

GEW-aktuell



02/2007

NEWS

NET64

C128 Minigame-Compo

SPIELE

Bomberman64

PARTY

Das erste DoReCo-Treffen 07

KURS

Von der Idee zum fertigen Multicolor-Bild

vorwort

„Concordia parvae res crescunt, discordia maximae dilabuntur“ – „Durch Eintracht wächst das Kleine, durch Zwitracht zerfällt das Größte“, erkannte schon der römische Historiker Sallust. Für eine Szene und ein Magazin, die sich mit einem derartigen Randthema beschäftigen wie wir, muß das nicht nur den Abbau eines gewissen Konkurrenzdenkens aus den Anfangstagen der Szene bedeuten, sondern auch das Schließen neuer Bündnisse. Keine Angst, wir werden nicht in einem anderen Magazin aufgehen, es gibt auch andere Wege, sich zu arrangieren. Wir arbeiten ab sofort mit dem englischsprachigen Magazin „Commodore Free“ zusammen und tauschen in diesem Rahmen Texte mit dessen Editor Nigel Parker aus. Sie werden also in Zukunft öfter einmal Texte von Nigel hier entdecken, und Texte oder Interviews von uns in der CF. Auf diese Weise können beide Magazine Ihren Lesern weiterhin vielfältige und interessante Texte bieten ohne sich dabei direkt in die Quere zu kommen. Falls Sie schon zu den Stammlesern der Commodore Free zählen sollten, brauchen Sie sich nicht zu sorgen: Sie werden wie bisher viel neues hier lesen können, und dies natürlich auch weiterhin monatlich. Für diejenigen unter Ihnen, die darüber nachdenken, Texte bei uns einzureichen, die über die deutsche Szene hinausgehen, kann das zudem „noch mehr Ruhm“ bedeuten: Wir kümmern uns um die Übersetzung und, sofern Sie damit einverstanden sind, leiten wir Ihren Text an die Commodore Free weiter. Denn wie heißt es so schön: Eine Hand wäscht das andere Knie.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen,

Die Redaktion



IMPRESSUM

Die [cevi-aktuell](http://cevi-aktuell.de) ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint einmal monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

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

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

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
 Nigel Parker
 Markus Schwerdtel
 Die vielen Freaks aus dem Forum64 ;-)

Kontakt:

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

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

news+++news+++news

NET64 – ODER DOCH?

[ms] *Net64* dürfte neben *The Final Ethernet* (kurz TFE) und *RR-Net* die dritte auf einem Cartridge basierende Möglichkeit zum Aufbau einer Ethernet-Verbindung sein.

Net64 ist kompatibel zu TFE und arbeitet mit einem 20Mhz getakteten Crystal LAN CS8900A-Chip. Ansonsten findet man noch einen Bus-Transceiver zwischen CS8900A und RJ45-Buchse und eine Vordekodierung durch einen 74HC139, der ebenfalls die passende Aufbereitung des R/W-Signals übernimmt. Der I/O-Bereich läßt sich über zwei Jumper auf vier Bereiche festlegen.

Insgesamt macht die Schaltung einen einfachen aber soliden Eindruck. Für Besitzer des *Retro-Replay* ist der Griff zum *Net64* wohl nicht sinnvoll. Der Preis für das auf den Uhrenport passende *RR-Net* ist identisch. Daher bringt das *Net64* keine wirklichen Vorteile. Positiv ist die Kompatibilität zum TFE und somit die Nutzbarkeit der gleichen Software. Contiki und Programme die diesen Port verwenden, müßten mit der Karte zusammenarbeiten. Ob sich diese Hardware, die nun bei ausreichender Nachfrage in Kleinserie hergestellt werden soll, in Zukunft neben dem *RR-Net* bestehen wird, ist sehr zweifelhaft. Eine Kleinserie eines redundanten Produktes, in einem sehr begrenzten Benutzerkreis zu etablieren, dürfte ein sehr hoch gestecktes Ziel sein.

C128 MINIGAME-COMPO

[bk] Zu spät für die GameOver(View) Freestyle Jam? Macht nichts, die Szene hat dieses Jahr scheinbar die Spenderhosen an, denn bei der C128 4-KB-Minigamecompo gibt es wieder Geld zu gewinnen - und schon wieder (wie auch bei der GameOver(View)-Compo) kommt es aus Australien ... hat es da irgendwie Geld geregnet in letzter Zeit?

Die Regeln: Das eingereichte Spiel ...

... muß auch wirklich vom Autor stammen!

... darf nicht größer sein als 4096 Bytes!

... muß sowohl auf dem C128 als auch unter WinVice lauffähig sein!

... darf nur für den 128er Modus sein, ob 40- oder 80-Zeilen ist egal. CP/M und 64er Programme werden disqualifiziert!

... muß Freeware sein (GPL) und mit Sourcecode eingereicht werden!

Seit dem 23.12.2006 darf gecoded werden, Einsendeschluß ist der 1.4.2007. Einsendungen nur per E-Mail an landover@tpg.com.au in den gängigen Formaten (prg, d64, d81 und wahlweise auch gepackt als Zip-Datei). Sobald die Spiele eingehen werden sie unter www.commodore128.org eingestellt, wo Ihr für Euer Lieblingsspiel voten könnt.

Und das gibt es zu gewinnen:

1. Platz: 100 AU\$
2. Platz: 50 AU\$
3. Platz: 25 AU\$

Die Auszahlung erfolgt via PayPal sobald die Abstimmung abgeschlossen ist in der jeweiligen Währung des Gewinners und zu dem Wechselkurs, der am Tag der Bekanntgabe der Platzierung gültig gewesen sein wird.

www.commodore128.org
<http://landover.no-ip.com/128/viewforum.php?id=21>

MMC64-UPDATE 1.04

[se] Schon seit längerem gibt es das Update.

Wichtigste Änderungen:

- Simples Multiplugin-System

<RETURN> lädt *plugin.bin

<L-SHIFT> + <RETURN> lädt *plugin.alt (Screen färbt sich Cyan)

Somit kann man nun beide, den D64WRITER und den D64MOUNTER, nebeneinander benutzen.

- Sidplayer Fixes

Damit geht z.B. auch der prächtige DTV-Song, und wahrscheinlich noch ein paar mehr!

Nicht vergessen: Auch die Neue „Recovery Disk“ herunterladen und transferieren!

Download:

<http://www.c64-wii.de/index.php/>

[MMC64#Liste der Software f.C3.BCr das MMC64](#)

sprich mit mir

COVOX VOICE MASTER

Von Nigel Parker

„Eine neue Dimension im Personalcomputerbereich. Der Voice Master ermöglicht Ihrem Computer Ihnen mit Ihrer eigenen Stimme zu antworten, er gehorcht Ihren gesprochenen Befehlen und er komponiert für Sie die Musik, die sie summen!“

Klingt aufregend, und glauben Sie mir: das ist es auch! Der Voice Master von Covox Inc. wurde für eine Reihe von 8-Bit-Computern produziert, darunter Atari 800, XL, XE, Apple II+, IIe, IIc und natürlich Commodore 64. Voice Master wurde irgendwann 1985 in den Vereinigten Staaten produziert, die Firma Covox wurde um 1982 gegründet (da könnte ich auch falsch liegen, also nagelt mich nicht darauf fest). Hier haben wir also ein weiteres bahnbrechendes Produkt, das seiner Zeit weit voraus war. Natürlich ist es heute nur noch schwer zu finden.

Werfen wir einmal einen Blick auf die Features und tauchen in die faszinierende Welt der Spracherkennung ein. Sicherlich ist Stimmerkennung auf einem Commodore 64 nicht möglich – oder? Selbst modernste PC unserer Zeit haben noch Probleme mit Stimmerkennung. Nun, wie dem auch sei, zunächst muß das Gerät kalibriert werden bevor es losgehen kann. Anschließend werden wir aufgefordert, die beiliegende Programmdisk einzulegen. Einmal geladen zeigt uns ein Menü die Möglichkeiten, die uns Voice Master bietet.



Die Verpackung des seltenen „Voice Master“

Der Auswahlbildschirm bietet eine Auflistung mit verschiedenen Optionen von 0 bis 9. Die eigentliche Spracherkennungssoftware ist in Maschinensprache geschrieben, die Demo sowie einige Programme sind dagegen in BASIC geschrieben. Sie fragen sich vielleicht, warum das so ist? Dahinter steht die Idee, zu zeigen, wie man das Gerät auch in seinen selbstgeschriebenen Programmen verwenden kann. Werfen wir also nun einmal einen genaueren Blick auf die Optionen und arbeiten uns hindurch ...

- EDITOR

Wenn wir den Editor auswählen gelangen wir in ein weiteres Menü mit folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- LOAD SPEECH FILE

Diese Option lädt eine zuvor schon aufgenommene Set von Sprachdaten von der eingelegten Diskette.

- SAVE SPEECH FILE

Hier speichern wir unsere derzeitigen Sprachdaten.

- SPEEK CURRENT WORD

Mit dieser Option können wir unser gerade gesagtes Wort vom Computer noch einmal wiederholen lassen um sicherzustellen, daß es auch korrekt aufgezeichnet wurde.

- RECORD CURRENT WORD

Wie sich erahnen läßt, können wir hier das gerade gesagte abspeichern.

- EDIT CURRENT WORD

Wählen wir diese Option gelangen wir zu einer grafischen Anzeige, die unser gesprochenes Wort in visualisierter Form anzeigt. Hier kann man beliebig durchscrollen, das Wort ganz abspielen oder sogar nur bis zu einer bestimmten Cursorposition.

- CHANGE WORD NUMBER

Diese Option erlaubt es uns, das gerade aufgezeichnete Wort zu wechseln.

- EXIT

Zurück zum BASIC. Wir kommen allerdings mit RUN wieder zurück ins Menü.

