

# CA64-AKTUELL

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64  
08/2005

## INTERVIEW

Björn Schweitzer über sein  
C64-Demosampler Projekt

## HARDWARE

Unser neuer Redakteur  
Stefan Eggers wirft einen  
Blick auf den C64 D2TV

## C64-WIKI-KURS

Der vierte und letzte Teil  
unseres Kurses zum C64-  
Wiki

## DURCHGESPIELT

„Die Höhle“ von Eway10  
Software – endlich gelöst!

## HARDWARE

Das MMC64 spielt Eure  
Lieblings-MP3s am Cevi!

## UND MEHR ...



Redaktionsschluss fuer die kommende Aus-  
gabe ist Freitag, 06.01.2006.  
Das naechste Heft erscheint am 09.01.2006!

# VORWORT

## Liebe Leser!

Das letzte Heft in diesem Jahr liegt in Euren Händen – acht Ausgaben haben wir nun 2005 schon auf die Beine gestellt, und wenn wir zurückblicken, war das nicht immer leicht, aber es ist doch immer recht ordentlich geworden. Noch vier mehr sollen es im kommenden Jahr werden – warten wir einmal ab, was uns da erwartet. Denn daß die Szene nicht tozukriegen ist, das dürfte wohl im Jahre 14 post C64 natum evident sein.

Auch wir wollen Zähigkeit beweisen, und zu Beginn des kommenden Jahres mit der Wahl des Spiels des Jahres 2005 beginnen. Leicht wird uns die Wahl wohl nicht fallen, denn einen Kracher wie Turrican 3 oder Metal Warrior haben wir dieses Jahr nicht bekommen – schade, daß auch das angekündigte Katakis 2 nicht erschienen ist. Aber schreiben wir jetzt nicht weiter über die Zukunft und die Vergangenheit, sondern wollen uns dem Jetzt und Hier hingeben und in dieser hoffentlich wieder interessanten Weihnachtsausgabe schmökern. Als Bonus stellen wir in Kürze ein von Stefan Egger erstelltes Commodore-Quartett auf unserer Homepage zur Verfügung – wir hoffen, es wird Euch durch den kalten Winter bringen!

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)  
 Stefan Egger (se)

### Danke an:

Ferdinand Gansberger

### Kontakt:

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

### INHALTSVERZEICHNIS:

Demo-Special	Seite 3	Hardware: Individual Computers in Bedrängnis	Seite 12
C64-Wiki-Kurs, Teil 4	Seite 5	Insider: Kinder, was für Zeiten!	Seite 13
Hardware: Der C64 D2TV	Seite 7	Hardware: RAW-Plugin für das MMC64	Seite 13
Interview: Björn Schweitzer	Seite 8	Longplay: Die Höhle	Seite 14
Vorstellung: Unser neuer Redakteur	Seite 9	Feedback:	Seite 16
Bonus: Commodore Quartett	Seite 11		

Werbung

# www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

# demo-special

## WEIHNACHTSDEMOS

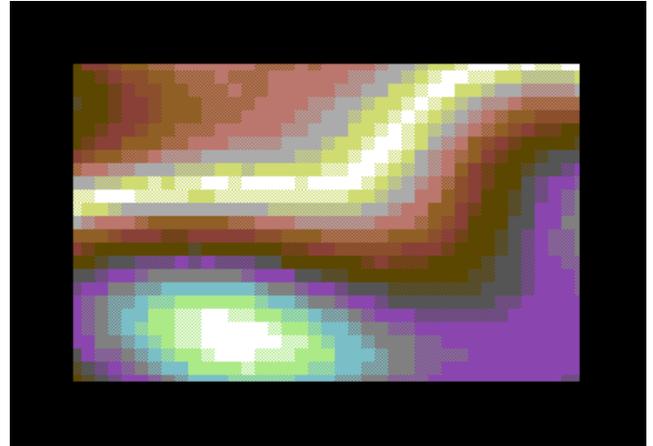
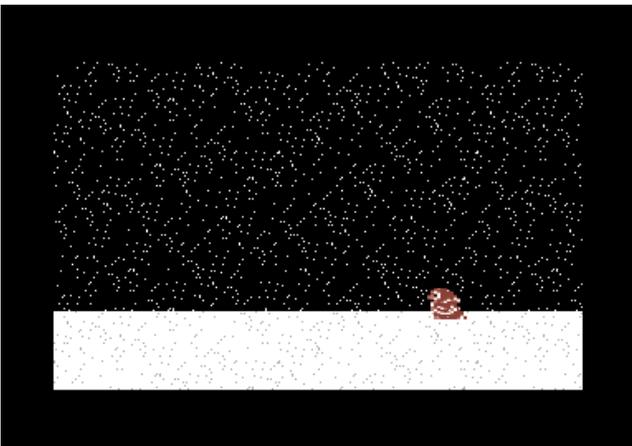
Von Hermann Just

Hallo, liebe Leser! Aus gegebenem Anlaß möchte ich Euch dieses Mal zu einer besonderen Ausgabe der Demo-Ecke begrüßen. Wir befinden uns bereits mitten in der Adventszeit, und in nicht einmal mehr drei Wochen steht wieder das Christkind vor der Tür. Höchste Zeit also, sich langsam auf Weihnachten einzustimmen! Die festlich geschmückten Innenstädte mit ihren Weihnachtsmärkten, auf denen man sich derzeit gerne mit Freunden und Bekannten trifft, um sich mit dem einen oder anderen Becher Glühwein ein wenig aufzuwärmen, laden ja schließlich bereits jetzt dazu ein.

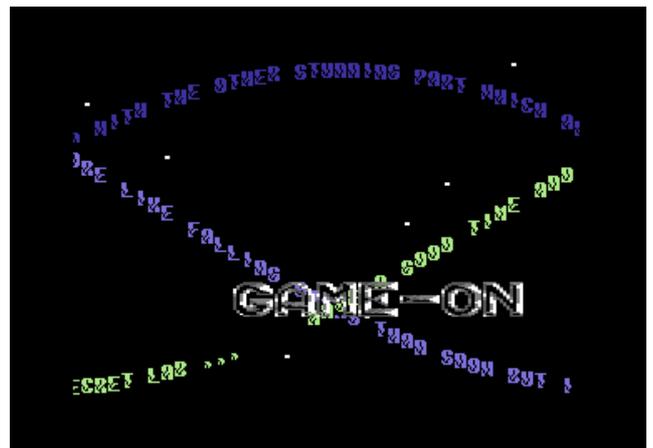
Aber dem geeigneten C64-User und Demo-Fan bietet sich sogar zudem noch eine weitere Möglichkeit, sich auf das Fest der Liebe einzustimmen: Denn Weihnachts-Demos gibt es für unseren Cevi schon fast genauso lange, wie es überhaupt Demos gibt! Deshalb möchte ich diese Ausgabe der Demo-Ecke nutzen, Euch ein paar meiner zeitlosen Favoriten dieses Genres vorzustellen. Fangen wir also gleich damit an:

\*\*\*

Das **Christmasdemo '93** von Tough wurde seinerzeit im Diskettenmagazin **GAME ON** im Rahmen eines Weihnachtsdemo-Wettbewerbs veröffentlicht. Es zeigt eine beeindruckende Mischung aus Oldschool-Elementen sowie modernen grafischen Effekten wie Plasma und Interferenzen. Trotz des relativ hohen Alters dieses Demos sind diese Effekte immer noch ein echter Hingucker. Dazu gesellt sich ein meiner Meinung nach wirklich guter Soundtrack, der das Zeug zum Ohrwurm hat.



