischer, sehr kreativer Mensch und war zur damaligen Zeit auch ein passionierter Spielefan. Man könnte ihn als Steve Jobs der [Video-] Spielebranche bezeichnen. Jedes Produkt von Synapse trug mehr oder weniger seine Handschrift“, erinnert sich Steve Hales. „Ich glaube, dass dank Ihor unsere Qualität besser war, unsere Designs einmaliger, und dass er mich oft auch dazu brachte, über mich hinauszuwachsen.“

Mataga und Hales konnten Wolosenko 1983 von einem neuen Weg in der Spielebranche überzeugen: Textadventures. Infocom war in diesem Segment Marktführer, und dies aus Sicht der beiden mit veralteter Technik. Innerhalb von zwölf Monaten wollte man mit wesentlich besseren Spielen den Markt erobern, und auch dem gesamten Genre einen neuen Namen geben: Electronic Novels (elektronische

Romane). Aber der Markt hatte sich verschoben und Textadventures waren nicht mehr so gefragt wie noch zu Beginn der 1980er, zu allem Unglück wollte sich SynSoft im Business-Bereich auf die Atari-Heimcomputerfamilie konzentrieren und zahlreiche Büroapplikationen veröffentlichen – auch hier hatte man aufs falsche Pferd gesetzt, denn 1983 war nicht gerade ein Glanzjahr für den Videospieldionier: 1 Mrd. Dollar Verlust fuhr das einstige Kind Nolan Bushnells dem damaligen Besitzer Time-Warner ein, der schnell gewillt war alles zu verkaufen. Da sich auch bald ein neuer Käufer fand, schien das Abkommen zwischen SynSoft und Atari nicht bedroht: insgesamt 40.000 Exemplare der Bürosoftware SynFile+, SynCalc und SynTrend hatte Atari vertraglich geordert, die man Anfang 1984 auch lieferte – an die neue Atari unter Jack Tramiel, der frisch von Commodore gekommen war, um der Heimcomputerbranche noch einmal richtig einzuheizen. Tramiel stand in dem Ruf, Verträge einseitig aufzukündigen und im Zweifel Dinge vor Gericht aus der Welt zu schaffen. Synapse lernt Tramiels harte Lektion, dass Geschäft eben Krieg ist: für die vertragsmäßig gelieferten 40.000 Einheiten zahlte Atari nicht. Tramiel war der Ansicht, dass der mit den ehemaligen Eigentümern geschlossene Vertrag für ihn nicht bindend sei. Synapse geriet daraufhin im Laufe des Jahres 1984 in finanzielle Schwierigkeiten und begann sich Ende des Jahres Broderbund Software anzunähern. Da beide Unter-

nehmen im Norden Kaliforniens ihren Sitz hatten und sich die Eigner von Broderbund und Synapse noch aus den Pioniertagen des Heimcomputers kannten, schien ein Zusammengehen der beiden Softwarehäuser auch recht plausibel. Ab dem 1. Januar 1985 übernahm Broderbund Synapse Software mit Ausnahme der Entwicklungsabteilung, die unter der neuen Leitung von Brian Lee im alten Synapse-Hauptquartier in Richmond blieb. Lee war gleichzeitig auch Leiter der neu eingerichteten Synapse-Division bei Broderbund. Wolosenko wurde zum Creative Consultant beider Firmen. Die Fusion schien beiden Vorteile zu bringen: Während Broderbund sich stark auf den Apple-Markt konzentrierte, lag bei Synapse der Schwerpunkt auf Produkten für die Heimcomputer von Atari. Mit deren leistungsfähiger werdenden Modellen auf Basis des Motorola 68000 konnte die Entwicklung bei Synapse aber nicht mithalten. Außerdem gelang es nicht mehr, die so hoffnungsvoll entwickelten „elektronischen Romane“ am Markt zwischen dem glanzvollen Namen Infocom und den qualitativ hochwertigen Adventures von Telarium zu positionieren. Zwar waren insgesamt vier Titel unter dem Doppellabel Broderbund/Synapse erschienen, aber ihr Absatz blieb hinter den Erwartungen zurück. Nachdem 1985 auch acht weitere, neue Titel nicht den gewünschten Erfolg brachten, schloss Broderbund schließlich die Türen bei Synapse Software zum Ende des Jahres.