DEMO

Im Demo-Modus hören wir als erstes ein kleines gesprochenes Sample: „Covox Voice Master ter ter ter“. „ter“ steht hierbei für ein Echo am Ende des Samples. Danach gelangen wir in ein weiteres Untermenü:

RECORD SPEECH

Hier können wir ein paar Wörter aufnehmen, die anschließend abgespielt werden. Nach dem Drücken der F1-Taste (Aufrufen dieses Unterpunktes) erhalten wir die Aufforderung nochmal F1 zu drücken. Jetzt wartet das System auf unsere Spracheingabe, d.h. wir sprechen einfach ins Mikrofon und der Cevi zeichnet auf. Der Bildschirm ist während dieses Vorgangs leer um die best mögliche Aufnahmequalität zu gewährleisten. Wenn man fertig ist, muß man „z“ drücken. Die Qualität der Aufnahme ist allerdings nicht sonderlich berauschend. Vielleicht erinnern sie sich an das Spiel „Ghostbusters“, bei dessen Titelbildschirm man mit drücken der Space-Taste den Cevi „Ghostbusters“ sagen lassen konnte, gefolgt von einem hämischen Lachen. Nun, viel mehr werden Sie auch von Ihrer Aufnahme mit dem Voice Master nicht erwarten können. Nicht zuletzt hängt die Qualität auch vom verwendeten C64 ab.

Interessant: Da die Aufnahme automatisch erst mit dem ersten gesprochenen Word anfängt, kann es vorkommen, daß eben jenes erste Wort durch die leichte Verzögerung verhackstückt wird. Es bietet sich daher an, zuerst mit dem Finger zu schnipsen und dann seinen Text einzusprechen. Interessanterweise wird das Fingerschnipsen später nicht wiedergegeben, dafür aber der vollständige Wortlaut.

PLAYBACK SPEECH

Hier kann man seine aufgenommenen Sounds abspielen.

ECHO EFFECT

Mit dieser Option spielen wir unseren aufgenommenen Text ab und fügen ihm am Ende ein Echo hinzu. Wenn Sie beispielsweise „Commodore“ einsprechen, wird das Programm das Wort immer wieder wiederholen, dabei aber jedesmal leiser.

VARI – PLAYBACK SPEED

Das ist eindeutig meine Lieblingsoption, denn hier läßt sich die Abspielgeschwindigkeit einstellen, von einer ganz tiefen, langsamen Stimme bis hin zur quiekigen superschnellen.

SPECTRUM DISPLAY

Damit können wir uns unsere gesprochenen Sounds in real time in einer Art Grafik-Equalizer anzeigen lassen. Mit Space kommt man ins Me-

nü zurück. Das ist ein wirklich schönes Feature, bei dem auch die Lautstärke in einem kolorierten Balken angezeigt wird, von grün (leise) bis rot (hoch) mit verschiedenen Farbtönen dazwischen.

DEMO RECOGNITION

Hier begegnen wir nun etwas, das uns später noch interessieren wird! Nachdem wir diese Option ausgewählt haben werden wir aufgefordert, „Voicemaster“ zu sagen. Tun wir das, berechnet der Computer unser „Speech Pattern“, und wenn es sich mit dem ihm eingespeicherten des Wortes entspricht geht es weiter. Im nun folgenden Gang müssen wir nacheinander die Wörter „Commodore“, „Computer“ und „Quit“ sagen. Anhand dieser Beispiele analysiert der Computer unsere Eingabe, und schickt uns in ein neues Menü, in dem nur die Wörter „Voicemaster“, „Commodore“, „Computer“ und „Quit“ Sagen wir nun eines der Wörter, antwortet uns der Cevi mit „You said“. Man kann das Spielchen so lange weitertreiben, bis man schließlich „quit“ sagt und damit wieder ins Menü zurückkommt.

CLOCK

Hier mal etwas nützliches: eine „sprechende“ Uhr mit Ihrer Stimme. Zunächst müssen wir die aktuelle Uhrzeit einstellen. Ist das erst einmal erledigt, müssen wir noch die Samples für die Ansage aufnehmen: die Nummern 0 bis 9, die Wörter AM und PM, und die Zahlen elf, zwölf, dreizehn, usw. sowie die Phrase „Es ist Zeit aufzuwachen“. Wenn wir das alles erledigt haben kann die sprechende Uhr loslegen ...

SPACE BAR

Die Uhr sagt uns die aktuelle Uhrzeit an.

SET TIME

Zeit einstellen

SET ALARM

Den Alarm anschalten. Statt eines Klingelns weckt uns dann unsere eigene Stimme mit den Worten „Es ist Zeit aufzustehen.“ Natürlich kann die Ansage individuell angepaßt werden: lassen Sie sich an wichtige Termine erinnern – was für eine Phrase sie aufsprechen bleibt Ihnen überlassen.

EDIT VOCABULARY

Aufgenommene Wörter für unsere Uhr die nicht so recht klingen wie sie sollten können wir hier noch einmal aufnehmen. Achtung: es dauert wirklich Ewigkeiten und man braucht eine Menge Übung bis die Uhr vernünftig funktioniert. Aber wie heißt es so schön: wenn etwas es wert ist, gemacht zu werden, dann ist es auch wert, vernünftig gemacht zu werden.

EDIT NEW VOCABULARY

Mit dieser Option können neue Daten aufgenommen werden, nur für den Fall, daß irgendwo etwas komplett schiefgelaufen ist.

RETURN TO MAIN MENU

Durch Anwählen dieser Option gelangen wir zurück ins Hauptmenü.

CALCULATOR

Nach dem Ladevorgang werden wir gebeten, die Zahlen 0 bis 9 einzusprechen, anschließend die Funktionen „plus“, „geteilt“, etc. Sind wir damit fertig, gelangen wir in ein neues Menü, wo wir endlich loslegen können. Unspektakulär: Wir geben die Rechenaufgabe per Tastatur ein, nach jeder Eingabe spricht der Computer, was wir ihm da eingegeben haben, nach. Spektakulär: Drücken wir „=“, so gibt uns der C64 die Lösung sprachlich aus. Unglücklicherweise kennt er die Zahlen elf, zwölf, etc. nicht, so daß die Lösung „11“ uns als „eins eins“ präsentiert wird. Schade, wäre es denn so viel Mehraufwand gewesen, dieses unglaubliche Stückchen Hardware noch mit einem solch kleinen Detail zu utfüttern? Mit „q“ kommen wir wieder ins Hauptmenü.

RECOG DEMO

Das ist die „Stimmerkennungs- und Sprachsynthese“-Demo. Hier sprechen wir einige Farben ein, dann wiederholen wir das ganze und nennen die Farbe, die der Computer auf dem Bildschirm verlangt. Wenn wir das Wort „Stop“ sagen, kommen wir zum nächsten Bildschirm. Sagen wir jetzt eine der Farben die wir eben dem Computer antrainiert haben, so wechselt er die Bildschirmfarbe dementsprechend. Wenn wir beispielsweise „gelb“ sagen, dann färbt sich der Bildschirmrand auch gelb und der C64 wiederholt die Eingabe. Cool oder? Ich habe doch gesagt, sie werden von dem Gerät beeindruckt sein. Wenn wir in diesem Menü wieder „Stop“ sagen, kommen wir zurück ins Hauptmenü.

BLACKJACK

Das voll funktionierende Blackjack-Spiel, wie man es aus Spielcasinos kennt. Hier sprechen wir die Wörter „Twist“, „Stick“, etc. ein. Das komplette Spiel läuft dann, ohne daß wir auch nur eine Taste drücken müssen. Wer hat denn sowas schonmal auf dem PC gesehen? Folgende Menüpunkte stehen uns zur Auswahl.

TRAIN FOR RECOGNITION

Hier sprechen wir die Wortbeispiele für die Kommandos ein, sowie die Nummern 0 bis 9.

SAVE RECOGNITION TEMPLATES

Mit dieser Speicheroption (auf Disk) können wir jederzeit wieder spielen, ohne jedes Mal erst wieder unsere Beispielwörter zu sagen – das nimmt immerhin zwischen 5 bis 10 Minuten in Anspruch.

LOAD RECOGNITION TEMPLATES

Siehe vorigen Punkt

ADJUST RECOGNITION SENSITIVITY

Die genaue Auswirkung einer Umstellung dieser Einstellung, deren Standardwert zwischen min und max liegt, ist mir nicht klar.

GOTO GAME

Auf ins Vergnügen. Alles wird gesprochen, auch den Betrag, den wir setzen wollen, gefolgt von der Aufforderung „Bet!“ Ein weiteres Schmanckerl: Der Computer benennt unser Blatt, beispielsweise „Nine of Diamonds“ oder „Five of Clubs.“

RETURN TO MENU

Zurück zum Menü – naja, vielleicht zuerst noch ein Spielchen ...

NEW GAME

Wir starten ein komplett neues Spiel, falls wir eine Pechsträhne hatten und all unser virtuelles Geld losgeworden sind. Normalerweise besiegt mit der Computer regelmäßig, aber ich war auch noch nie gut im Blackjack. Sagt man während des Spiels „Menü“, gelangt man zurück zum Untermenü, wir können aber genausogut auch „q“ tippen. Zurück zum Hauptmenü gelangen wir durch Drücken der „6“.

CALCULATOR 2

Im Prinzip das gleiche wie der erste Taschenrechner, aber doch etwas anders, wie wir im folgenden sehen werden.

TRAIN FOR RECOGNITION

Der Computer „gewöhnt“ sich an unsere Stimme, wir müssen wieder die Zahlen 0-9 aufsagen, ebenso „plus“, „geteilt“, etc, sowie „Menü“ und „Löschen.“

LEARN FOR SPEECH PLAYBACK

Hier sprechen wir Beispiele für den Computer ein, die er uns später sagen wird.

SAVE RECOGNITION TEMPLATES

Erspart uns die zeitraubende Aufgabe, dem Computer das alles nochmal beizubringen.

SAVE SPEECH TO DISK

Siehe vorigen Punkt.

LOAD SPEECH RECOGNITION TEMPLATES

Wir laden das gesicherte Pattern.

LOAD SPEECH

Lädt die Beispiele zum Abspielen auf dem TV oder Verstärker.

GO TO CALCULATOR

Führt uns zum Taschenrechner, wo wir aber lange Eingaben im Stil von „1 plus 2 plus 3 gleich“ machen können, und der Computer sagt uns die Antwort. Auch hier muß man beispielsweise „zwei sieben“ sagen, wenn man 27 meint. Schade. Sagen wir „Menü“ kommen wir hier raus.

ADJUST SPEECH SENSITIVITY

Auch hier lasse ich die Standarteinstellung unverändert, funktioniert damit doch alles einwandfrei.

RETURN TO MAIN MENU

Ja, ganz genau was man denkt: Macht eine Tasse Tee und ein getoastetes Sandwich ...

HUM ALONG

Einmal ausgewählt werden wir mit einer befremdenden Anzahl von Optionen konfrontiert, die uns erlauben, unser Summen in Töne umzuwandeln, die dann der SID wiedergibt.