Christmasdemo '93: Ein hübscher Plasma-Effekt



Christmasdemo '93: Oldschool-Scrolling lässt grüßen  
\*\*\*

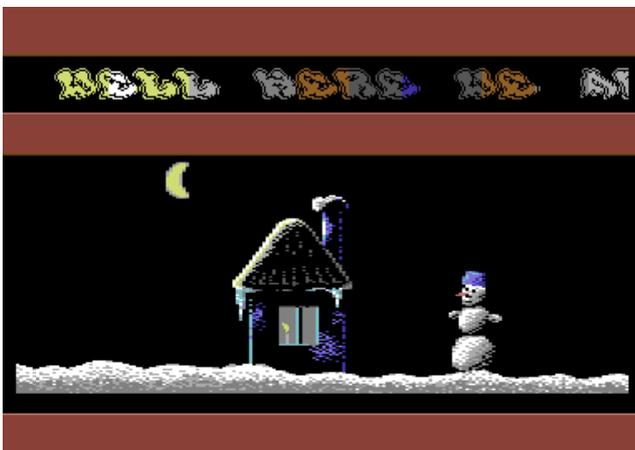
Etwas melancholischer wird es in **Christmas Aches** (Michal Bacik), einem Demo, welches am gleichen Wettbewerb der **GAME ON** teilnahm und auf diesem den ersten Platz erlangte. Hier steht weniger die Technik im Vordergrund. Dieses Demo soll vielmehr daran erinnern, daß es auf unserer Welt leider immer noch sehr viele Krisenherde gibt, in denen die Menschen kein so friedliches Weihnachtsfest feiern können, wie es uns hierzulande möglich ist. Somit wird von diesem Demo die klassische Weihnachtsbotschaft herübergebracht. Ein atmosphärisches Outro rundet die ganze Sache ab.



Chistmas Aches: Auf zur Bescherung!



Chistmas Aches: "STOP WARS!"



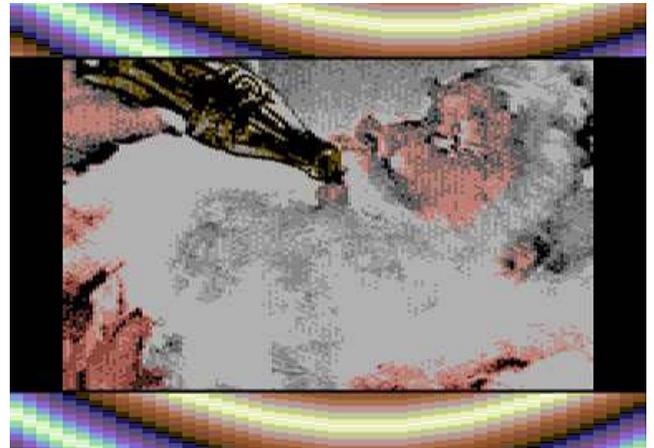
Chistmas Aches: "MERRY CHRISTMAS TO ALL OF YOU!"

\*\*\*

Zu guter Letzt noch folgendes Mini-Demo: **Snata** (kein Schreibfehler! ;-)) von Cosine zeigt ein sauber digitalisiertes Foto von Santa Claus beim Genuss seines "Lieblingsgetränks". Das technische Highlight dieses Demos bleibt allerdings Besitzern einer REU (RAM Expansion Unit) vorbehalten: Ein sehr hübsch anzusehender animierter Farbverlauf im oberen und unteren Bildschirmrand, der durch den blitzschnellen Spei-

cherzugriff einer REU überhaupt erst möglich gemacht wird.

Ein kleiner Tipp für alle, die gerade keine REU zur Hand haben: Die REU-Emulation unter Vice tut es zur Not auch. ;-)



Snata: Besitzer einer REU kommen in Genuss dieses Farbeffektes

So, das war's auch schon wieder aus der Demo-Ecke. Holt Lebkuchengebäck und Glühwein hervor, werft den Cevi an und macht es Euch vor dem Monitor gemütlich. Denn ein dunkler Winterabend vor dem C64 gehört genauso in die kalte Jahreszeit wie die eingangs von mir erwähnten innerstädtischen Weihnachtsmärkte!

#### Downloads:

Christmasdemo '93, Christmas Aches:

[www.c64-mags.de/download2.php?id=456](http://www.c64-mags.de/download2.php?id=456)

(GAME ON 07/94)

Snata:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=7446>

#### Werbung



#### 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!

# C64-Wiki-Kurs

## TEIL 4

Von Thorsten Schreck

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

Der vierte Teil baut auf die ersten drei Teilen des Kurses auf (nachzulesen in den CeVi-aktuell-Ausgaben 05–07/2005). Hier erfahrt Ihr Tipps und „geheime“ Tricks und als Krönung wird das Geheimnis gelüftet: „Wie werde ich Wiki-Admin“.

### 9 Tipps & Tricks zum C64-Wiki

Im C64-Wiki gibt es wie bei allen anderen Dingen einige Tips & Tricks um die Arbeit zu erleichtern. Im folgenden schreibe ich Euch die, die mir spontan eingefallen sind. Sofern Ihr noch weitere Tips & Tricks zum Wiki habt schickt Sie mir einfach per E-Mail ([sledgie@c64-wiki.de](mailto:sledgie@c64-wiki.de)).

#### 9.1 Copy & Paste

Viele Artikel lassen sich durch die altbekannte Funktion „Copy & Paste“ recht schnell gestalten, wobei hier auch auf den großen Bruder der Wikipedia zurückgegriffen werden kann.

#### 9.2 Alte Versionen zurück holen

Näheres könnt Ihr bei Bedarf im **C64-Wiki-Kurs Teil 1 – Abschnitt 3: Wiederherstellung alter Versionen** nachlesen. Diese Funktion kann auch zum Testen genutzt werden, um beispielsweise einfach mal zu schauen, wie denn der Artikel mit dem neuen Format aussehen würde.

#### 9.3 Letzte Änderungen

Auf der Spezialseite „Letzte Änderungen“ könnt Ihr Euch mit einem Klick einen Überblick schaffen, was in den letzten Tagen im C64-Wiki gelaufen ist. Dabei sind neue Artikel mit einem „N“ kenntlich gemacht und kleine Änderungen mit einem „M“. Außerdem stehen meistens in der hinteren Klammer einige Hinweise wo und was geändert wurde. Auch der Benutzer ist sofort zu erkennen.

#### 9.4 Diskussionsseiten

Jeder Artikel hat eine Diskussionsseite, die man über den Reiter **Diskussion** (ganz oben) erreichen kann. Die Diskussionsseite kann man beispielsweise für Vorschläge zum Artikel nutzen (falls man Änderungen nicht direkt selber vornehmen will oder kann), bei Fragen oder wenn etwas unklar ist. Die Diskussionsseite ist **immer zugänglich**, auch bei **geschützten Artikeln!**

#### 9.5 Änderungsbenachrichtigung per E-Mail

Seit der Umstellung auf die Version 1.5 gibt es jetzt auch im C64-Wiki die Möglichkeit, über Änderungen an ausgewählten Artikeln per E-Mail informiert zu werden. Dazu muss man im Benutzerprofil (zu erreichen über den Link „Einstellungen“ ganz oben, wenn man angemeldet ist) eine E-Mail-Adresse angeben und diese **authentifizieren**. Danach lassen sich die Benachrichtigungsmails im Profil aktivieren.

Benachrichtigungsmails werden nur für Artikel in der **Beobachtungsliste** verschickt. Einen Artikel nimmt man mit einem Klick auf den Reiter „Beobachten“ (ganz oben ganz rechts) in diese Liste auf. Über Einträge und Änderungen an der **Diskussionsseite** des Artikels wird man automatisch mit informiert!

#### 10 „Wie werde ich Wiki-Admin“

Eigentlich gar nicht so schwer: Du fragst bei Sledgie oder Klawns per E-Mail an und schreibst warum Du Wiki-Admin werden möchtest. In der Regel werden wir Deiner Bitte entsprechen.

Es kann auch vorkommen, dass jemand ungefragt zum Wiki-Admin wird, wenn dies für seine oder ihre Tätigkeiten sinnvoll ist. Beispielsweise, wenn Du das C64-Wiki um einen neuen Bereich erweiterst.

Wir hoffen, dass Euch der C64-Wiki-Kurs Spaß gemacht und vielleicht auch die oder andere Frage zum C64-Wiki geklärt hat.