Neues für das MMC64: AVF-Plugin

Michael Krämer

Das MMC ist um eine Erweiterung reicher: dem AVF-Plugin. Dieses Plugin ermöglicht es, Videos mit 25 Frames pro Sekunde in einer Auflösung von 152 x 80 Pixel abzuspielen. Wenn man auch noch im Besitz einer MP3@64-Karte ist, gibt es zu dem Video noch Ton mit 96kb/s im MP3-Format.



Das AVF-Plugin in Aktion

Natürlich gibt es auch einen Konverter, damit man seine eigenen Videos konvertieren kann. Dieser befindet sich zwar noch in der Beta-Phase läuft aber stabil.

Um ein Video zu konvertieren, muss es vorher ins richtige Format gebracht werden.

Dafür kann man verschiedene Videobearbeitungsprogramme nutzen, wie z.B. das kostenlose VirtualDub.

Dort muss das Video auf die Größe 152 x 80 Pixel mit 8 Bit Farbtiefe („Luminance only (8y)“) und 25 Frames gebracht werden. Anschließend wird das Video in seine Einzelbilder zerlegt und als Bitmap-Sequenz abgespeichert.

Die Bilder müssten sich nun in einer Auflösung von 152 x 80 Pixel befinden und eine Farbtiefe von 8 Bit Graustufen haben. Wenn die Größe 12.214 Bytes beträgt, befinden sich die Bilder im korrekten Format.

Der Kommandozeilenparameter für den Konverter sieht wie folgt aus:

```
avfconv.exe          AVFDATEI
MP3DATEI BMPDATEI  BILDER-
ANZAHL
```

Nun erstellt der Konverter eine Datei namens `test.avf` her.

Die Datei `c:\audio.mp3` wird als Tonspur verwendet. Das MP3-File muss mit 96kbps encodiert werden. Am besten in 44.100hz Stereo.

Die Bilder werden nun konvertiert und zusammengefügt:

```
c:\video\bild0.bmp
c:\video\bild1.bmp
c:\video\bild2.bmp
...
c:\video\bild15875.bmp
```

Nachdem das Programm fertig ist, kopieren wir die AVF-Datei auf unsere Speicherkarte und das AVF-Plugin ins System64-Verzeichnis. Fertig. Nun können wir unser konvertiertes Video mit oder ohne Ton anschauen, je nach dem, ob wir ein MP3@64 haben oder nicht.

Quellen:

www.forum-64.de
www.ami.ga

[WERBUNG]

Commodore Free

```

C:\> Eingabeaufforderung
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Dokumente und Einstellungen\Michael Krämer>cd\
C:\>avfconv.exe test.avf c:\audio.mp3 a:\video\bild 15876_

```

HEIA TODAY - GONE TOMORROW

Bender

In der Wüste Nevada sind Tausende von unverkauften Atari E.T. Modulen verscharrt, die Apple-Lisa-Reste sind in einer Schrottpresse entsorgt worden, Commodore ist Pleite gegangen, weil der Amiga 600 sich so schlecht verkauft hat, Commodore heißt so weil Tramiel in Deutschland einen Opel Commodore gesehen hat und und und ... die Liste der Gerüchte und Halbwahrheiten ist endlos.

Die Frage „was wäre gewesen, wenn ...“ kommt am häufigsten. Was wäre passiert, wenn Steve Jobs nicht zurück zu Apple gegangen wäre, wie hätte sich Commodore retten können, wie hätte der C 65 sich am Markt gemacht. Trockene Analysen neben Wünschen von Träumern finden sich dann in den Foren.

Was war denn C= mal? Weltgrößter Hersteller von Heimcomputern, zweitgrößter Arbeitgeber in Deutschland, einfach eine Marke, der man sich nicht entziehen konnte. Wie Adidas und Coca Cola, jeder kannte es einfach.

Was hinter den Kulissen passierte, wer weiß? Aber was wäre gewesen, wenn nach dem CD 32 nicht der Laden geschlossen hätte. Wäre der Amiga stark genug gewesen, sich Intel und Microsoft zu widersetzen? Oder hätte Commodore als PC-Lieferant überleben können? Als PC-Lieferant mit Sicherheit nicht, einziger Hersteller von damals ist heute noch Fujitsu und IBM. Tandon, Compaq, Yakumo sind alle weg. Entweder verkauft oder in andere Firmen geflossen.