PRESETS

Voreingestellte Sounds, der erste ist eine normale Note, aber die beiden anderen sind kombinierte Stimmen mit unterschiedlichen Wellenformen, die einen surrealen Klang erzeugen.

DEFINE

Mit dieser Option können wir den Klang der Presets 1-8 ändern, ebenso die Pitch-Filter-Einstellungen, Klang-Charakteristika, etc. Im Prinzip alles, was den Klang des SID beeinflusst.

SAVE/LOAD/DIR

Unsere Kreationen lassen sich natürlich auf Disk speichern und später laden. Auch das Directory können wir ansehen.

DIGITAL FILTER

Diesen können wir ein- und ausschalten sowie Werte für denselben eingeben.

INTEGRATION TIME

Kann auf lang, mittel oder kurz gesetzt werden und bestimmt, wie unser zittriges Summen vom SID wiedergegeben wird. Wenn wir z.B. eine Note nicht genau treffen, sondern sozusagen beim Summen nach oben und unten abweichen, dann gleicht die Einstellung „lang“ dies aus, und der SID-Sound wäre weit weniger zittrig. Naja, habe ich jetzt vielleicht nicht so gut erklärt, also noch etwas einfach: Berufssänger können den Wert auf „kurz“ setzen, wer dagegen wie Katzengejammer singt sollte „lang“ wählen.

HUM/WHISTLE

Für den Fall, daß man lieber etwas einpfeifen (Töne, versteht sich) möchte, wählt man diese Option.

CONTINUOUS/DISCRETE

Den Sound-Output betreffend: entweder unmittelbar nach dem Summen/Pfeifen eines Tones (Continuous), oder in 12 Noten per Oktave (Discrete).

ON/OFF

Notendarstellung auf dem Monitor. Wenn eingeschaltet, zeigt der Computer am unteren rechten Bildschirmrand den aktuell von mir produzierten Notenwert.

COMPOSER

Schließlich doch noch etwas nützliches. Hiermit können wir ein kleines Lied (incl. Noten) erstellen, indem wir es summen oder pfeifen.

EXIT

Zurück ins BASIC

RECORD

Hier nehmen wir unser gesummes musikalisches Meisterwerk auf, das man übrigens auch ausdrucken kann.

PLAY BACK

Spielt unsere Komposition ab.

EDIT

Wir alle machen Fehler. Hier können wir uns ans Fein-Tuning machen.

CLEAR NOTES

Löscht alles und wir können von vorne beginnen.

LOAD/SAVE FILE

Laden und Speichern der Komposition.

APPEND FILE

Für den Fall, daß wir zwei gespeicherte Stücke kombinieren möchten.

KEY UP/DOWN

Ändert die Tonhöhe in Halbtonschritten nach oben oder unten.

DEFINE VOICE

Hier können wir ein Klang-Set für acht Stimmen erstellen, indem wir verschiedene Parameter wie Wellenform, Tonhöhe und anderes einstellen.

LOAD/SAVE VOICES

Lädt/Speichert die Stimmenkonfiguration.

DISK

Lädt das Inhaltsverzeichnis der Disk, aber nicht wie die normale BASIC-Abfrage (mit „\$“), sondern der Inhalt wird auf dem Bildschirm angezeigt, bis wir eine Taste drücken, womit wir wieder ins Menü zurückkommen.

Hoffentlich habe ich alle wichtigen Funktionen dieser unglaublichen Hardware erklärt. Das Ding macht einfach Spaß. Es ist vielleicht noch wichtig zu sagen, daß man es in seinen eigenen Programmen verwenden kann. Das Handbuch gibt eine entsprechende Hilfestellung unter BASIC und Maschinensprache.

Dazu muß man zuerst ein Stimmerkennungsprogramm namens VM3 laden. Nach dem Laden tippt man `SYS 49152` zum Starten. Jetzt befindet sich die Aufnahmesoftware im Speicher und wir können mit BASIC-Befehlen Sounds aufnehmen. Ein Beispiel:

```
10 PRINT CHR$(147)
20 LEARN1
30 SPEAK1
```

Zeile 10 löscht den Bildschirm.

Zeile 20 macht das System aufnahmebereit für ein Word, dem die Nummer 1 zugewiesen wird (insgesamt können 64 Wörter aufgenommen werden, 0-63).

Zeile 30 gibt den aufgenommenen Sound wieder.

Es gibt jetzt eine Menge Erweiterungen zum herkömmlichen BASIC 2.0. Die Playback-Routine kann zwar frei verwendet werden, aber Covox legt dem Anwender nahe, deren Namen im Programm anzugeben. Es könnte ein starkes Tool sein, wenn nur jemand talentiert genug wäre und Zeit hätte, Programme zu erstellen, die diese ungewöhnliche Fähigkeit ausnützen. Wer sich übrigens an dieser Stelle fragt, ob es überhaupt Software gab, die mit Hilfe des Covox Voice Masters Sprachausgabe unterstützt, den kann ich an dieser Stelle auf zwei ziemlich bekannte Spieletitel hinweisen: „The Last V8“ und „Go For The Gold“ verdanken ihre Stimme diesem Stückchen Hardware. Im Handbuch steht als Beispiel eine Tastaturhilfe für Blinde: wenn eine Buchstabentaste gedrückt wird, wird diese vom Computer angesagt. Auf Disk befindet sich zudem ein Backup-Programm, daß die Software auf andere Disks oder sogar auf Tapes spielt. Da die Software hardwaregebunden ist, macht ein Kopierschutz wohl auch wenig Sinn.



Ich hoffe Euch hat das Lesen so viel Spaß bereitet wie mir das Herumexperimentieren mit diesem einmaligen Gerät!

Der Voice Master nutzt ausschließlich die Joysticks, nicht den Expansionslot. Wie ist das möglich?

[MS] Die Joystickports sind auch I/O-Ports eines 6526 CIA. Da hat man einen 8-Bit breiten Datenport, der normalerweise nur zum Abfragen der Schalterzustände des Joysticks verwendet wird. Ist eine wirklich erniedrigende Beschäftigung für einen so multifunktionellen Baustein. Den kann man natürlich auch als parallelen oder seriellen Port verwenden. Wieviele Bit da tatsächlich wofür verwendet werden, müsste man im Programm-Source erkennen können. Beim Tiny-Eprommer werden z.B. die zusätzlichen Leitungen der Joyparts verwendet.

In Kooperation mit:

Commodore Free

Bild links: das zeitlos elegante Headset.

Bild rechts: Die Hardware mit Handbuch und Software in voller Pracht.

Quelle beider Bilder: commodore.ca



doreco 2007, die erste

VON PACKESELN UND LOETARBEITEN

Von Bender

Wer träumt nicht davon? Viele Gleichgesinnte treffen, einfach eine gute Zeit haben. Wir hatten wieder viel Spaß und haben uns in Dortmund getroffen.

Mit der Zeit kommt die Routine, sollte man meinen. Das war jetzt das 5. Treffen, komischerweise war diesmal der Thread schon fast 400 Beiträge stark. Aber es kann auch an den neuen Besuchern gelegen haben, daß soviel geschrieben wurde. Auch der letzte Commodore-Fan in der Umgebung hat gemerkt, daß unsere Treffen witzig sind. Und so war es dann soweit: Wer bringt mir einen Monitor mit, hat jemand ein Ersatzteil, kann ich meine Cray aufbauen und akzeptiert der Wirt auch meine Plextor Gold Card? Nachdem diese wichtigen Dinge geklärt wurden, fing bei mir schon irgendwie die Überlegung an: Was soll ich mitnehmen?

Es ist historisch nicht zu belegen, wer diesmal Erster war. Ajax war da und hatte seinen kleinen Kollegen Mark dabei (im nachfolgenden auch Packesel genannt). Seine wuchtigen CBM waren schnell aufgebaut, auch Hol2001 mit seiner Emulator-Maschine war wieder da. Er hatte auch noch Arbeit im Gepäck, ein defektes Amiga Laufwerk und eine FC3, die gar nicht mehr leuchten wollte. Aber das war schnell behoben, die Floppy war nicht defekt, die LED an der FC3 hatte eine kalte Lötstelle.

Neben der Reparatur meines Amiga 500 und dem A570-Gespann – die zusätzliche Memory/Gary Verbindung war schuld – konnte ich DMC beim Bau eines C 128 aus zwei defekten Rechnern zugucken.

Da ich aber nicht der einzige bin, der auf einer solchen Party zu finden war, habe ich mal die Leute gebeten, Ihre Meinung zum Treffen kundzutun.

Und los geht's ...

Ajax meint:

Ich finde die DoReCo- Treffen super. Beim ersten Mal war ich total begeistert, aber jetzt kann ich kaum das nächste abwarten. Das letzte Treffen war einfach super. Bei solch einem Treffen merkt man, daß die Leute aus der „Oltimer-Computerwelt“ Spaß an ihrem Hobby haben, und daß die Szene lebt. Für mich ist es, als wenn ich alte Freunde wiedertreffe, die ich schon lange kenne, aber Fakt ist ja das man die meisten nur wenig kennt und manche gar nicht. Was mir aber am besten gefällt, ist, das jeder willkommen ist, der 'nen alten Rechner hat, egal ob Commodore, Atari oder Apple.

DMC schreibt sehr ausführlich, seinen kompletten Bericht könnt ihr unter www.digitalfacts.de nachlesen:

Gegen 14:00 Uhr sollte es dann am Samstag in Dortmund losgehen. Ich hatte mir schon mal sicherheitshalber für Donnerstag und Freitag zwecks Vorbereitungen Urlaub genommen. Da ich noch diverse Sachen einpacken und ein paar Disketten kopieren wollte, habe ich mir gedacht, ich mache das mal in Ruhe an zweit Tagen Urlaub. Am Samstag dann also die Sachen ins Auto gepackt und gegen 13:00 Uhr Richtung Dortmund aufgebrochen. Während ich so in Richtung Autobahn fuhr, ging ich im Kopf nochmal die gepackten Sachen durch, daß ich auch bloß nichts vergessen hatte. Plötzlich fiel mir ein, daß ich an alles gedacht hatte, nur nicht an meinen Monitor. Da ich ohne Monitor relativ aufgeschmissen gewesen wäre, kehrte ich also nochmal um und packte mir meinen 1084S noch eben ins Auto und machte mich erneut auf den Weg nach Dortmund.