Sofern Ihr weitere Hilfe benötigt, schreibt bei technischen Fragen einfach eine E-Mail an Klaus Stock ([tech@c64-wiki.de](mailto:tech@c64-wiki.de)) und für alle anderen Fragen, Kritik etc. an Thorsten Schreck ([sledgie@c64-wiki.de](mailto:sledgie@c64-wiki.de)).

<http://www.c64-wiki.de>

In den nächsten CeVi-aktuell-Ausgaben werdet Ihr sicher noch das eine oder andere aus dem C64-Wiki (dem ersten Wiki für den C64) lesen.

# hardware

## DER C64 D2TV

Von Stefan Egger

Den C64-D2TV („Commodore 64 direct to TV“) gibt es seit 15.11. diesen Jahres für rd. 25 Euro im Handel zu kaufen. Ich habe ihn mir gekauft und durfte so einer der ersten sein, die den neuen „C64“ testen durften:

Das im Competition-Pro-5000-Design gehaltene Gerät ist in einer sechseckigen, durchsichtigen Plastikverpackung. Diese Verpackung ist nicht sehr leicht zu öffnen wenn man diese nicht total zerstören möchte! Durch unzählige Klebebänder gehalten, habe ich das Gerät dann doch endlich aus der Verpackung holen können. Jetzt muss man noch an der Unterseite des Joysticks eine Schraube lösen, um die zum Spielen benötigten 4 AA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten!) einsetzen zu können. Das Verbinden mit dem Fernseher ist sehr leicht: Einfach die 2 Cinch-Stecker in die entsprechenden Buchsen des Fernsehers einstecken (gelber Stecker: Video, weißer Stecker: Mono-Ton) und einschalten. Dann erscheint das neue Commodore-Logo (dieses ist jetzt kursiviert), das Logo von DC-Studios, Toylobster, Mammoth Toys, Ironstone Partners und verschiedene Copyright-Hinweise. Danach erscheint der C64-Startbildschirm und schließlich nach 40 Sekunden das Menü, worauf C64-SID-Musik ertönt. Von diesem Menü kann man ohne C64-Kenntnisse die 30 enthaltenen Spiele starten: Alleykat, California Games, Championship Wrestling, Cyberdyne Warrior, Cybernoid I+II, Eliminator, Exolon, Firelord, Gateway to Apshai, Head The Ball, Impossible Mission I+II, Jumpman Junior, Marauder, Maze Mania, Mission Impossible, Nebulus, Netherworld, Paradroid, Pitstop I+II, Rana Rama, Speedball, Summer Games, Super Cycle, Sword of Fargoal, Uridium, Winter Games, Zynaps.

Die dem Gerät beigelegte Anleitung erklärt jedes Spiel recht gut. Die Spiele (größtenteils „Epyx“-Hits) wurden sehr gut ausgewählt, sodass für jeden etwas dabei ist. Leider kann man Spiele mit 2-Spieler-Modus wie z.B. Pitstop 2 nicht zu zweit spielen. Manche Spiele haben allerdings mehrere Funktionen und da der C64-D2TV keine Tastatur hat, gibt es auf der hinteren Seite 4 zusätzliche Knöpfe (A, B, C, D).

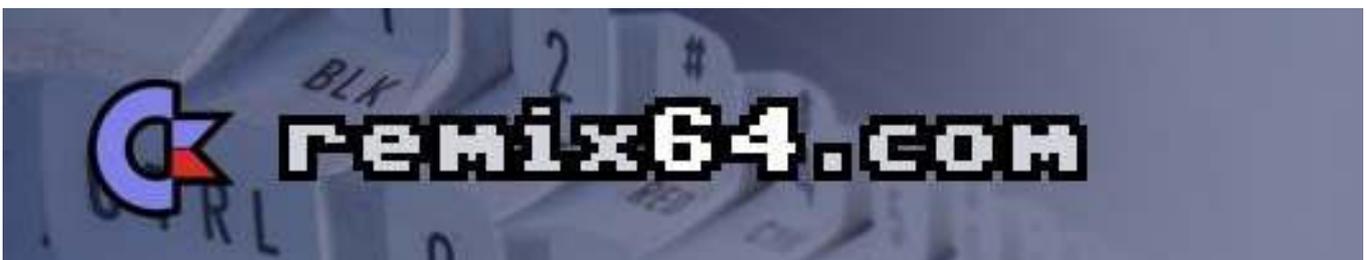
Das Gerät sieht zwar aus wie ein Competition Pro Joystick, verwendet aber keine Mikroschalter! Stattdessen gibt es Folienkontakte mit Gumminoppen. An die Form des neuen C64 gewöhnt man sich dank der bewährten und bekannten Form schnell. Die Steuerung ist allerdings am Anfang sehr schwammig und erinnert eher an billige QuickShot-Joysticks. Aber auch daran gewöhnt man sich.

Doch das Gerät bietet mehr als die 30 eingebauten Spiele - Tricks, Tipps und Easter Eggs:

**Tip 1:** Wenn man ein Spiel ausgewählt hat und Reset drückt, kommt man ins Menü zurück (man muss nicht wieder 40 Sekunden warten).

**Tip 2:** Wenn man nach einem Reset (Achtung: zuerst Spiel auswählen) den Joystick schnell nach links und rechts bewegt, kommt man in ein verstecktes Menü. Hier kann man das normale Basic und fünf weitere Spiele auswählen: „BASIC PROMPT“ (den normalen C64-Basic-Modus), Minima Reloaded, Splatform, DWcave, Cliff Diving und Tinyrith. Wenn man unten auf „0 BLOCKS FREE“ klickt, erscheinen in der linken, oberen Ecke Namen.

Werbung



**Tip 3:** Wenn der C64-D2TV etwas automatisch auf den blauen C64-Basic-Bildschirm schreibt, kann man das mit dem gedrücktlassen der Taste „L“ beschleunigen!

**Tip 4:** Wenn man im „Basic Prompt“ ist kann man mit gedrückter „L“-Taste eine Bildschirmtastatur hervorrufen. Nun geht man auf einen Buchstaben und lässt die „L“-Taste los. Der gewählte Buchstabe erscheint am Bildschirm.

**Tip 5:** Wenn man „zwischen den Zeilen liest“, kann man Greetings ansehen! Man sieht die Buchstaben nur nicht, da sie dieselbe Farbe wie der Hintergrund haben! Denn: Wenn man im „Basic Prompt“ mit dem Cursor ganz nach oben fährt, erscheint ein Buchstabe. Nun fährt man nach rechts und kann Abkürzungen lesen. Ist man am Ende der Zeile angelangt, liest man in der nächsten freien Zeile, wo nichts steht, weiter.

Man kann aber auch die Hintergrundfarbe ändern. Dazu geben Sie bitte folgendes ein: POKE53280,0:POKE53281,0 [Return]

**Tip 6:** Geben Sie mit Hilfe der Bildschirmtastatur im „Basic Prompt“ folgende 2 Sachen ein:  
 Bild einer Commodore-Legende:  
 POKE1,55:LOAD"1337"  
 [dann Shift und Run/Stop drücken]  
 Bild von Jeri und Team:  
 POKE1,55:LOAD"DTVTEAM"  
 [dann Shift und Run/Stop drücken]

**Tip 7:** Es erscheint ein DTV-Funktionstest wenn man beim Reset „A“ und „D“ gedrückt hält oder im „Basic Prompt“ folgendes eingibt:  
 LOAD"DTVTEST5",1 [Return]

Wer mehr aus seinen C64-D2TV herausholen möchte, kann ihn (fast) zum C64 erweitern! Baupläne zum Anschluss von zwei 9-poligen Joysticks, einem originalen C64-Floppylaufwerk, Netzteil, PS/2-Tastatur und anderen Umbauten gibt es im Internet!

Wer sich aber den Umbau nicht zutraut, kann auch einen Umbau auf [www.go64.de](http://www.go64.de) für rd. 35 Euro ordern (zusätzlich zum Kaufpreis des D2TV).