Apple hat es als einziger geschafft, sich mit eigenem OS und eigener Hardware bis letztes Jahr durchzuschlagen. Seitdem rennt MAC OS auch auf einem Intel Prozessor. Hätte Commodore die Entwicklung des Amiga weiter vorangetrieben

und die Software dem Zeitgeist angepasst, könnten wir heute noch Amiga-Rechner kaufen? Ich glaube ja: wo Platz ist für Apple wäre auch Platz für Commodore gewesen. Der Preis hat bei Commodore nie eine große Rolle gespielt, einen Rechner fürs Internet mit einfacher Bedienung wie der *iMac* hätte auch von anderen Firmen stammen können. Aber dazu hätte man die Idee gebraucht, an Innovationen war Commodore ja nicht wirklich reich gesegnet. Der Amiga war zwar Mitte der 80er ein Geniestreich, aber die Zeit bleibt halt nicht stehen. Hätte also alleine die Software überleben können? Nein, bestimmt nicht. Es gibt keine Funktion die Windows nicht bietet – ok, es läuft nicht auf 68000er Prozessoren, aber einen wirklichen Grund, was anderes als Windows oder MAC OS zu nutzen, gibt es nicht. Sentimentale Gründe vielleicht, aber mehr auch nicht. Ab und an ist es lustig mit Amiga OS zu arbeiten und es mag auch von hoher Intelligenz zeugen, einen Amiga ins Internet zu bringen, aber muss es sein?

Was übrigens die Gerüchte angeht: außer der Apple-Lisa-Geschichte sind alles Lügen und Spekulationen. Dass lustige Zeitgenossen kleine Videos drehen und sich vorstellen, die Atari Module zu finden, oder auch ein kleiner Schlagabtausch zwischen Gates und Jobs – dank *YouTube* kann man sich das alles vorstellen.

Euer

Bender

[WERBUNG]



LESERBRIEF

Hallo Cevi-aktuell-Team!

Wenn Ihr unbedingt Leserbriefe kriegen wollt, kein Problem. Allerdings mache ich es Euch nicht so leicht, einfach eine E-Mail zu schicken. Abtippen ist angesagt! :)

Zuerst mal ein dickes Lob. Euer Zine lese ich immer wieder gerne. Um so mehr habe ich mich gefreut, als ich Finchy im CIP-Pool (Computerraum) der Uni traf. Die Commodore-Rechner auf seinem Bildschirm weckten meine Aufmerksamkeit und veranlassten mich, ihn einfach mal anzuquatschen. Er war sichtlich überrascht, in Bonn weitere C64-Freaks anzutreffen. Vielleicht lässt sich ja mal was starten, zumal Sledgie und ich ja schon eine kleine Group ins Leben gerufen haben (www.inferior-C64.de.vu) und es hier ja auch noch weitere Interessenten gibt, wie den unglaublichen Trifox, den ich ja letztlich durch eine Cevi-aktuell, die ich im Partykeller eines benachbarten Studentenwohnheims ausgelegt hatte, überhaupt erst animiert habe, sich mit dem C64 zu beschäftigen. Das Resultat ist ja erstaunlich.

Aus der Seele gesprochen hat mit Bender mit seinem Artikel "Kauf Dich mal Gesicht". Dieser Flohmarktfrust überkommt mich auch des öfteren, wenn die Mafia wieder schneller war und die wenigen guten Sachen Mondpreise bringen sollen. Meine Strategie ist schon seit längerem die, möglichst früh auf Trödelmärkte zu fahren, die Mafiastände links liegen zu lassen und selber keine 8-Bit Sachen auf dem Flohmarkt anzubieten, sondern lieber in der Szene nach einem Käufer oder Tauschpartner zu suchen. Vielleicht wird die Mafia ihren Kram eines Tages nicht mehr los und muss die Preise senken oder lässt gleich die Finger von solchen Sachen. Dass sich Leute an den teilweise irrwitzigen Ebay-Preisen orientieren, wird sich wohl nicht vermeiden lassen.

So, nun habt Ihr genug abgetippt. Macht weiter so!

Viele Grüße aus Bonn

Telespielator

Hi Tele,

Danke für das Lob, wir hoffen, Dich auch weiterhin zufrieden zu stellen!