So nach und nach trudelte dann auch noch der Rest der Leute ein, so daß der Raum so langsam ziemlich voll wurde. Glücklicherweise hat aber wohl jeder noch einen Platz abbekommen.

Es gab eine Menge zu bestaunen. Für mich war ein Highlight natürlich die von Hucky nachgebaute Expansionport-Erweiterung, die es erlaubt, maximal 4 Module am Expansionsport zu

betreiben. Mir wurde die Ehre zu teil, die erste produzierte Platine zu bekommen, die ich auch direkt am C64 ausprobierte. Die Platine läuft wunderbar mit sämtlichen Steckkarten/Modulen für den Expansionport zusammen.

Da Hucky und ich dem Örg aus dem Forum versprochen hatten, seinen C64 zu reparieren, packte ich auch direkt nach Ankunft meinen LötKolben aus und gesellte mich zu Hucky, indem wir beide ein fachmännisches Auge auf Örgs Rechner warfen. Es stellte sich nachher heraus, daß ein CIA platt war und der Sockel auf dem er steckte auch nicht mehr ganz intakt war (um das an dieser Stelle einmal vorsichtig auszudrücken). Also wurde der Sockel ausgelötet, ein neuer eingelötet und der CIA gewechselt. Danach funktionierte Örgs Rechner wieder tadellos. Zwischendurch war überall Musik aus Demos oder Games zu hören. Überall wurde gebastelt, gespielt, Videos geschaut, ge-quatscht. Das hat mich schon alles irgendwie an die alten Zeiten erinnert.

Nach der Bastelaktion mit Örgs Rechner hab ich erstmal bei Hucky meine bestellten Sachen abgeholt (PLA-Ersatz, Umschaltplatinen, Disketten, etc.). Danach war dann mein Eprom-Problem an der Reihe. Ich hatte mit meinen drei Dela-Eprommern zu kämpfen und habe es nicht geschafft, auch nur ein einziges Eprom zu brennen. Daher bat ich Hucky, dies einmal an seinem Rechner mit meinem Brenner zu probieren. Was soll ich sagen? Tadellos. Hat zwar nur 2 Stunden gedauert (wegen dem langsamen Modus), aber dafür behält das Eprom die Daten jetzt wohl mindestens 30 Jahre.

Zwischendurch wurde dann auch was Essbares beim örtlichen Chinesen bestellt. Leider kann ich zur Essensqualität nichts entscheidenes sagen, da ich die Bestelltermin verpennt und somit nix gegessen habe. Ich hatte aber den Eindruck, daß alle Anwesenden den China-Mann ohne große Beeinträchtigungen der Gesundheit überlebt haben.

Irgendwann kam dann auch noch C64Doc himself vorbei. Schön mit einem Laptop bewaffnet und sonst nichts. Relativ untypisch für jemanden, der normalerweise immer mit einem Anhänger voller Commodore-Hardware durch die Gegend fährt.

Zwischendurch lernte ich auch Ferritface kennen, der ganz locker mal nebenbei einen Moni-

tor auf einem dieser Gaststätten-Stühle aufschraubte und daran zu werkeln begann. Leider scheiterte das Vorhaben, den Schalter mit dem Wackelkontakt wieder flott zu kriegen, daran, daß ich das rote Röhrchen für mein Kontaktspray vergessen hatte. So konnte der arme Ferritface natürlich nicht vernünftig arbeiten, hat's dann aber wohl doch noch geschafft, dem Schalter ein wenig Kontaktspray zuzuführen. Danach haben wir uns noch ein wenig über seinen ehemaligen Beruf als Radio- und Fernsehtechner unterhalten, was ich sehr spannend fand, da ich im Leben keine Hand an solche Hochspannungsgeräte legen würde.

Später übergab mir Hucky mein bei ihm bestelltes XA-1541-Kabel mit den Worten: "Hab ich nicht mehr getestet. Sollte aber gehen." Da ich darüber lieber Gewissheit haben wollte, bat ich HOL2001, mein XA-1541 zu testen, da er glücklicherweise seinen PC dabei hatte. Zum Zocken bin ich irgendwie gar nicht gekommen, da ich immer zwischen verschiedenen Leuten hin und her gelaufen bin, und wenn ich mal bei mir am Platz war, dann nur, um mal an meinem Kaffee zu nippen oder um am C128-Board weiter zu löten. Zwischendurch erhielt ich auch von HOL2001 die Nachricht, daß auch mein XA1541-Kabel tadellos funktioniert.

So gegen 19:00 Uhr verließen dann auch die ersten Leute das Treffen, doch der Rest werkelte fleißig weiter (mich eingeschlossen). Mein Weg führte mich dann nochmal zu Hucky, der mir ein paar seiner selbstgeschriebenen Intros/Demos vorführte. Dabei habe ich mich spontan entschlossen, doch nochmal einen Assembler-Selbstkurs zu belegen.

So nach und nach packten dann immer mehr Leute ihren Kram zusammen und man saß noch in gemütlicher Runde und quatsche über dieses und jenes.

Der liebe Controlport2 hat uns mitzuteilen:

Der erste Samstag im neuen Jahr ... TREFFEN! Die erste DoReCo im Jahre 2007. Freute mich schon lange drauf, es stand zu erwarten, einige neue Gesichter (und natürlich viele alte) zu sehen. Das letzte war schon eine Riesengaudi und die Erwartungen sollten abermals nicht enttäuscht werden! Natürlich durfte ich – wie letztes Mal – wieder arbeiten und kam mal wieder nicht "ganz" pünktlich, aber HOL2001 hatte mir meinen "Stammplatz" freigehalten, so daß ich meinen Cevi wieder aufbauen konnte. Zusätzlich

hatte ich noch auf dringenden Wunsch vom Kemper einen DVD-Player mitgebracht, der uns dann auch später schön brav die "Computer-Video-DVDs" von Propheus zeigte (na gut, eine Fernbedienung für den Player WÄRE schön gewesen ... wie war das noch, daß man mit absoluter Sicherheit IMMER irgendwas zum Trefen vergisst?). Eine geniale Mischung ... Musikvideos aus den 80ern, Computersendungen (teilweise selbst von ihm und Kollegen nachsynchronisiert!) und auch Aktuelles (z.B. DTV-Vorstellung) hat er bunt gemischt. Machte echt Spaß, sich das reinzuziehen!

Der "Hit" aber war eines der neuen Gesicht-ter ... Örg, unser Jüngster aus dem Forum64, gerade einmal dreizehneinhalb Jahre jung, aber so begeistert vom Cevi wie wir es einst in dem Alter waren. GENIAL! Auch der "Packesel" von Ajax war noch von der jüngeren Generation – etwas zurückhaltend zwar, am Anfang auch eher mit seiner PSP beschäftigt, aber durchaus interessiert und später dann auch mittendrin. Toll, daß sich auch Jüngere für unser Hobby begeistern!

Auch unser Doc hat es zum Treffen geschafft. Zwar mit einiger Verspätung (wir glaubten schon wieder an einen Marder), aber wie versprochen – es lag kein Schnee – kam er und kümmerte sich dann auch rührend um Notfallpatienten ... was ist eigentlich aus Örgs Floppy geworden? Irgendwo unterwegs hatte ihm jemand einen C64C in die Hand gedrückt (er hat ihn also vor dem Tod gerettet!) mit den Worten "der macht Geräusche." Gut, wir haben nichts gehört und jetzt habe ich endlich einen zweiten C64C mit der großen Tastaturbeschriftung in meiner Sammlung.

Somit war die Runde komplett – und noch nie so bunt bis dahin. Eine richtig schöne Mischung.

Im Laufe des Nachmittags bis in den Abend hinein wurde dann gefachsimpelt, gezockt und zwischendurch etwas Nahrhaftes vom lokal ansässigen Chinesen gespeist. Pohli war so freundlich und trug unsere Sammelbestellung zum Chinamann, der uns auch prompt belieferte. Die Essensausgabe fand im Kneipenvorraum statt, Einweggabeln gab es auch, somit stand dem Genuß nichts im Weg. Und es schmeckte! Manfred drohte mir Gewalt an, sollte ich mich trauen, ein Photo des Chinaessens zu machen, welches sich teilweise auf seinem Laptop und auf dem Stuhl und Sessel befand, somit traute ich mich

nicht, da ich den Ausschluss aus dem Forum mal lieber doch nicht riskieren wollte ... :)

Es gab wieder viel zu sehen, selbst ein Plus/4 mit finnischer (dänischer?) Tastaturbeschriftung (commodoretypisch in Sparsamstausführung durch Aufkleber) durfte nicht fehlen, auch PETs, getunte Amigas und Huckys Eprombrennecke waren wieder vertreten.

Mein persönliches Highlight dieses Tages war allerdings die von Hucky angekündigte Überraschung ... die auch voll gelungen war! DMC und ich waren die ersten, die unsere Mehrfach-Umschaltplatine, die Hucky komplett in Eigenregie angefertigt hatte, in Empfang nehmen durften. Und natürlich wurde sie sofort ausgiebig getestet. Schwächen fanden wir keine, so daß man von einem gelungenen Projekt sprechen darf. Zwar gibt es einige wenige Kombinationen (z.B. eine 1750 im hinteren Slot, wie ich zuhause herausfand), wo der Cevi zickt – aber was soll's? Meine Platine ist bestückt mit dem MMC64, Wizard of Wor, Magic Formel 2.0 und Action Replay 6.0. Einfach genial. Eine "Erfindung", die ich mir schon vor 20 Jahren sehnlichst gewünscht hatte. Hut ab vor dieser Leistung! Es begeistert mich immer, wenn es in der heutigen Zeit noch NEUES an Hardware für "unseren Cevi" gibt!

Der Abend klang aus mit einer lockeren Gesprächsrunde und es wurde abermals etwas später als beim vorherigen Mal. Ein weiteres Anzeichen dafür, daß "die Chemie stimmt" in dieser Form.

Eines ist jetzt schon klar! FREUDE auf die nächste DoReCo!

Der ehrenwerte HoL2001 hat ebenfalls seinen Bericht zum Treffen verfasst.

So, jetzt gebe auch ich mal meinen Senf zum Treffen am 06.01.2007 ab.

Doch zuallererst geht mein Dank erneut an den Veranstalter und Alleinorganisator der nunmehr 3. DoReCo, nämlich an unseren lieben Bender :) OK, zurück zum Thema:

Wir haben den 06.01.2007 und Bender hat wieder ins „Ritterlein“ nach Dortmund eingeladen. Einen Teil meiner Sachen hatte ich schon am Vorabend gepackt. Noch schnell ein Blick ins Forum-64 geworfen, und mit dem Abbau des PCs begonnen. Alles ins Auto verstaut und los.