So stellten sich die Entwicklungsabteilung bei Tulip den neuen C64 vor (Bild oben, eine Computergrafik). Das Endprodukt wich im Design nur geringfügig von dieser Studie ab (sh. unteres Bild), die Verwandtschaft zum Competition-Pro ist noch eindeutig erkennbar.



# interview

## **BJOERN SCHWEITZER, C64 DEMO-DVDS**

Von Boris Kretzinger

---

Demos für den guten alten Brotkasten sind eine Augen- und meist auch eine Ohrenweide für eingefleischte Cevi-Freunde, und wie man auf einigen größeren Veranstaltungen und Treffen immer wieder feststellen konnte, ist diese Art der Begeisterung, aus dem kleinen Brotkasten das letzte herauszuholen und ästhetisch zu präsentieren, durchaus ansteckend. Grund genug, diese besondere Art der digitalen Kultur nun endlich auch in sehr guter Qualität auf DVD zu veröffentlichen – ein Freeware-Projekt, wie man hinzufügen sollte. Björn Schweitzer heißt der Mann hinter dieser Idee, der DVD-Images der heißesten Demos im Internet zum Download anbietet. Wir konnten ihn für ein Interview gewinnen:

**☞** *Hallo Björn, wie bist Du auf die Idee gekommen, eine Demo-DVD mit C64-Demos zu erstellen?*

Die Demoszene des C64s hat mich schon immer fasziniert. Bei den Demos wird fern ab der kommerziellen Produktionen von damals gezeigt, was auch immer noch heute in dem C64 an Leistung und Potential steckt. Leider können all diese tollen Demos nur von C64 Fans gesehen werden, die entweder einen C64 aufgebaut haben und eine Möglichkeit haben die neuesten Demos aus dem Internet runterzuladen und auf eine 5,25 Zoll Diskette für den C64 zu transferieren. Oder man benutzt einen C64 Emulator, wobei leider das Flair des echten C64 verlohren geht. Ausserdem haben nun auch Leute die Möglichkeit sich an den Demos zu erfreuen, die nie einen C64 besessen haben oder heute keinen mehr besitzen, sich aber noch an die Demos aus ihrer Jugend erinnern. Mit dem Medium der DVD hat man die Möglichkeit, die Demos in seinem Wohnzimmer auf der Homecinemaanlage wiederzugeben, denn kaum jemand verkabelt seinen C64 mit der Stereoanlage und dem großen Fernseher. Hier ist das einlegen der DVD in einen vorhandenen DVD-Spieler durchaus einfacher, ohne daß ein C64 nebst Floppy im Wohnzimmer stehen muss.

**☞** *Wie und wonach hast Du Deine Auswahl getroffen?*

Auf dem ersten Demosampler habe ich meine persönlichen Lieblingsdemos untergebracht. Eine gute Mischung aus Newskool und Oldskooldemos. Der zweite Demosampler sieht schon einiges professioneller und strukturierter aus. Hier wollte ich namhafte Gruppen abdecken. Die meisten Demos habe ich mir auf [www.c64.ch](http://www.c64.ch) besorgt und mich dort an den bestbewerteten Demos orientiert.

**☞** *Sind die Demos driekt vom C64 aufgenommen oder via Emulator? Welche Schwierigkeiten gab es dabei und wie hast Du sie meistern können?*

Selbstverständlich habe ich die Demos mit einen echten C64 aufgenommen. Ein Emulator – mag er noch so gut sein –, gibt niemals einen wirklich originalgetreuen SID-Sound und ein Bild wie das eines echten C64s ab. Es sollte so gut es geht das Flair des C64 auf DVD gebannt werden. Den Gedanken C64 Demos aufzunehmen habe ich schon lange im Kopf gehabt und schon öfters probiert. Damals, 1997, habe ich mit meiner WinTV Karte rumprobiert aber mit dem Ergebnis war ich mehr als unzufrieden. Außerdem war es mit damaligen Festplatten und Rechenleistung (Pentium 133) eher ein Greul Videobearbeitung zu betreiben.

Durch die heutige Technik sind dem Heimanwender Möglichkeiten gegeben, von denen damals Hollywood geträumt hätte. Aufgenommen habe ich mit einem standalone-DVD-Rekorder direkt vom Crominanz und Luminanzausgang des C64s, um die allebeste Aufnahmequalität zu bekommen. Anschließend habe ich die aufgenommenen Demos auf PC Festplatte kopiert. Dort habe ich jedes Demo in ein einzelnes Video geschnitten. Mit einer DVD-Authoring Software habe ich die DVD-Menüs erstellt und eine DVD erstellt. Die meißte Zeit habe ich für das erstellen der Menügrafiken und DVD Covers benötigt.

☞ *Zumindest ein weiterer Demosampler ist laut Website ja schon geplant. Können wir noch mehr erwarten, vielleicht auch eine Art Sonderausgabe "Best of 90ies" oder "Best of 80ies" o.ä.?*

Ich glaube du sprichst hier von Stefan Uhlmanns Website:

<http://www.stefan-uhlmann.de/cbm/DVD/DVD.html>

Hier werden weitere Demosampler bereits angekündigt.

Ich habe im Forum-64 weitere Demosampler angekündigt. Stefans Seite ist für alle Leute gedacht, die sich die Demosampler per Bittorrent runterladen. Ich habe hiermit nichts zu tun, bei mir kann man die Demosampler nur auf DVD für einen kleinen Betrag von 7,50 EUR mit Cover und DVD-Hülle erwerben. Wobei ich absolut nichts gegen das P2P-Sharing habe. Je mehr Leute es zu sehen bekommen, um so schöner. Dies ist aber keine offizielle Seite von mir. Die offizielle Demosampler-Seite befindet sich auf [www.cbm64.de](http://www.cbm64.de), zu finden im Shop.

Richtig ist, daß ich weitere Demo-DVDs geplant habe. Wenn ich Zeit dazu finde, werde ich gerne einen dritten Demosampler erstellen. Das ganze soll in gleicher oder besserer Qualität released werden. Vielleicht gibt es Anfang nächsten Jahres etwas neues von mir. Lasst euch überraschen! Jedenfalls besitze ich einen neuen besseren DVD-Rekorder mit Festplatte. Dies wird bei der Aufnahme der Demos einen großen Zeitvorteil bringen.

☞ *Auch eine VC-20 Demo-DVD ist in Arbeit - ein lobenswertes Projekt, um 64er-Jüngern auch die Möglichkeiten des VC-20 näher zu bringen. Wie groß ist die Auswahl denn in diesem Brotkastengehege (qualitativ und quantitativ)?*

Es ist richtig, daß ein VC20 Demosampler geplant ist. Ich habe sogar schon einige Demos als MPEG-Video aufgenommen. Leider sind VC20-Demos recht kurz und nicht so schnell zusammenzutragen wie beim C64. Qualitativ gibt es **sehr** beeindruckende Demos von PWP. Natürlich muss man sich vor Augen halten, daß ein VC20 **nur** über 5 KB RAM in der Basisversion verfügt. Die Demos sind in keinem Fall vergleichbar mit der Qualität von C64-Demos. Es kommt drauf an, was man für Erwartungen an diese Maschine hat. Beim VC20 habe ich direkt von der Antennenbuchse aufgenommen. Dies gibt natürlich nicht das allerbeste Bild, aber das VC20-typische Bild wird so am besten auf DVD gebannt.

☞ *Könntest Du Dir nach dem VC-20 Demosampler auch weitere für andere Commodore Computer vorstellen? Wir dächten da noch an C16, Plus/4, 128er, soweit sie genug Material hergäben ...*

Mit dem Gedanken habe ich auch schon gespielt. Leider kenne ich mich in der C16-/Plus/4-Szene wenig aus, was es dort an guten Demos gibt. Ich könnte mir auch einen Kombi-Demosampler vorstellen, auf dem Demos vom Plus4 und VC20 sind. Wenn ich richtig informiert bin, gibt es für den C128 nicht sehr viele Demos. Ausser „Risen From Oblivion“ von Crest/Oxyron fällt mir keins ein.

Ich könnte es aber gerne mit auf dem nächsten C64 Demosampler #3 als Special beipacken.