Schönes Leben beim Bund dank SX-64

Der nachfolgende Bericht stammt aus dem Forum c64-online.com. Wir danken „so-tonic“ für den freundlichen Hinweis und Autor Frank Erstling für den interessanten Text!

Frank Erstling

Ich bin Baujahr 1968, also zum Zeitpunkt dieses Postings 38 Jahre alt. Scheinbar gehöre ich eher zu den Oldies hier, zumal ich gelesen habe, dass einige von Euch erst in den 90ern zum C64 kamen (ich wusste in den 90ern gar nicht, dass es dieses Teil da noch gab).

Ich gehöre zu denen, die die Geburtsstunde des C64 voll und bewusst mitbekommen haben. Ich begann mich für Computer zu interessieren, da kam der ZX-81 gerade raus. Der C64 war mein 2. Computer, vorher habe ich mal einen TI99-4A besessen.

Nunja, sicherlich ist dem ein oder anderen die Wehrpflicht ein Begriff, seinerzeit kam man da nicht so einfach drumherum, sprich: Nach meiner Lehre, welche ich 1987 beendet habe, wurde ich von Vater Staat zum Wehrdienst einberufen. In meiner Lehrzeit hatte ich die seltene Gelegenheit, einen SX-64 von meinem Meister zu ergattern; für damals lächerliche 400 DM. Meine Mitlehrlinge hatten allesamt damals keinen Bezug zum Thema Heimcomputer, so blieb also ein blutiger Kampf aus, sprich: 400 DM auf den Tisch geblättert und ich war stolzer Besitzer eines des bis heute gefragtesten Heimcomputers.

Die Zeit der Einberufung kam, ich wurde zur Grundausbildung nach Budel (Holland) zur Luftwaffe gerufen. Für alle, die nie beim Bund waren, sei gesagt: die Grundausbildung ist die härteste Zeit, hier lernt man Drill, Ordnung und Respekt!

Tja, mit Letzterem habe ich bis heute so meine Probleme, als gerade 18jähriger kommt das allerdings nicht so gut, wenn man etwas aufmüpfiger ist. Was soll ich sagen: mein Einstand war da nicht so gut.

Nach einiger Zeit gab es dann Wochenendurlaub, hurra, alle Mann nach Hause für 2 1/2 Tage. Heim zur Freundin und: zu meinem geliebten SX-64. Aber Moment! Das Ding ist doch schließlich ein Schlepptop! Also: Am Sonntag Abend nicht nur frische Wäsche ins Auto, sondern auch meinen 11 Kilo schweren SX. Mitleidige Blicke erteilte ich von meinen Mitfahrern, als ich den langen Weg vom Parkplatz zu unserer Unterkunft dieses Monster mitschleppte.



Auf unserer Stube bekam das Teil erst einmal einen Ehrenplatz, in unserer Freizeit saß ich dann an der Daddelkiste und zockte, während die anderen ihren spärlichen Sold im Mannschaftsheim versoffen (Idioten). So richtig interessierte sich eigentlich niemand von meinen Mitwehrdienstlern für dieses Teil.

Eine überraschende Wende nahm meine Position in dieser Menge von über 1.000 Wehrpflichtigen aber, als der Kommandant unseres Zuges uns alle vor der Tür antreten ließ und fragte, ob denn irgendwer hier Erfahrungen mit Computern hätte.

Bis zu diesem Zeitpunkt kannte mich kaum einer, nur in diesem Moment war ich der Einzige in unserem Zug, der die Hand hob.

Okay, dies wäre geklärt, aber woher jetzt noch einen Computer bekommen, wurde gefragt. Ääh, den habe ich schon hier, antwortete ich. Der interessierte Leser möge sich nun lösen von der heute üblichen Vorstellung, dass wir alle als Zweit- und Drittcomputer einen Laptop besitzen: so was gab es damals nicht. Und dass der Computer nun bereits im Haus war, war mein Schritt in ein besseres Leben beim Bund.

Die Information, dass einer einen portablen C64 besitzt, sprach sich in der Kaserne rund wie ein Lauffeuer. Plötzlich kamen von allen Seiten Personen auf mich zu, die nach aktuellen Spielen fragten. Da ich vor meiner Bundeswehr-Zeit knietief in der Hacker- und Kopierszene steckte, war ich natürlich extrem gut ausgerüstet und schnell der Dreh- und Angelpunkt der Spielverteilung in der Kaserne.