Ich komme wider Erwarten super durch den Verkehr und schlage eine geschlagene halbe Stunde zu früh vor dem „Ritterlein“ auf. Auf meine Frage, ob schon jemand da sei, schallt mir nur ein „Nö, was wollen Sie den trinken?“ entgegen. „1 Kre!“ rufe ich im Rausgehen zurück und mache mich daran meine Sachen in das Hinterzimmer zu tragen. Just in dem Moment erscheint Ajax mit einem Bekannten. Kurze Begrüßung und dann fangen auch sie an, aufzubauen.

Nur Minuten später kommt Chef *Bender* mit breitem Grinsen und freundlichem „Hallo!“ herein. Und dann das übliche: Aufbauen etc.

Nach und nach werden es immer mehr. Auch „Örg“ erscheint, gebracht von seinen Eltern, und baut seine Anlage auf.

Bei mir bewegt sich erst mal nichts weiter, da ich auf *Controlport2* warte, welcher mir seinen Monitor mitbringt. Ich nutze die Zeit und schlendere erst mal zu *Hucky* rüber, um meine bestellten Sachen abzuholen. Glücklicherweise hat er auch mein XA1541-Kabel noch fertig bekommen.

Mittlerweile ist *Controlport2* mit dem Monitor eingetroffen. Kurz anschließen und System hochgefahren. Los geht's!

Blick rüber zu *Bender*: „Hast du meine 1541-II wieder hinbekommen?“ Natürlich hat er das und übergibt mir das noch zuvor defekte Gerät. XA1541 Kabel, Floppy, CBM4Win. Alles da um den geplanten Datentransfer zu beginnen. Doch Stop ! Mist! Netzteil vergessen! Hilfesuchende Blicke in die Runde. Schließlich meldet sich *Örg* und leiht mir sein Netzteil einer 1581, welches aber auch anstandslos an meiner 1541-II seinen Dienst tut.

Als nächstes das CBM4Win installieren. Haut irgendwie nicht hin ... Wo ist der *C64-Camper*? „Caampeerr!“ Ein Schrei in die Menge läßt ihn auch kurz darauf erscheinen. Ich ernte nur einen mitleidigen Blick als ich ihm von meinem Problem berichte, und Minuten später transferiere ich die ersten Disketten ...

Ich könnte noch seitenweise erzählen. Ich muß sagen, daß es wirklich eine sehr schöne Erfahrung ist, wie auf einem solchen Treffen jeder jedem hilft. An dieser Stelle vielen Dank an alle. So geht das dann den ganzen Nachmittag, man zockt zusammen, tauscht sich aus, Probleme, ob nun soft- oder hardwareseitig, werden gelöst. Plötzlich ist es schon wieder dunkel, und ich merke, daß mein Magen knurrt. Da war doch noch was von wegen chinesisches Essen? Plötzlich steht *Pohli* vor mir mit der Karte vom Chinamann. Das ist doch mal Service! Gericht aus-

gesucht und bezahlt. Kurze Zeit später geht das große Futter los. Schmeckt nicht übel. Mittlerweile ist es 20.00 Uhr und die ersten Leute brechen auf. Der „harte Kern“ bleibt noch bis ca. 23.00 Uhr, man klönt noch ein bißchen und bricht dann auch in heimische Gefilde auf.

Tja, was bleibt mir noch als Fazit zu sagen? Das Treffen wird von mal zu mal besser und auch die Anzahl der Teilnehmer stieg mit jeder Veranstaltung. Zur Zeit wird noch nach einer größeren Lokalität im Raum Dortmund gesucht. Aber auch das Problem wird gelöst werden.

In dem Sinne: Die nächste DoReCo kommt! Bestimmt!

Der Hucky, mittlerweile ein Must-Have auf der Party, hat auch einen Bericht verfasst:

Ich war nun schon zum zweiten Mal beim Treffen im Ritterlein dabei.

Diesen Samstag brauchte ich nicht zu arbeiten, trotzdem hatte ich Freitag schon alles zusammengepackt, um am nächsten Tag pünktlich loszukommen. Ich freute mich seit Wochen auf das Treffen.

Donnerstag und Freitag verbrachte ich jeweils dem kompletten Nachmittag im Keller (hatte noch Urlaub) um noch irgendwelche kurzfristigen "Bestellungen" zusammen zu löten. XA-Kabel, 4-Spieler-Adapter usw.

Ich hatte mir fest vorgenommen, auf jeden Fall zwei der Expansionsportweichen zusammenzulöten, weil zwei der Besteller auch auf dem Treffen sein sollten. Da konnte man die Geräte gleich vor Ort mit diversen Modulen prüfen. Ich selber habe nicht viel von dem "neumodischen" Kram wie MMC64 usw., da kam das Treffen ja gerade recht.

Um 12 Uhr bin ich dann am Samstag los. 143 Kilometer und knapp 1 1/2 Stunden später war ich vor Ort. Ich war einer der ersten und so konnte ich sehen, WER WANN kam. Es war sehr schön, bekannte Gesichter wiederzusehen. Gleich ein HALLO und sonstige Gestiken quer durch die Bude ... Manche Gesichter waren neu. Nun gut, manchen mußte man sich schon fast aufzwingen um zu erfahren, welchen Nick sie im Forum haben, bzw. wie sie heißen, bei anderen wiederum nicht.

So ist das halt überall: mit manchen kommt man klar, mir anderen nicht – denen geht man eben aus dem Weg. Fertig. Als erstes habe ich mich darüber sehr gefreut, einmal *Örg* kennen lernen zu dürfen, das jüngste Mitglied aus dem Forum.

Es ist schon interessant, wie ein 13jähriger sich so für den C64 und Co. interessieren kann. Nachdem ich ihm erzählt habe, wer ich bin, fing er gleich an zu erzählen, zeigte mir unter anderem eine (Basic)-Demo von ihm und hörte nicht mehr auf :) Aber war ich früher nicht genauso?! Ich fand es jedenfalls Klasse, daß ich seinen C64 reparieren durfte, und er freute sich sehr, als das Teil wieder lief.

Für dieses Treffen hatte ich mir vorgenommen alles mal "etwas" ruhiger angehen zu lassen und hatte mir dann erstmal 'nen Kaffee bestellt. Nunja, gerade einen Schluck genommen und da kam auch schon DMC angeschneit. Wir hatten uns im Forum erst vor ein paar Tagen kennengelernt, aber er war einer von wenigen mit denen man von Anfang an (sehr) gut klar kam ;) Die Unterhaltungen waren wirklich klasse! Irgendwann haben wir zusammen Baumkuchen gegessen, den ich mitgebracht hatte, Kännchen getrunken, Eproms gebrannt und dann einen gelötet.

Es war nur etwas wenig Licht und die Entlötpumpe war nicht SO der Hit ... Beim nächsten Treffen wollen wir dann auch mal zwei löten, wenn's ein 2-Tage-Treffen ist – man muß ja am Abend nicht mehr fahren ;)

Ferritface war der MONI-Mann. Er hatte diverse Monitore auf, um sie zu flicken, aber leider sah auch er nicht viel und sprühte mit dem Kontaktspray alles mögliche voll ...

Es war in der Hütte für solche Tätigkeiten einfach zu dunkel. Dieses Mal gab's ja bekanntlich eine Sammelbestellung beim China-Taxi, was ich sehr gut fand. Das Essen schmeckte erstaunlich gut und war auch relativ günstig. Habe nur leider keinen Glückkeks abbekommen.

Was mal wieder nervte waren diverse Leute, die ab und an ihre Monis aufdrehen mußten, um irgendwelchen Demosound hören zu können – meist die Amiga Fraktion ...

Zum Spielen hatte ich diesmal leider nicht so recht die Zeit gefunden. Na klar, eine, oder auch zwei Runden Battle Squadron auf HOL2001 seiner EMU-Kiste mußte sein.

Dazu hatte ich extra mein Gebastel aus vergangenen Tagen ausgegraben und mitgebracht. Damit kann man das "Bombenwerfen" simulieren. Zwischen Computer und Joystick gesteckt simuliert das Teil genau die Kreisbewegung in Kombination mit einem Feuerknopf, wenn ich einen bestimmten Knopf meines Competiton Pros drücke, der wiederum mit dem Gebastel verbunden ist.

Es machte gerade so richtig Spaß, als in einer Unterwelt leider das ROM defekt war und die Gegner nicht mehr zu erkennen waren :(

Leider durfte ich nicht noch einmal mit heilen ROMs spielen (zumindest nicht diesen Tag), weil der Computer fleissig zum Kopieren mit meinem am Tage vorher gebastelten XA-Kabeln genutzt wurde. Aber es war interessant festzustellen, daß mein Gebastel auch an einem USB-Konverter funktionierte :)

Für mein Lieblingsspiel Paradroid war dieses Mal auch nicht so richtig die Zeit da, obwohl ich extra wieder mein Modul mitgebracht hatte.

Ein Traum bleibt es wohl weiterhin, das Spiel auf einem Großbildschirm, bzw. Projektor zu spielen ...

Leider war dieses Mal auch irgendwie keine Zeit da, um Bombmania zu spielen, obwohl ich das Original und einen Adapter mithatte.

Das Treffen ging ohnehin irgendwie wieder viel zu schnell zu Ende. Ab 21 Uhr war allgemeine Aufbruchstimmung. Ich hätte mich gerne noch mit diversen Leuten über spezielle Themen unterhalten. So bin ich z.B. Jerry Maus schon zum zweiten Mal begegnet, ohne mit ihm länger als insgesamt 5 Minuten zu reden :(Schade. Aber das nächste Treffen kommt ja bald ;)

Auch unser MOD Bastetfurry hat eine Menge zu sagen:

„Klasse, aber ein Tag ist zu wenig.“

Nach diesen warmen Worten der Zuneigung und Freundlichkeit beende ich die Berichterstattung zur Feier und hoffe, daß wir uns dann alle im März wiedersehen. Auch die anderen hatten viel Spaß, die etwas ruhigeren wie Jerry Maus, Dr. Zarkov oder Arndt hatten auch Ihre Freude. Danke an alle die da waren und eine schöne Zeit hatten.