☞ *Das wäre eine Möglichkeit – wir freuen uns jedenfalls schon auf mehr. Vielen Dank für das Interview!*

# vorstellung

## STEFAN EGGER, NEUER REDAKTEUR DER CEVI

Hallo,  
Ich – Stefan Egger – möchte meine Sammlung, meine Homepage SCACOM und mich hier einmal vorstellen. Einige den CEVIaktuell-Leser haben sich sicher schon gefragt,

wer vorige Ausgabe das CDTV2 erfunden hat. Ich werde ab jetzt öfters Texte für die CA schreiben – so wie diesmal den D2TV-Artikel und diesen Text. Auch von mir ist das Commodore-Kartenspiel.

## Über mich:

Ich bin mit 16 Jahren ein relativ junger Commodore- und Amiga-Begeisterter Sammler. Ich lebe in Wien und gehe dort auch noch in die Schule (Gymnasium). Meine Hobbies sind: Commodore-/Amiga-Computer, neuere Computer und Technik-Geräte, Internet, Ozeanliner wie Titanic (ja, alle meine Hobbies wollten – wie Commodore – hoch hinaus und gingen dann leider unter) und die Queen Mary 2. Weiterhin erstelle ich Texte und innovative Sachen zum Thema Commodore für die Homepage und nun auch für CA.

## Meine Geschichte und die Commodore Computer:

1986 kaufte mein Vater einen C64 (braune Originalversion) um ca. 396,9 Euro. 1987 kaufte er eine Datasette um ca. 42,7 Euro. 1988 folgte eine Floppy 1541-II um ca. 217,2 Euro und ein Competition Pro-Joystick um ca. 36,2 Euro. Von meinem Onkel hatte mein Vater noch einen C64c mit Zubehör gekauft. Am 12.7.1989 bin ich dann geboren. Mein Vater erzählte mir, dass ich schon mit ca. 4-5 Jahren C64 spielte. Wir hatten den C64 bis ca. 1998 aufgebaut, dann räumten wir ihn leider weg. 2003 habe ich auf dem Schönbrunner Flohmarkt einen C64G, bei dem 2 Tasten abgebrochen waren, ohne Trafo um 3€ gekauft. Wir prüften, ob er noch funktionierte und holten die benötigten C64-Teile aus dem Kasten. Der C64G funktionierte und mein Vater machte noch die 2 fehlenden Tasten von einer Computertastatur an. Ich suchte im Internet Informationen über Commodore und dann fing das Fieber an, das alle ansteckt. Dann bekam ich 2003 noch einen AMIGA 500 mit einigem Zubehör und Spielen/Programmen geschenkt. Auch 2003 fand ich in einem Computer-Geschäft einen seltenen Competition Pro PC Joystick und kaufte ihn für nur 1 Euro – ideal für Emulatoren. Im August 2004 habe ich auf dem Flohmarkt von Waidhofen/Thaya einen A500 mit Zubehör und vielen Spielen/Programmen gekauft. Auch 2004 bin ich auf den A600 HD mit Zubehör in 1A Zustand gestoßen.

Durch meinen Vater kam ich zum C64 und Commodore, meine Mutter besorgte mir den A500. Danke an dieser Stelle an alle, die am Aufbau meiner Sammlung beteiligt waren!

## Meine Sammlung – meine Ziele:

Genauer kann man auf meiner Homepage [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) nachlesen; hier eine kleine Übersicht:

- 3 Commodore 64
- 1 1541 c und 1 1541-II
- 2 Datasette 1530
- 1 Commodore Drucker MPS 1270 A
- 1 Commodore Monitor 1084
- 1 Amiga 500 mit C= - Schriftzug (Speichererweiterung, Kickstart 1.3)
- 1 Amiga 500 mit C= - Logo (1MB Speichererweiterung, Kickstart - Umschaltplatine 1.3 – 2.0)
- 1 Amiga 600-HD mit Festplatte (1MB Speichererweiterung, Kickstart-Umschaltplatine 1.3 - 2.0) mit PCMCIA-CF-Adapter (zum Datenaustausch Amiga <-> PC)

Es ist nicht viel, aber leider haben wir zu Hause ein Platzproblem. Ich bin aber zufrieden, weil fast alles funktioniert. Weiter möchte ich erwähnen, dass ich nicht alles haben möchte. Trotzdem möchte ich folgende Sachen noch gerne haben:

- A 590 (Festplatte für Amiga 500)
- 2 A-500 Limited Edition („Tiger“ und „Bälle“ - Design)
- CDTV mit Fernbedienung, Maus, A1411 und Tastatur
- Amiga A1200 im Tower-Gehäuse mit interner Festplatte, Kickstart 3.1 und CD32-Emulation: Turbokarte, USB-Controller, IDE-Controller Buddha Flash, Commodore VGA-Adapter, CD-Rom Laufwerk, Amiga OS 3.9
- Commodore 64 G – Trafo
- Commodore 128 D
- VC 20 mit Trafo
- Plus/4 und C= 16 mit Trafo, Datasette Laufwerk 1531, 5 ¼“ - Laufwerk 1551
- MMC64
- Commodore 64 Web.It (neu, deutsche Version)

Ich hätte gerne eine Art Commodore/Amiga-Museum mit den wichtigsten Exponaten. Jedoch weiß ich, dass dafür noch viele Modelle, Platz und auch Geld notwendig ist.

## Homepage:

Bitte besuchen Sie für weitere Informationen meine Homepage SCACOM (Stefans Commodore Amiga Computer Online Museum): [www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu) .

Ziel meiner Homepage ist es, zu zeigen, dass auch jüngere User sich für alte Computer interessieren. Außerdem möchte ich auf etwas andere Weise als andere Homepagebetreiber den Leuten das Thema Commodore/Amiga näher bringen!

Die User meiner Homepage sollen interaktiv an der Homepage beteiligt sein. Hierzu gibt es viele Möglichkeiten (Gästebuch, Forum, Links...). Doch das haben andere Seiten auch. Das zusätzlich innovative meiner Homepage mit einer guten Idee auch der anderen ist, dass man ein Commodore-Quiz machen kann und so sein wissen testen kann (Beta-Status, 15 Fragen, weiter folgen). Man kann auch was downloaden: das erste Commodore-Kartenspiel und die erste Commodore-Präsentation der Welt!

**Toll finde ich:**

Die Spiele sind einfach, kostenlos und machen unheimlich viel Spaß! Es ist aber auch unglaublich, was auch heute noch mit dem Amiga gemacht wird (z.B.: bei der NASA)... Aber ich denke, diese Rechner und speziell die Firma Commodore haben in den 80er Jahren bedeutend zur Verbreitung von Homecomputern beigetragen. Außerdem ist es fast unglaublich, dass der C64 mind. 12 Jahre aktuell war (und heute wieder wird) und man nicht jede 2 Jahre wie heute einen neuen PC kaufen muss. Ich finde auch weiter sehr gut, dass die zusätzlichen Geräte auch ohne Treiber einfach funktionieren. Heute muss man sich meist stundenlang über etwas ärgern, weil der PC nicht so will wie die User.

**Was mache ich mit meinem C64 und Amiga?**  
 Derzeit beschäftige ich mich mit dem Datenaustausch (CF-Karte am A-600 HD, StarCommander am C64; kaufe mir demnächst ein MMC64). Meistens benutze ich die Commodore-Rechner zum Spielen – wie oben beschrieben faszinieren mich diese Spiele, die ich schon als kleiner Junge spielte. Für aufwendigere Arbeiten benutze ich dann doch lieber moderne PCs, obwohl ich natürlich auch Programme für C=-Computer habe.

**Kurz Zusammengefasst:**

**E-Mail bei Fragen und Anregungen:**

[stefan\\_egger2000@yahoo.de](mailto:stefan_egger2000@yahoo.de)

**Homepage:**

[www.scacom.de.vu](http://www.scacom.de.vu)

Ich hoffe, daß Ihnen/Euch meine Homepage gefällt, denn ich habe versucht, sie so fehlerfrei wie möglich zu gestalten. Trotzdem bin ich immer für positives oder negatives Feedback dankbar und freue mich über Gästebucheinträge!