Doch warum hatte unser Kommandant überhaupt danach gefragt?

Alljährlich wurde zwischen unserer Kaserne und einer benachbarten holländischen Kaserne ein Wetschießen unter den hohen Tieren durchgeführt. Eigentlich brauchten die nur jemanden, der die Punkte zusammenzählt (hätte man auch mit Papier und Bleistift machen können). Allerdings waren das so viele Personen, welche auch noch parallel schossen, dass ein Ausrechnen schnell gehen musste.

Eigentlich sollte mein SX wie ein großer Taschenrechner benutzt werden. Dies fand ich aber etwas "unter meiner Würde", so schrieb ich eine Woche vorher ein kleines Basic-Programm, in das die Namen der Beteiligten eingetragen wurden, eigentlich so eine Art kleine Excel-Tabelle. Das Highlight war aber, dass nach Eingabe des Namens und des geschossenen Rings (es wurde auf Ring-Zielscheiben geschossen) die Zielscheibe

angezeigt wurde und ein kleiner Punkt auf der Zielscheibe den getroffenen Ring markierte. Natürlich nicht genau an der Stelle, wo die Scheibe wirklich getroffen wurde, aber immerhin.

Na ja, was soll ich sagen: Die hohen Tiere standen mit stauenden Mienen hinter mir, als ich die Punkte eintrug. Der SX-64 rechnete alle Punkte der jeweiligen Gruppen und Personen zusammen und erstellte eine Top-Ten auf dem Bildschirm.

Seit diesem Tag hatte ich Narrenfreiheit in dieser Kaserne. So kam es zum Beispiel, dass die gesamte Kaserne zu einem Manöver ausrücken musste; nur ich nicht. Ich wurde woanders gebraucht, hieß es. In Wirklichkeit saßen an dem Tag einige meiner Vorgesetzten, die auch nicht am Manöver teilnahmen, mit mir zusammen vorm SX-64 und zockten die neuesten Games ... Witziger Weise sei noch erwähnt, dass die größten Zocker nicht die Wehrdienstleistenden, sondern die Stabsunteroffiziere und Feldweibel waren ...

Es kam eine Zeit, da interessierte mich das Thema Heimcomputer nicht so sehr. Der SX wurde verkauft, der PC war angesagt. Seit einigen Jahren aber baue ich die Hardware um meine Vergangenheit wieder auf: Heute besitze ich wieder einen SX-64, den ich jetzt nicht mehr hergebe. Schade nur, dass ich das Programm, welches ich mal selbst geschrieben habe und das mir diesen besonderen Status beim Bund beschert hatte, nicht mehr habe.

Grüße an alle, denen diese Geschichte gefallen hat!

[WERBUNG]



HEFTDISK



Demos

Die **Hack'n'Trade** Federation zelebriert ihr Zehnjähriges – das freilich schon 2003 war. Mit wenig Hang zur Bescheidenheit titeln die Jungs ihr Machwerk „10 strong years“, und passend dazu bietet der Scroller des letzten Bildes auch „strong language“. Das schicke Bild und die durchgepeitschte Musik entschädigen aber für den unanständigen Lesespaß.

Krestage 3 bietet eine Reminiszenz an große Crest-Demos und noch mehr noch unglaublichere Effekte. Einziger Wermutstropfen für virtuelle Brotkastenbesitzer: Das Programm erkennt Emulatoren und wirft folgende Meldung aus:



Mehr ist dem File dann auch nicht zu entlocken, aber der Transfer auf die Floppy lohnt sich allemal!

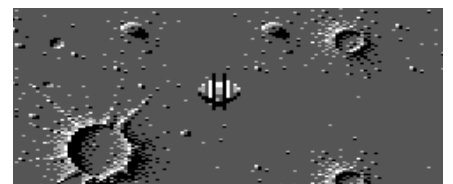
Musik

Richard Bayliss präsentiert das **DMC-Album Nummer 7**, gefüllt mit 10 Tracks in bewährter Bayliss-Manier. Wem das nicht reicht, dem gibt Psycho mit **Wot da Funk** kräftig Elektro-Funk auf die Ohren. Der

wabernde Sound erinnert zeitweise an den guten alten PacMan, der sich durch unseren Gehörgang frisst ... wem's gefällt. Rio geht mit **Tanker** einen konventionelleren Weg, der klangmäßig durchaus diskmagtauglich wäre. Vielleicht hören wir den Sound ja auf der kommenden MM oder DT? Jetzt jedenfalls schon mal hier.