Das nächste Treffen findet am 3. März statt. Die Location wird noch genau bekannt gegeben. Der Rhythmus wird sich dann auch auf ein Treffen alle 2 Monate einpendeln.

www.classiccomputer.de

[WERBUNG]

POKAFINDER.org

BENDERS KOLUMNE

FREMDGAENGER

Von Bender

Computer sind in vielerlei Hinsicht besser als Lebenspartner oder Ehepartner: Man kann Sie abschalten, wegschließen oder verkaufen wenn man keine Lust mehr auf Sie hat oder eine Pause braucht. Aber das Beste ist: Man kann fremdgehen, ohne daß Sie es merken.

So bin ich seit kurzem meinen Commodore Produkten untreu geworden und habe mich an einer englischen Computermarke versucht. Kein Sinclair (5fach Tastenbelegung braucht kein Bender), sondern der gute alte Amstrad oder hierzulande auch Schneider CPC genannt. Als ich vor kurzem auf eine Seite im Web gestoßen bin (www.cpc-forever.com), erinnerte ich mich an diese ollen Dinger. Sie standen immer im Computertechnik rum, keine bunte Grafik, olle Bastelarbeiten hingen daran rum und am Bildschirm waren kleine Photosensoren befestigt, die irgendwie lustig aussehenden Robotern Befehle gaben. Eigentlich waren die schon farbfähig, aber dank der sparsamen Schule und dem damit verbundenen Nebeneffekt, daß Spiele unattraktiv waren, haben sich noch nicht mal notorische kleine Kaputtmacher daran gemacht irgendwelche Dinge wie Eisstiele in das Diskettenlaufwerk zu stecken. Wer mal einen PC 10 in unserer Schule gesehen hat, dachte die Firma Langnese hätte die Computer gesponsert. Sehr zur Verzweiflung des EDV Lehrers: „Die Diskette geht nicht.“ „Die Diskette muß nicht mit dem Lineal eingeführt werden.“

Lustigerweise waren das auch die einzigen für Schüler zugänglichen Dinger, die an unserer Schule nicht mit diesen Brandstempeln verschönert waren: „Eigentum der Stadt Dortmund“.

Zurück zu den langweiligen grauen Kisten mit den grünen Flimmerkisten und den 3-Zoll-Disk-Drives. Mittels Logo sollte ein kleines Programm erstellt werden, das zum einen den Roboter steuerte und dann auch noch das Ergebnis gleichzeitig am Bildschirm zeigte. Das Ergebnis sollte eine Art Roboter Rallye ergeben. Nun, mit einem ca. 50 cm langen Datenkabel zwischen Roboter und Rechner war jedes Flohennen interessanter, aber egal. So wurde es dann auch

umgesetzt, das erste Mal wurde gegenüber dem EDV-Lehrer aufgemuckt: „Warum muß man das sehen? Den Bildschirm kann man doch wegrehen, dann geht die Steuerung viel schneller wenn der die Strecke nicht zeichnen muß.“ „Es geht nicht um die Geschwindigkeit, Christian.“ Ja toll, erst ein Roboter mit Mini-Kabel und dann geht es nicht um Geschwindigkeit bei einer Rallye. Die Welt aus der Sicht eines Lehrers.

Aber ich habe mich auch daran erinnert, daß man mit dem Computer CP/M laufen lassen konnte, eine wirklich beeindruckende Leistung, und sogar ein vernünftiger 80 Zeichen Modus war möglich. Es war zwar nicht Spaß wie bei einem Spiel, es taten sich halt andere Möglichkeiten auf.

Auch eine Exkursion zu den Atari 8-Bit-Computern war damals dank eines Schulfreundes möglich, obwohl nicht mehr als das witzige *Henry's House* und *Rescue On Fractalus* in Erinnerung geblieben sind. Beeindruckend war es allemal.

Auch heute ist es ja ein leichtes, mal in andere Computer-Systeme zu schnuppern. So habe ich mir wieder einen CPC 6128 besorgt und war doch angenehm über manche Spieleperle überrascht. Elite und Ghostbusters machen sogar mit einem Grünmonitor Spaß. Auch der Atari XL ist ja schon einfach mittels Emu oder Kauf zu haben, auch hier gibt es feine Spiele und noch bessere Demos.

Also lohnt sich mal ein Blick über den Tellerand. Es gibt eine Welt neben C 64 und Amiga, ich wünsche viel Spaß beim Erforschen.

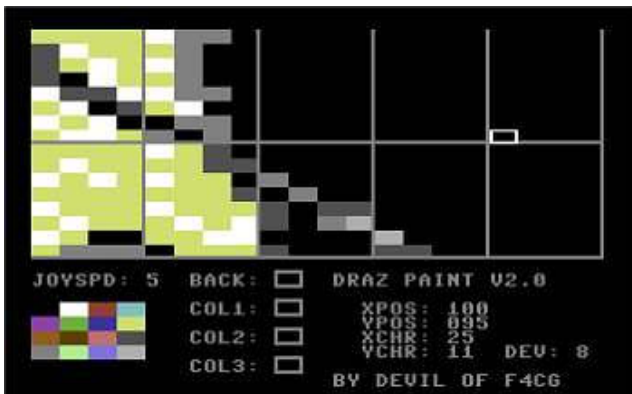
Euer Bender





Draz Paint

Der Editor von F4CG ist auf den ersten Blick nicht so kinderleicht in der Bedienung wie Face Painter, bietet aber einige weitere nützliche Funktionen. Mit Drücken der *Return*-Taste erhält man einen kurzen Überblick der Tastaturbelegung. Ein besonderer Leckerbissen ist das Lademenü. Hier wird das komplette Directory eingelesen und per Hotkey-Auswahl kann die gewählte Datei im gewünschten Format geladen werden. Das lästige Umbenennen der Dateinamen ist nicht notwendig.



Wie man im Bild erkennen kann, hat der Editor erweiterte Anzeigen. Bei Draz Paint wird zusätzlich das aktuelle Zeichen und die vier verwendeten Farben der aktuellen 8x8-Zelle angezeigt. Die X/Y-Anzeige des Pixels sind identisch. Die Steuerung erfolgt über einen Joystick in Port 2 und schnelles Scrollen mit den Cursor-Tasten. Die Farben können mit den Tasten 1-8 oder "Shift"+ 1-8 ausgewählt werden.

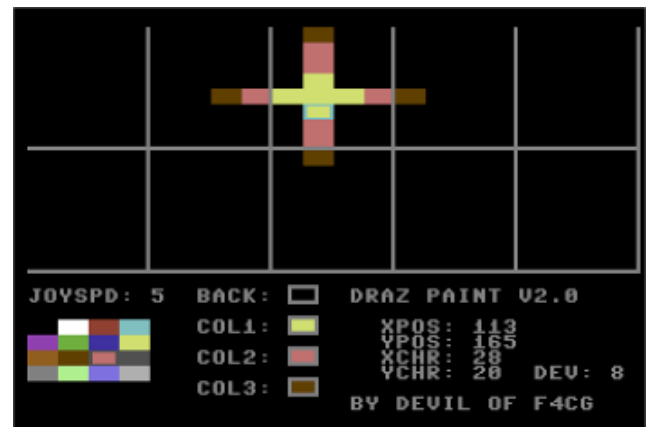
Etwas ungewöhnlich ist das Umstellen der Geräteadresse des Diskettenlaufwerkes. Dieses wird nicht wie zu erwarten im Lademenü, sondern im Editor angezeigt. Wenn man versehentlich mit Shift+D auf Laufwerk 9 wechselt, dieses jedoch nicht vorhanden ist, kann das beim nächsten Aufruf der Diskettenfunktionen das Programm

lahmlegen. Ein Griff auf *Run/Stop+Restore* beendet das Leiden und mit SYS 4096 kann das Programm ohne Bildverlust neu gestartet werden. Danach kann die Grafik gespeichert und das Programm neu geladen werden. Das Programm muß wirklich neu geladen werden, da es nicht mehr stabil arbeitet!

Die beiden kurz vorgestellten Editoren ergänzen sich bei der Arbeit an der Multicolorgrafik sehr gut. Welcher wirklich besser ist, wird etwas an den Erwartungen und dem Einsatzgebiet liegen. Mir persönlich reicht oft der Face Painter und zudem mag ich die etwas größere Anzeige im Editor.

Dem Nachbearbeiten einer Grafik sollte nun nichts mehr im Weg stehen. Aber eigentlich sollte man grundlegende Dinge ohne Konverter beherrschen. Eine Hilfe bei der geringen Auflösung des C64 sind die alten Videomonitore, die noch mit niedriger Bildwiederholung arbeiten. Einerseits macht das leider schneller die Augen müde, gibt dem Kontrast aber auch eine gewisse Unschärfe. Diese nutzen wir für scheinbare Farbverläufe und weiche Ränder durch Setzen dunklere Farbpixel.

Ein sicherlich schon sehr klassisches Beispiel sind die immer wieder verwendeten Sternchen. In der Mitte strahlt er sehr hell und scheint gleichmäßig sein Licht zu verlieren.



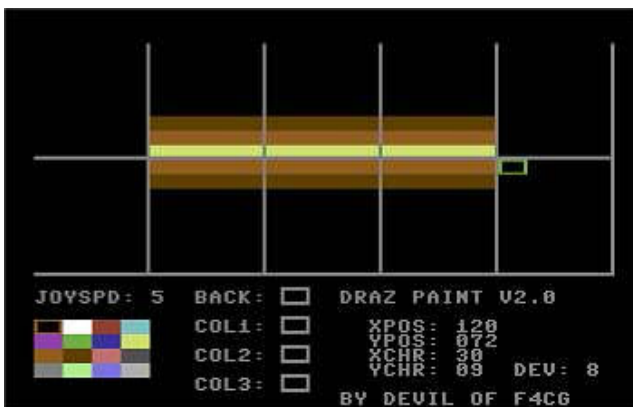
Auf dem Bild sieht man das sehr einfache Prinzip für solche Tricks. Das sollte jeder leicht im Editor nachvollziehen können. Die Farbwahl spielt dabei keine große Rolle. Für die Mitte des Sterns muß eine sehr helle Farbe gewählt werden, die langsam zum Rand abgestuft wird. Ähnlich kann man es z.B. bei den in der Szene immer wieder verwendeten Logos sehen.