Euer

Stefan Egger

# bonus

## DAS COMMODORE-QUARTETT FUER DIE KALTEN TAGE

Von Stefan Egger

Beschreibung auf der Rückseite des ersten Blattes.

Zusätzliche Information zu den Trumpf-Spielregeln:

Die Anzahl der verwendeten Joker ist frei wählbar (0, 1, 2 oder alle 3). Wenn alle Spieler die gleiche Zahl (z.B. 16 Farben) haben, werden die Karten in die Mitte gelegt und mit den nächsten Karten am Stapel gestochen. Der Gewinner bekommt dann alle Karten. Ist bei einem Spieler eine geforderte Angabe nicht vorhanden, werden die Karten zurückgelegt und mit der nächsten Karte vom Stapel weiterspielt.

Hinweis:

Der Neupreis bei den Prototypen ist der geplante Neupreis.

Achtung: Bei den PC-Modellen habe ich keine genauen Daten gefunden und bin mir nicht sicher ob sie stimmen. Falls es nicht stimmen sollte bzw. wenn Sie mir die leeren Felder sagen könnten wäre ich sehr dankbar. Verbesserungsvorschläge bitte an CA. Wenn es Verbesserungen geben sollte, wird dies in der CA stehe und die aktualisierte Version zum Download angeboten!

Viel Spaß beim Spielen!

Anmerkung der Redaktion:

Das Commodore-Quartett wird in den kommenden Tagen auf unserer Website zum Download bereitstehen, der genaue Link wird auf unserer Homepage im News-Bereich, sowie im Forum-64 bekannt gegeben.

# hardware

## NEWS: INDIVIDUAL COMPUTERS IN BEDRAENGNIS

Von Boris Kretzinger

Ein Raunen ging durch die Nutzerwelt, Unsicherheit machte sich schnell breit: Was wird aus Individual Computers, woher noch MMC64 oder Retro-Replay beziehen jetzt so kurz vor Weihnachten? Sollte ein neues Gesetz zur Entsorgung von elektronischen Altgeräten den aa-chender Hersteller für Hardwareerweiterungen für klassische Computer zu Fall bringen?

Eher unwahrscheinlich muß konstatiert werden. Eine Anfrage an Jens Schönfeld blieb bedauerlicherweise bis zum Redaktionsschluß unbeantwortet.

Werfen wir einen genaueren Blick auf die Hintergründe und Ereignisse:

Am 24.11.2005 erklärt Individual Computers (im folgenden „IC“ abgekürzt), man sei „dazu gezwungen, bis auf weiteres den Verkauf jeglicher Hardware für den Amiga Classic an Händler und Endverbraucher einzustellen.“ Dies schließt auch die bekannten und durchaus erfolgreichen C64-Erweiterungen wie MMC64 oder Retro Replay ein.

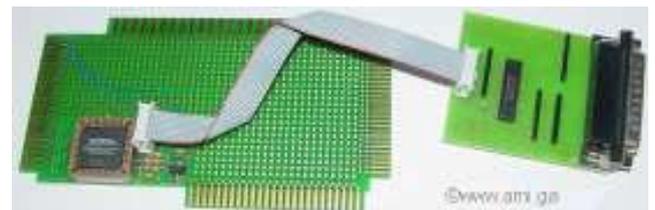
Hintergrund ist die Umsetzung einer EU-Richtlinie von 2002, die im Spätsommer diesen Jahres umgesetzt und damit gültig wurde. Danach sind alle Hersteller von elektronischen Geräten verpflichtet, sich bei der Stiftung „Elektro-Altgeräte Register“ zu registrieren. Warum IC pünktlich zum 24.11. einen Verkaufsstopp deklarierte, ist uns nicht bekannt (sh. oben). Interessant ist, daß die Stiftung sogenannte „historische Altgeräte“ anerkennt, die vor dem 13.08.2005 in Deutschland in Verkehr gebracht wurden. Hier wird explizit darauf hingewiesen, daß bei diesen der Nutzer für die Entsorgung verantwortlich ist. Die Rücknahmeverpflichtung, so die Stiftung EAR weiter, bemisst sich nach dem Absatzanteil der Geräteart. Das bedeutet, es zählt die „Menge (Gewicht, ggf. Stückzahl) an Geräten einer Geräteart [...], die ein Hersteller in Deutschland in Verkehr bringt, in Bezug auf die Menge aller Geräte aller Hersteller derselben Geräteart.“ Da IC eine wohl recht unumkämpfte Marktposition bei der Herstellung klassischer

Hardware für alte Computer hat, ist unklar, ob dies zum Vor- oder Nachteil bei der Rücknahmeverpflichtung gereicht. Nach den Angaben von IC sei dieser „extrem hohe Verwaltungsaufwand mit hohen Gebühren verbunden“, die schwerlich zu verkraften seien („[...] speziell kleine Unternehmen und Mittelständler sind damit in ihrer Existenz akut gefährdet“). Dennoch erklärt IC, man setze alles daran, „den Engpass zu kurz wie möglich zu halten“, und eine Registrierung sei nur deshalb noch nicht erfolgt, weil die EAR offensichtlich durch den Ansturm überlastet sei und noch keine Reg.-Nr. zugeteilt habe.

Ein weiterer Rückschlag für die schon durch die schleppenden C-One-Verkäufe angeschlagene Firma, die sich jedoch bisher weiter überwiegend kämpferisch gibt.

Abschließend ist noch zu sagen, daß der Verkaufsstopp nicht alle Produkte von IC betrifft; so ist beispielsweise mit dem am 9.12.2005 angekündigten „8BitBaby“ ein weiteres Produkt vorgestellt worden, daß dieser Richtlinie nicht unterworfen ist, ebensowenig wie die fabrikneuen 5,25“ Disketten, die C64-Modulgehäuse, oder die CD- und DVD-Angebote von IC.

Obwohl absolut unbestätigt, so muß doch die Überlegung erlaubt sein, ob nicht in nächster Zeit mit einer Preiserhöhung bei einigen Produkten bei IC zu rechnen ist. Wir als Kunden sollten jedoch angesichts der vergangenen Ereignisse mit Verständnis darauf reagieren, falls es denn tatsächlich soweit kommen sollte, und uns davon nicht abschrecken lassen.



Hier ein Bild des „8BitBaby“, einer Erweiterungs-Lochsteckkarte für die gängigsten Homecomputer der 80er.

# insider

## Kinder, was für Zeiten!

Ist das nicht herrlich: endlich gibt es einen Laptop für 100 Dollar! Allerdings nicht zu kaufen - dumm irgendwie, denn die Nachfrage ist gewaltig. Verständlich und wünschenswert, daß der gute Zweck Vorrang hat, aber die Wellen die das Gerät geschlagen hat, reißen jeden Deich der Kurzsichtigkeit ein: ich gebe der Industrie noch maximal 1 bis 1 1/2 Jahre, bevor die erste Firma mit einem Low-Cost Laptop auf den Markt drängt. 100 Dollar wären da der Knaller, aber das ist vielleicht ein wenig wenig - doch selbst das Zwei- und Dreifache wäre schon recht Umsatzfördernd ... wenn ich mir das so vorstelle, fühle ich mich an die alten Zeiten erinnert. Wäre es nicht herrlich zu sehen, daß sich Commodore auf seine alten Tugenden zurückbesänne und das Computergeschäft mit unglaublich günstigen Preisen aufmischen würde? Der erste Jedermann-Laptop von Commodore ... wer weiß.

Mit dem Kauf der niederländischen SupportPlus geht Commodore einen Schritt in die richtige Richtung, denn will man dem Namen Ehre machen (und die Verkäufe richtig ankurbeln), müssen die Preise sinken! Fast 80 Euro für einen 256 MB MP3-Player (und rd. 60 EUR für 128 MB) sind nicht zeitgemäß, stattdessen müsste der günstigste in der Palette des Unternehmens mit 128 MB für 15 Euro zu haben sein – nur eine Frage von Monaten, bis der erste Anbieter diese Preisbarriere erreicht – und Commodore sollte sich warm anziehen. Für alle, denen SupportPlus jetzt auf Anhieb nichts sagt: oftmals sind Produkte (auch MP3-Player) der Firma schon in verschiedenen Märkten wie Real oder Extra zu kaufen gewesen – zu recht günstigen Preisen.