Spiele

Moon Strike Preview, entstanden 1988, ist ein nett animiertes und mit viel Liebe zum Detail entstandenes SEUCK, bei dem sich schon mal mehr als ein Blick lohnt. Dass Bayliss sich den Ruhm auf die eigene Fahne schreibt und das Budget-Label „Urine“ das Spiel spöttisch crackt und als 100%-Version anpreist, sollten dabei keinen stören!



Thronstreit - Kampf um die Krone

Cache64, die uns letztes Jahr schon mit einem gut gemachten Adventure verwöhnten, melden sich angesichts der Game-Over(view) Game Compo zurück und veröffentlichen – mal eben so – einen weiteren Kracher!

Boris Kretzinger

Zugegeben, die Überschrift mag verwirren: Kampf um die Krone? Da war doch schonmal was ... aber diesmal geht es weniger um Strategie, sondern der Weg an die Spitze der Feudalgesellschaft wird one-on-one erkämpft. Ein wenig wie Barbarian, mit seichten Rollenspielelementen (Punktesystem) knüppelt man Gegner für Gegner nieder, bis schließlich alle 12 Konkurrenten aus dem Weg geräumt sind. (Leichter gesagt als getan). Blocken ist wohl die wichtigste der fünf Moves, die unser Krieger drauf hat. Ferner gibt's noch: voll auf die zwölfe, Beine weghauen, in die Magengrube prügeln und auf die Nase hauen. Die Musik ist zweckmäßig, die Grafik bietet leider auch nicht viel mehr: der Hintergrund bleibt scheinbar stets derselbe, dafür dauern die Ladezeiten verhältnismäßig lange. Die Sprites sind groß und nett animiert: bei einem Kopf-Treffer fliegt der Getroffene erstmal zwei Meter zurück und muss sich erst wieder aufrappeln. Alles in allem ein schönes Prügelspiel, wie wir es schon lange nicht mehr hatten!

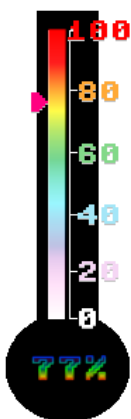


BILD OBEN:
Titelbild. Die Farbverläufe sind ein wenig simpel.
BILD MITTE:
Die Punkteverteilung will gut überlegt sein: wer alles in Rüstung investiert, läuft lange Zeit mit einem Holzknüppel herum.
BILD UNTEN:
Der Herr in grau hat schon einen Streikolben, der weit mehr Schaden anrichtet als unser Knüppel.



Dead Head - Dead End

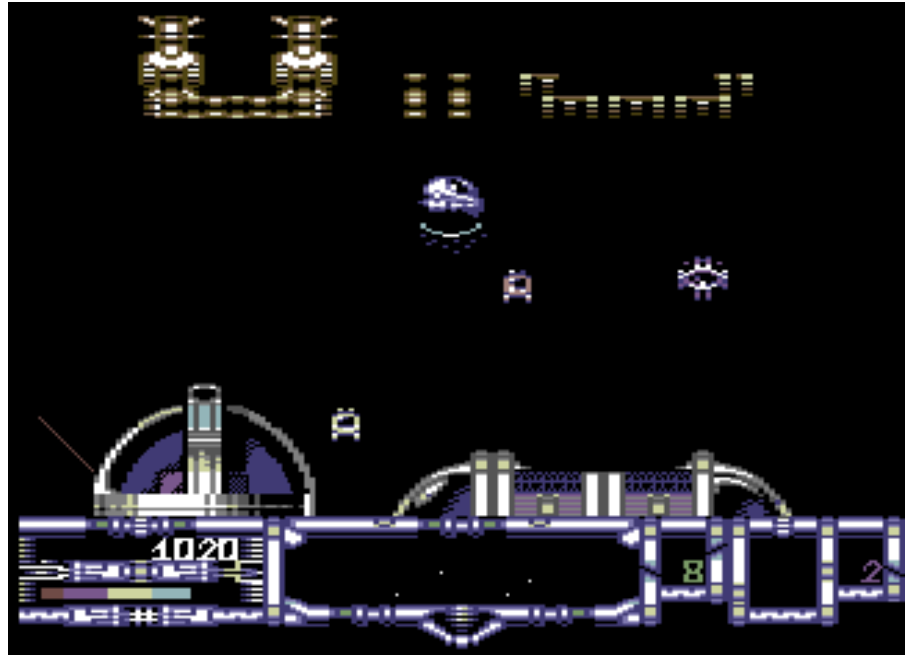
**Zisch – Bäämm – Krach –
wiedermal ein Shooter, der
gut aussieht, aber kaum
spielbar ist ...**