Hier wird dieser Effekt geschickt eingesetzt, um den Eindruck einer Rundung entstehen zu lassen. Der untere Rand ist sehr hell, wird dann in einen breiten sehr dunklen Bereich abgestuft, dann fast spontan wieder ein sehr heller Bereich, der in einen schmalen dunklen Bereich abgestuft wird. Dadurch entsteht der Eindruck einer Flucht am Rand.

Bei größeren Grafikteilen wie Logos, die teilweise mit Farbe gefüllt werden müssen, werden zudem Füllmuster eingesetzt. Durch das geschickte Setzen von hellen und dunkleren Punkten kann man auch so auf großen Flächen den Eindruck von weichen Verläufen erzeugen.

Dieses grundlegende Prinzip läßt sich bei eigentlich allen Grafiken anwenden. Bei dem nächsten Beispiel erscheint eine scheinbar goldene Linie auf dem Bildschirm.



Im Bild sieht man wieder die typische Anordnung der Farben. Nur diesmal ist die Position der Linien ungünstig gewählt. Da diese Linien leicht in die Höhe eines 8x8-Zeichens paßt, sollte man es auch möglichst so positionieren.

Sonst legt man sich unnötig zwei Farben in dem Zeichen darunter fest.

Eigentlich sollte jeder mit etwas Übung zu seiner eigenen Grafik kommen können. Es gehört natürlich etwas Zeit und sehr viel Geduld dazu. Das Pixeln ist wie ein Puzzle-Spiel und nicht mal eben zwischendurch gemacht. Aus diesem Grund sind konvertierte C64-Grafiken in der C64-Demoszene tabu und es werden oft Workstages bei Demoparties verlangt. Ein wahrer Künstler bedient sich nicht aus der Konserve.

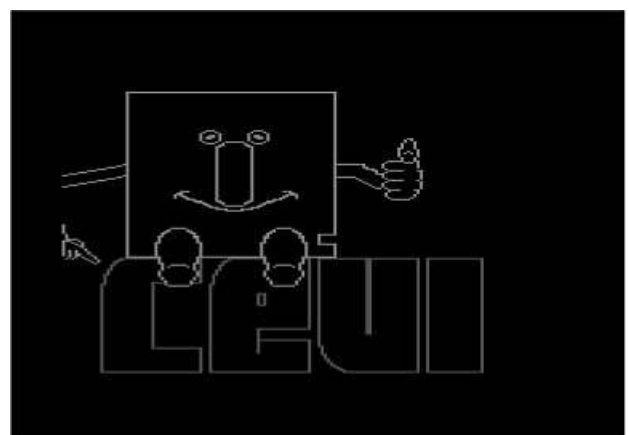
Nun haben wir eine Grafik und wollen diese auch auf dem Bildschirm sehen und vielleicht sogar weiterverwenden. Zu diesem Zweck gibt es sehr viele hilfreiche Tools. Das reicht vom einfachen Anzeigeprogramm, Slideshow-Maker bis zum Intro-Maker. Zum Abschluß auf der folgenden Seite noch eine kleine Assembler-Routine zum Weiterverwenden.

Es wurde der ACME-Crossassembler verwendet. Es sollte sich leicht bei Bedarf nach TASM portieren lassen.

Auf einem Diskettenimage zum Beitrag befinden sich 2 Bilder: Zum Einen der schon gesehene "Lucky Luke" und eine weitere Datei zum Experimentieren.

Es dient nur als Vorlage. Vielleicht möchte jemand ein Bild an die CeVi-aktuell senden? Die schönsten Einsendungen werden sicher in einer der nächsten Ausgaben erscheinen.

Hoffentlich habe ich keinen C64-Grafikprofi beim Lesen zu Tode gelangweilt. ;)



```

!to "koalaview.prg",cbm
!cpu 6502
*=$4000

timer = $dc0d
irqvec = $0314

initirq
    sei
    lda #$7f          ; timer aus
                    ; und irq
                    ; umbiegen

    sta timer
    lda #>kmain
    sta irqvec+1
    lda #<kmain
    sta irqvec
    lda #$00
    sta $d011
    sta $d020
    jsr kinit2
    lda #$3b
    sta $d011
    cli

kinit
    sei
    jsr $fda3
    jsr $fd15
    jsr $e5a0
    lda #$01
    ldx #$00
cram
    sta $d800,x      ; Farbram
                    ; löschen

    sta $d900,x
    sta $da00,x
    sta $db00,x
    dex
    bne cram
    cli
    rts

kinit2
    ldx #$00        ; Farbram
                    ; setzen

pump
    lda $8328,x
    sta $d800,x
    lda $8428,x
    sta $d900,x
    lda $8528,x
    sta $da00,x
    lda $8628,x
    sta $db00,x
    lda $7f40,x
    sta $5c00,x
    lda $8040,x

    sta $5d00,x
    lda $8140,x
    sta $5e00,x
    lda $8240,x
    sta $5f00,x
    dex
    bne pump
    lda $8710
    sta $d021
    ldx #$01
    stx $d01a
    bit $dc0d
    lda #$2e
    sta $d012
    lda #$78
    sta $d018
    lda #$02
    sta $dd00
    lda #$d8
    sta $d016
    rts

kmain
    lda #$01
    sta $d019
    lda $dc01      ; Leetaste
                    ; abfragen

    and #$10
    bne kend
kend
    jmp $ea81

*=$6000
!bin"bild",,2

```

aus alt mach neu

ODER WIE AUS DEM SID 8580 WIEDER EIN SID 6581 WIRD

Von Holger Aurich

Hach, was waren das doch noch für Zeiten, als man beim Intro zu *Skate or Die* staunend den Klängen der digitalisierten E-Gitarre aus dem Brotkasten gelauscht hatte ... Doch spätestens die Besitzer des C64C kamen nicht mehr in diesen vollen „Digi-Genuß“, da jetzt ein anderer Soundchip verbaut wurde: der SID 8580. Der gibt Digis viel leiser wider als sein Vorgänger. Auch heute ist dies noch ein für viele User unbefriedigender Zustand.

Doch ein einfacher Widerstand zwischen den Pins EXT in und GND (Pin 14 und 26) am SID 8580 schafft Abhilfe. Dadurch gibt man einen DC-Offset auf den Eingang und die Lautstärke des Knacksens wird wieder höher. Noch besser ist es allerdings, wenn man zum Widerstand ein lineares Drehpoti verwendet, denn so kann man die Lautstärke der Digis je nach Wunsch einstellen.

Alles, was man zum Umbau benötigt, ist ein Lötcolben und die nachfolgend aufgeführte Bauteile, welche man in jedem gut sortiertem Elektronik-Fachladen beziehen kann:

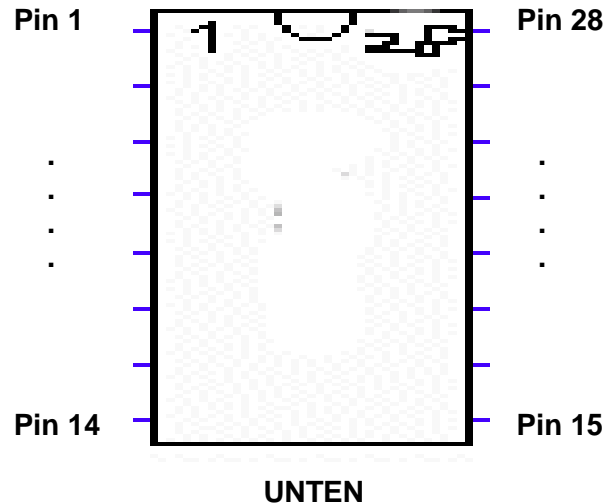
- ca. 150mm Flachbandkabel (2 Adern reichen, Länge kann variieren, je nach dem, wo das Poti nachher eingebaut wird)
- 1x 470kOhm Widerstand
- 1x MegaOhm Drehpoti (linear, es funktioniert auch mit einem 470kOhm, allerdings lassen sich die Digis dann nicht in vollem Umfang regeln)

Der Umbau

Zunächst lötest du 2 Kabelenden des Flachbandkabels (die beiden nebeneinander liegenden Adern) an Pin 14 und Pin 26 des SIDs. Die nachstehende Skizze zeigt die „Zählweise“ der PIN von oben auf den Chip gesehen!

Wenn dies geschehen ist, lötet man eine Ader des Flachbandkabels an den einen Kontakt des 470KOhm Widerstandes, den anderen Kontakt des Widerstandes wiederum an den ersten Kontakt des Drehpotis (in Reihe angeschlossen).

OBEN
(zu erkennen an der Einkerbung)



Wenn dies geschehen ist, lötet man eine Ader des Flachbandkabels an den einen Kontakt des 470KOhm Widerstandes, den anderen Kontakt des Widerstandes wiederum an den ersten Kontakt des Drehpotis (in Reihe angeschlossen).

Wichtig: Das Poti nur in Verbindung mit dem Widerstand einsetzen, da sonst (bei gewisser Stellung des Potis) der Widerstand von EXT zu GND gleich Null geht!

Anschließend dann den ersten und zweiten Kontakt des Drehpotis miteinander verbinden. Die andere Ader des Flachbandkabels lötest du nun an den dritten Kontakt des Drehpotis. Nun noch das Poti in das Computergehäuse einbauen, und der Umbau ist komplett! Schon kann der SID 8580 wieder laut Digis abspielen!

Vor und während des Umbaus immer zuerst alle Kabel von allen Geräten trennen! Für diesen Umbau keine Garantie übernommen, er erfolgt auf eigene Gefahr!

Danke an Christian Hasse, ohne den dieser Bericht wohl nicht zustande gekommen wäre.

http://home.arcor.de/hasse.christian/Pimp_My_C64/

interview

MARKUS SCHWERDTTEL STELLV. CHEFREDAKTEUR DER GAMEPRO

Von Thorsten Schreck

☞ Hallo Markus, vielen Dank für dieses Interview! Bitte stell' Dich kurz vor und erzähl', was Ihr aktuell so noch mit dem C64 in der GamePro macht (spielt) ...

Kurzvorstellung: Mein Name ist Markus Schwerdtel, ich bin 34 Jahre alt und spiele seit 1983. Dabei habe ich so ziemlich alles mitgenommen, was Tasten und/oder Joystickanschlüsse hat, vom VC20 über Amiga, Exoten wie den Acorn Archimedes und schließlich PC und moderne Konsolen.