Design ist eben nicht alles - und dazu auch noch Geschmackssache. Der Preis ist noch immer, im Jahre 21 nach Tramiels Regentschaft bei Commodore, d e r bestimmende Faktor. Warten wir ab, ob der Geschäftsführung eine weihnachtliche Glühbirne aufgeht - es ist in der kommenden besinnlichen Zeit nicht auszuschließen. Ich wünsche den Herren "eine gute Idee nach der anderen" und Euch allen ein frohes Weihnachtsfest und auf ein frisch erholtes Wiedersehen im kommenden Jahr!

Euer

Piepmatz

# hardware

## RAW-Plugin für das MMC64

Von Michael Krämer

Am 10. November gab es einen Wendepunkt in der Geschichte des SIDs, denn **tnt** von **Beyond Force** veröffentlichte ein Plugin, welches RAW-Files abspielen kann. Als ich das Plugin das erste Mal gestartet habe, war ich von der phänomenalen Klangqualität überwältigt. Klangmäßig kommt es zwar nicht ganz an einen Player wie Winamp ran, aber wenn man bedenkt, dass wir einen 23 Jahre alten Computer vor uns haben ... Um die Musik auf die Karte zu bekommen, muß man jedoch vorher noch einige Vorbereitungen treffen. Als erstes öffnet man die MP3-Datei (andere Formate gehen auch). Diese speichern wir nun als 8 Bit WAV Datei im Mono-Sound ab. Nun schnappen wir uns einen Konverter, z.B. Sox (<http://sox.sourceforge.net>), und konvertieren 8 Bit Mono WAV-Datei mit folgendem Befehl:

```
sox NAME.wav -c 1 -r 14489 NAME.ub
```

Danach muss das UB-File noch in .RAW umbenannt werden. Natürlich könnte man anstatt **NAME.ub** auch direkt **NAME.raw** eingeben. Nun kopieren wir das RAW-File in irgendeinen Ordner auf unserer Speicherkarte. Des Weiteren wird – sofern noch nicht erledigt – die Datei **RAWPLGiN.BiN** in den **System64** Ordner kopiert. Wenn man nun das Raw-File auf dem Cevi startet wird man positiv überrascht sein, was für ein schöner Klang aus dem Monitor oder Fernseher kommt.

# longplay

## DIE HOEHLE (EWAY10 SOFTWARE 2005)

Von Boris Kretzinger

---

Als erstes Spiel aus der „C64 Retro Line Games“-Serie von Eckhard Borkiet berichteten wir schon in der Cevi-aktuell 04/2005 über „Die Höhle“. Nun endlich hatte ich einmal Zeit, das Spiel komplett durchzuspielen. Hier also der Lösungsweg:

Lieber Arthur,

auf der Suche nach dem von Dir beschriebenen Relikt fand ich mich nach langer Wanderung vor jener Höhle wieder, deren Lage Du mir in Deinem letzten Briefe schildertest. Der Eingang schein versperrt, doch ein Blick hinter den in der Nähe des Höhleneingangs wuchernden Busch enttarnte einen kleinen Hebel, nach dessen Betätigung der Eingang entriegelt wurde und von mir geöffnet werden konnte. Der Weg ins Innere der Höhle war nun also frei – ich atmete noch einmal tief durch und begab mich ins unheimliche Dunkel, daß mir dort entgegenstarrte.

Im ersten Raum sah ich nur eine verschlossene Truhe und ein Kreuz mit blasphemischen Symbolen. In der Annahme, daß ich dieses Kreuz noch einmal benötigen könnte, stecke ich es ein. Die Truhe jedoch bleibt vorerst verschlossen. Daher ging ich weiter nach Norden in den nächsten Raum:

Den Altarraum. Das verkehrte Kreuz auf diesem ließ darauf schließen, daß hier das blasphemische Kreuz abzustellen war – und tatsächlich, nachdem ich es dort abstellte, entriegelt sich ein weiter Gang. Zudem entdeckte ich nun eine Flasche, in der ein Schlüssel steckte. Was blieb mir also anderes übrig als die Flasche zu zerschlagen und den Schlüssel zu entnehmen. Dieser Schlüssel passte in die Truhe aus dem Vorraum, in der ich dann einen großen schwarzen Edelstein fand und entnahm. Zurück im Altarraum fiel nun mein Blick auf ein Brett, daß bei näherer Betrachtung offenbar einmal eine Schiffsplanke war: ich erkannte deutlich das eingeritzte Wort „Asara“ – lieber Freund, ich nehme an, auch Dir fährt beim Lesen dieses Namens ein kalter Schauer über den Rücken, denn auch Du wirst Dich noch an die schrecklichen Legenden

erinnern, die sich um dieses alte, verschollene Schiff ranken. Ich nahm auch dieses Brett an mich und schritt durch den Altarraum weiter, durch einen langen Höhlengang hindurch zu einem Raum mit drei Gängen: einer führte nach Osten, einer nach Westen und einer nach Norden. Ich nahm zunächst den östlichen Raum, der voller Gerümpel war. Dort erspähte ich Unglücklicher unter einem Steinhäufen eine Leiche, die einen Schlüssel bei sich trug. Vorsichtig und mit zittriger Hand nahm ich diesen von dem grausam zugerichteten Menschenreste und trat wieder zurück in den Raum mit den drei Gängen, wobei ich nun in den westlichen Raum wieterschritt. Hier war nichts weiter erwähnenswertes außer einer Fackel aus Knochen, die ich an mich nahm. Abermals trat ich in den Vorraum, und schritt nun nach Norden, um nach einem weiteren düsteren Höhlengang vor Gefängniszellen zu stehen. Ich ging nach Westen und oeffnete die vor mir liegende Metalltür, als ich hinter mir noch einen Raum entdeckte – offenbar eine Bibliothek. Hier war außer den vielen Büchern noch eine Schaufel zu finden. Zudem sah ich ein Bild an der Wand, das eine grausige Gestalt zeigte, die aus einem Brunnen stieg. Dieses Gemälde brannte sich mir sofort ins Gedächtnis. Und als ich gerade den Raum wieder verlassen wollte, dachte ich, es könnte nicht schaden, noch einen Blick in die Bücher zu werfen, die hier standen. Was soll ich sagen, in einem las ich etwas von den „alten Herrschern“, die vor Jahrmillionen aus der Schwärze des Alls gekommen waren, um die Erde zu ihrem Reich zu machen. Als ich das Buch zurückstelle, fiel mir auf, daß das Regal recht leicht zu verschieben war. Also schob ich es beiseite und entdeckte einen anderthalb Meter langen Stock, den ich mitnahm – ich wusste noch nicht so recht, wozu, aber er war sicher nicht umsonst so geschickt hier versteckt worden. Ich verließ anschließend die Bibliothek und schritt auch durch die Metalltür hindurch weiter nach Norden: hier waren überall Gefängniszellen. Wer hier warum gefangen gehalten wurde, teurer Freund, vermag ich nicht zu sagen.