Boris Kretzinger

Neben Jump'n'Runs sind Shooter die Vorzeigespiele auf dem C64. *Dead Head* gehört zu letzteren, aber Vorzeigbares gibt es leider wenig. Immerhin eine spielbare Vorabversion von 1999, die Frank Gasking von *Games That Weren't* hier für uns aufgetan hat, die aber leider nach ein paar kurzen Runden schon langweilt.

Die Handlung: Als Space-Pilot schießen Sie klobige Hirnklauer ab, die wabbelige Großhirne, womöglich die Brainbugs Ihrer Zivilisation, aussaugen wollen. Das muss natürlich verhindert werden.

Extras sind knapp bemessen: außer einem Schild gibt es nichts, das einen vor herumsausenden Alienschiffen schützt. Geht es verloren, trennt uns nur noch ein schmaler Energiebalken von der Vaporisation. Schaffen wir es, die Hirne dieses Levels zu beschützen, wartet das zweite Level mit einem blitzschnellen Labyrinth-Scrolling auf uns, das unschaffbar ist. Ob das



nur als Bonuslevel gedacht war, erschließt sich uns nicht. Fest steht: Der Frustrfaktor ist ziemlich hoch. Klar, natürlich ist das erst eine Vorab-Version, aber angesichts der Tatsache, dass wir mehr wohl nie zu sehen bekommen werden, müssen wir mit dem Vorlieb nehmen, was dieses Preview bietet, und das ist zwar spielbar – aber wer will das? Das erste Level ist schön gestaltet und erinnert ein wenig an

Firebirds „IO“, das animierte Spielerschiff macht ebenfalls einen schmunzigen Eindruck, die Gegenschiffe sind dafür etwas trist gestaltet und einige von ihnen könnten auch gut als Pillen bei „Dr. Mario“ durchgehen. Musik gibt es keine, die Soundkulisse bietet nichts Außergewöhnliches. Das einzige, was *Dead Head* von einem durchschnittlichen TND-Spiel trennt sind die netten Grafiken und das komplexe horizontale Zwei-Richtungs-Scrolling. Schade, das fertige Spiel hätte womöglich mehr geboten – aber wer weiß das schon sicher?

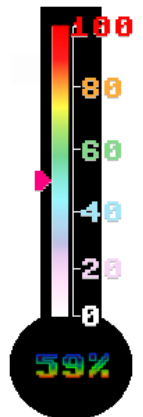


BILD LINKS:

In der Mitte das Spielerschiff, links davon ein Gremlin-Totenkopf mit violetter Hirnblase, der gerade an- und danach ausgesogen wird.

BILD OBEN:

Das halbkreisartige Schild umschwirrt den Spieler ständig, zu viele Kollisionen pusten es allerdings weg. Der Radar unten im Bildschirm zeigt an, welches Wabbelhirn gerade angesogen wird. *Erinnert leicht an Falcon Patrol.*



Die alten Zicken aus dem Bastelkeller

Sag mal, wie lange sollen wir hier noch im Bastelkeller stehen?

Ich hab auch nur einen kleinen Defekt. Einfach nur der Lesekopf dejustiert, aber wird das mal repariert ????



Bei mir ist es auch nur eine Kleinigkeit, die Power LED leuchtet nicht mehr. Einfach mal ersetzen, aber passiert das mal???

Aber wie sollen dann diese doofen Bildenwitze heissen? Zicken aus dem Heilekeller?

REMIX64



WWW.REMIX64.COM