Schreckliches müssen sie wohl getan haben, wenn Sie diesen Ort verdient hatten – w e n n sie ihn denn verdient hatten. Ich ging weiter zur Zelle Z5, östlich, wo ich verbogene Gitterstäbe bemerkte. Du kannst Dir sicher vorstellen, daß dieses Bild nicht eben zu meiner Beruhigung beitrug, doch dennoch schritt ich weiter nach Osten zur Zelle Z4, in der ich ein kleines schwarzes Päckchen entdeckte. Mit der Hand vermochte ich es nicht zu erreichen, doch mit dem Stock, den ich noch bei mir trug, konnte ich es so nah an die Gitterstäber heranholen, daß ich es schließlich mit den Händen greifen konnte. Darin fand ich Streichhölzer, die ich unversehens dazu nutzte, meine Knochenfackel zu entzünden – was für eine feine Sache doch so eine Fackel ist, dort unten, in der Finsternis und Kälte! Weiter östlich sah ich eine Höhlengrotte, in der sich ein Brunnen befand. Soweit ich im fahlen Scheine der Fackel erkennen konnte, zog sich eine Blutspur in den Brunnen ... ich zögerte. Ich hatte das Bild aus der Bibliothek vor Augen, in der eine gräßliche Gestalt aus einem Brunnen trat – war es dieser Brunnen? Wie in Trance griff ich in meine Hosentasche und zog den Edelstein heraus, um ihn auf den Brunnenrand zu legen. Irgendetwas in mir sagte mir, ich müsse dort hinunter – doch wie nur? Womöglich musste ich mich zunächst weiter umsehen. So ging ich wieder westlich aus der Grotte, und von der Zelle Z4 aus südlich zur Zelle Z5, wo ich im Osten einen Durchgang zu einem unterirdischen Teich entdeckte. Darauf schwamm ein Gemälde. Ich schritt also ein paar Meter in den Teich, und suchte, daß Bild zu untersuchen. Es zeigte eine Gestalt, die vor einem Menschen mit einem emprogehaltenen Steine zurückwich – einem solchen, wie ich ihn am Brunnenrande niedergelegt hatte. Als ich das Bild gerade aufnehmen wollte, verschlang der Teich es. Erschrocken zog ich mich aus dem Teich zurück. Was trieb hier nur sein Unwesen, war es gar der Teufel persönlich? Ich ging südlich zum Ufer des Teiches. Hier war weiter oben ein noch unerreichbares Felsplateau zu sehen, und etwas blitzte im Schlamm. Mit der Schaufel grub ich danach, und fand einen Hammer. Was sollte ich nun damit anfangen? Da erinnerte ich mich an das Holzfaß im Raum mit dem Gerümpel, wo ich auch schon den Verließschlüssel fand. Womöglich käme ich dort weiter, dachte ich, und tatsächlich: nachdem ich das Faß zerschlagen hatte, fand ich ein Seil, das ich an mich nahm. Damit konnte ich in den Brunnen hinabsteigen, lang genug schien es zumindest zu sein. Also

ging ich zurück zu der Höhlengrotte und stieg hinab in den Brunnen. Den Edelstein ließ ich am Brunnenrande liegen. Die Fackel war mir eine große Hilfe beim Hinabsteigen, ohne sie hätte mir schlimmes passieren können. Dort unten war alles ausgetrocknet, und im Sand blitzte mich etwas an – als ich danach grub, stellte sich heraus, daß es ein Dolch war. Ich nahm diesen an mich und stieg wieder auf – oben hörte ich merkwürdige Laute, doch als ich oben angekommen war, war weit und breit nichts zu sehen. Den Edelstein steckte ich auch wieder ein. Wohin sollte ich jetzt gehen, hier unten, dachte ich, war doch nun soweit alles erforscht. Ich überlegte eine Weile, da fiel mir ein, daß ich ja am Ufer des unterirdischen Sees ein Felsplateau gesehen hatte, das nach oben führte, wenn meine Erinnerung mich nicht trog. Ich schritt also schnell zurück zum Ufer, wo sich mir plötzlich eine grusige Gestalt von unbeschreiblicher Häßlichkeit in den Weg stellte. Ich erstarrte vor Angst. Was sollte ich tun, das Geschöpf der Unterwelt kam auf mich zu. Ich griff in meine Jacke und hatte den Dolch schon in der Hand, da erinnerte ich mich an das Bild, das ich im See gesehen hatte – der Edelstein! So nahm ich diesen an des Dolches statt hervor und das Ungetüm wich zurück. Ich zitterte am ganzen Leibe, doch als ich mich beruhigt hatte, warf ich das Seil über das Plateau, an dessen oberem Ende es sich verfang, und stieg hinauf. Dort angekommen erblickte ich hinter einem Felsen eine Strickleiter, die wieder weiter nach oben führte. Ich erklimm auch diese Steige und fand mich im Garten vor einem alten Hause wieder. Als erstes wollte ich durch die Tür hinein, doch diese schien nicht nur abgeschlossen, sondern auch von innen versperrt. Da sah ich eine an die Hauswand gelehnte Leiter. Ich lehnte sie so an das Haus, daß ich das obere Dachfenster des Hauses erreichen konnte, und dort einstieg, nachdem ich es geöffnet hatte. Auf dem Dachboden des Hauses gab es nichts, außer einem Bett und einem merkwürdigen Flakon, der mich nicht weiter kümmerte. Ich untersuchte das Bett, konnte aber nichts merkwürdiges finden. Doch durch die Ritzen des Bodens drang ein schwacher Lichtschein zu mir vor. Also schob ich das Bett beiseite und eine Tür im Boden tat sich mir auf, die ich hinabstieg – zu meinem Glück, mein Freund, hatte ich noch das Brett bei mir, daß ich benutzen konnte, um nicht in die zahlreichen Löcher dort unten im Wohnraume zu fallen. Ein schrecklicher und unbeschreiblicher Geruch verwirrte meine Sinne.

Noch als ich mich umsah – wozu ich kaum kam – hörte ich immer wieder merkwürdige Geräusche, und mit einem Mal stand ein Kultist in einer roten Robe im Raume, er mußte wohl aus dem Boden emporgefahren sein. Ich starrte ihn nur kurz an, seine Augen konnte ich nicht sehen. Dann zog ich rasch den Dolch hervor und traf ihn damit genau ins Herz – mit einem grölenden Schrei verschwand daraufhin dieser im Dunkel der Tiefe in einem der Löcher im Boden, aus denen er wohl auch gekommen war.

Zurückgelassen hatte er jenes Relikt, das wir demnächst genauer zu untersuchen haben werden, wenn ich zu Dir reise. Ich hoffe, Du hattest nicht allzu große Mühe, meine Schrift zu lesen, die ich – mittlerweile daheim – mit zittriger Hand geschrieben habe. In ein paar Tagen mach ich mich auf den Weg zu Dir, bitte gedulde Dich noch so lange, mein Herz und meine Sinne brauchen nun ein wenig Erholung.

Dein Freund  
James

# feedback

## ZUR AUSGABE 07-2005

Stephan Parth ließ uns folgendes per Mail wissen:

Hallo,

*ich lese die CeVi-aktuell mittlerweile schon seit der ersten Ausgabe und freue mich, daß mit jeder Ausgabe das Layout weiterentwickelt wird – weiter so!*

MfG

Stephan Parth

☞ Hi Stephan, vielen Dank! Für uns ist es auch schon recht ungewöhnlich, jetzt zurückzublicken und das vergleichsweise chaotische Layout der ersten Ausgaben zu bewundern. Schön zu hören, daß wir mit der Weiterentwicklung unseres Layouts ein paar Schritte nach vorne gemacht haben. Wenn ihr aber eine Idee habt, was man noch verbessern könnte, so wären wir alle über eine kurze (oder lange) Mail an uns dankbar.

„Jive“ aus dem Forum64 schrieb uns:

*Schöne Ausgabe, sehr informativ, was den ROM2 und die neuen PTV-Titel angeht.*

*Ich bin doch recht beeindruckt von dieser Arbeit, wenn man bedenkt, daß es ein Hobbyprojekt ist und kostenlos angeboten wird. Super! Weiter so!*

Grüße

Jive

☞ Vielen Dank Jive. Das geht runter wie Öl :-). Wir tun was wir können, um unserem Untertitel „Die monatliche Infozeitung zum C64“ gerecht zu werden. Wir bedanken uns auch an dieser Stelle bei allen, die uns bereitwillig als Interviewpartner oder „Informanten“ zur Seite gestanden haben. Schön zu sehen, daß es noch genügend Enthusiasmus in der Szene gibt, um einem kleinen Mag Material zu verschaffen!

**Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins Neue Jahr wünscht Euch die gesamte Redaktion!**

ENDE