Einen C64 haben wir tatsächlich noch in der Redaktion, nämlich meinen alten. Den habe ich für unser Rüttelspecial aus dem Keller gezogen, jetzt liegt er hier herum. Allerdings nicht mehr lange, denn jedes Jahr zu Weihnachten spiele ich traditionell Wizball einmal durch. Also muß ich das Gerät wieder mit nach Hause nehmen :)

☞ Das mit der Tradition zu Wizball interessiert mich, wie ist die entstanden?

Das ist tatsächlich eine komische Tradition. Entstanden ist sie so, daß ich irgendwann vor vielen Jahren mal in den Weihnachtsferien Langeweile hatte. Also bin ich in den Keller und habe meinen C64 entstaubt. Bei Durchsehen der alten Disks habe ich dann Wizball geladen, hauptsächlich wegen der Erinnerung an die geniale Musik.

Tja, und plötzlich waren ein paar Stunden vergangen und das Ding durchgespielt! Seitdem mache ich das jede Weihnachten, wobei ich merke, daß mir das Durchspielen immer schwerer fällt. Wahrscheinlich lassen mit dem Alter einfach die Reflexe nach. Oder man ist es bei all den modernen "gestreamlinten" Spielen einfach nicht mehr gewohnt, daß ein Titel mal sehr schwer ist oder gar unfaire Stellen hat. Die gibt es bei Wizball nämlich sehr wohl, wenn wieder mal Upgrade-Blasen in der Hintergrundgrafik hängen oder es aus dem Kugelhagel der Feinde einfach kein Entkommen gibt.

☞ Die Annahme mit dem Alter kann ich bestätigen. Wir veranstalten des öfteren Highscore-Competitions im Forum64. Bei den Geschicklichkeitsspielen und Shootern liege ich meistens mit meinen 41 Jahren ganz hinten ;) Sind somit Shoot-'em-up-Games Deine Lieblingsspiele?

Nein, nicht unbedingt. Ich habe zwar die Deltas, Slap Fights und Terra Crestas dieser Welt meist durchgespielt, mindestens genauso gern mag ich aber Adventures (habe Maniac Mansion gleich am ersten Tag – damals schweineteuer – als US-Import gekauft und durchgespielt), Rollenspiele (im Keller müssen noch meine Bard's Tale-Kästchenkarten liegen) und vor allem Strategiespiele (gab es auf dem C64 ja leider nicht so viele ...). Außerdem bin ich ein großer Freund von Rennspielen und habe von Richard Petty's über die Pitstops bis hin zu Buggy Boy alles durch. Kurz, ich mag alles außer richtigen Sporttiteln wie Fifa, Tiger Woods etc. Wenn man unbedingt Sport machen will (für mich ohnehin unverständlich), dann doch bitte im richtigen Leben.

☞ Wann gibt es den nächsten großen Artikel in der Gamepro zum C64? Wird es auch in diesem Jahr mal wieder C64-Artikel geben?

Retro-Artikel machen wir in jeder Ausgabe. Ob der C64 involviert ist, hängt natürlich davon ab, um welches Spiel es geht. Viele aktuelle Titel haben ja ihre Wurzeln auf diesem Rechner. Oder aber wir machen mal ein Themen-Special, bei dem man um den C64 nicht rumkommt. Zum Beispiel, wenn es um die klassischen Disziplinen-Sportspiele wie aktuell RTL Wintergames 2007 geht. So ein Titel hat seine Wurzeln natürlich in den alten Epyx-Krachern für den C64. Wann wir tatsächlich mal wieder was zum C64 machen, kann ich nicht sagen. Vermutlich taucht er erst dann wieder auf, wenn irgendein aktueller Titel C64-Wurzeln hat. Zum Beispiel soll ja bald Impossible Mission kommen, ein Remake für DS und Wii. Ob und wie groß der C64 darin auftaucht, weiß ich aber noch nicht.

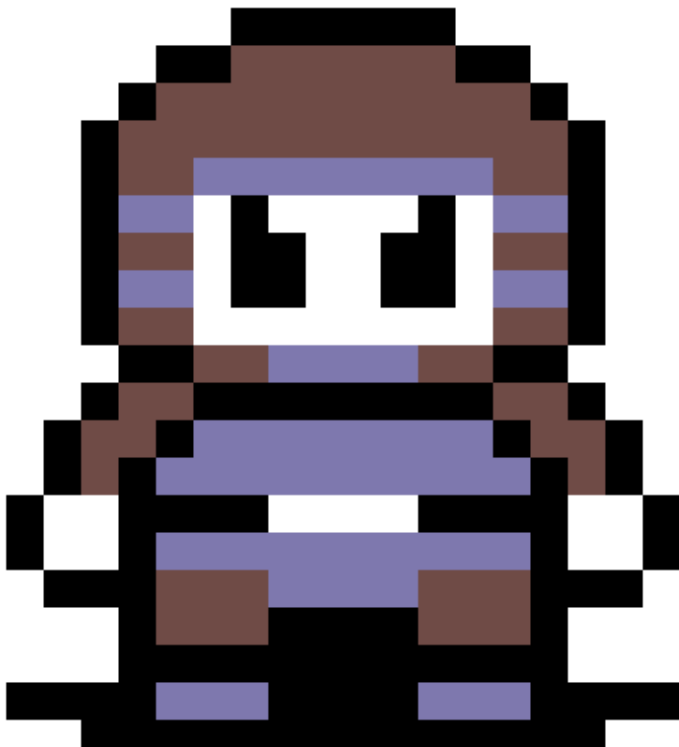
boombastisch

BOMBERMAN64 – MEHR ALS NUR EIN CLONE

Von Michael Krämer, Boris Kretzinger

In den letzten Tagen sind mal wieder einige neue Spiele für unseren geliebten Commodore erschienen, nicht zuletzt angeregt durch die GameOver(view) Freestyle Jam. Bomberman C64 von Samar Productions verspricht, ein knalligen Partygame zu werden. Jeder kennt Bomberman von diversen Systemen, und auch diverse Clones für den C64. Eines haben sie alle gemeinsam: innerhalb kürzester Zeit machen sie süchtig.

Graphisch orientiert sich das Spiel sehr stark an Dynablast, um nicht zu sagen: eine bessere Umsetzung ist wohl kaum möglich. Der poppige Sound dudelt adäquat nebenher, mehr kann man bei diesem Spielprinzip auch nicht verlangen. Eigentlich entstand dieser Clone schon 1996 und trug den Namen „Boombastic Benny“, ruhte aber bislang in einer Schublade – bis, wie oben schon angesprochen, die Entwickler aufmerksam auf die Game(Over)View-Compo wurden und das Spiel fertigstellten – wenn auch in geringerem Umfang als ursprünglich vorgesehen: einen Mehrspielermodus sucht man vergeblich.



Das Spiel bietet aber einen anderen, einmaligen Gimmick, der in der heutigen Zeit seinesgleichen sucht: Der Programmierer veranstaltet noch bis Ende Februar einen High-Score-Contest. Wer jetzt aber dreckig grinst, aufge-merkt: Man muß alle acht Level durchspielen und den Endgegner besiegen, dann wird ein spezieller, vom Score abhängiger Key generiert, den man okowicki@interia.pl schickt. Zu gewinnen gibt es nichts – außer Ruhm.

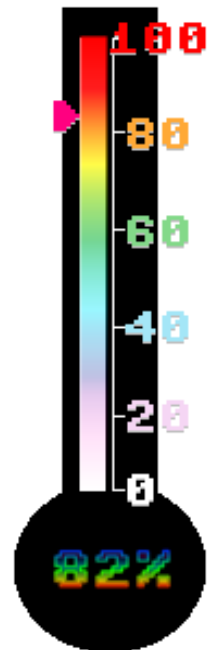
Schauen wir uns nun Bomberman64 mal im direkten Vergleich mit Protovisions Bombmania an:

Grafik: klarer Punkt für Bomberman, Sprites und Level sind liebevoll gepixelt und nett animiert. Hier hätte man bei Bombmania etwas mehr Liebe zum Detail zeigen dürfen.

Musik: Dieser Punkt geht an Bombmania. Abwechslungsreiche und vor allem eingängige Musik sorgt auf Parties für ein Mitsummen nach nur wenigen Runden. Kult. Zu lasch bei Bomberman.

Motivation/Gameplay: Unentschieden. Beide haben ihre Vor- und Nachteile: Während Bombmania im Mehrspieler richtig fetzt, rockt Bomberman im Singleplayer deutlich – bietet aber keinen Multiplayer.

Fazit: Ein Muß – nicht nur für Bombenleger.



psp-emulatoren

TINY SID, PSP YAPE UND C64 EMULATOREN

Von Stefan Egger

TinySID

Was? Schon wieder Neues im PSP-Emulatoren-Sektor? Ja! Alle PSP-Fans und -Besitzer können froh sein, einen so tollen Handheld mit einer so aktiven Szene zu haben.

So ist es nun wieder gelungen: Ein verbesserter „TinySID“ (SID-Player), ein neuer C16/PLUS4 Emulator und schlechte Neuigkeiten bei der C64 Emulation ...

Aber von vorne...

„TinySID“ – das hatten wir doch schon einmal (siehe auch CeVi-aktuell, Ausgabe Januar 2006 für einen Überblick und Ausgabe Oktober 2006, in der ein Interview mit dem Entwickler Rainer Sinsch zu finden war).

Entgegen der Annahme, daß es keine weiteren Versionen mehr geben wird, ist aber bald die neuste Version (v0.3) online. Da ich die Icons für das Programm gemacht habe, die auch schon in der v0.2 zu finden waren, hatte ich Gelegenheit die neue Version schon zu testen!

Was ist neu?

- Digi-Playback
- Support für Multispeed - Tunes
- Korrektes CIA Timing
- Fastforward mit "R"
- Keine „Commando“-Musik im Menü
- Einen Song zurückspringen mit "Kreis"-Taste

Neben den Verbesserungen an der Emulation des SIDs freut mich besonders, daß es nun möglich ist, einen Song zurück zu gehen. Nie wieder wird man – wenn man einen Song überblättert hat – die gesamten Sounds durchgehen müssen (es gibt ja leider (noch) immer keinen Filebrowser).

Daß es keine Commando-Musik im Menü mehr gibt, ist die Entscheidung des Entwicklers. Er meinte, daß ein 1MB großer Player nicht mehr tiny genug war und hat deswegen gemeint, daß ich die Musik nicht einbauen soll.

Noch mehr Informationen nebenbei: Rainer Sinsch hat einen neuen TinySID für Windows rausgebracht und auch eine OS X Version.

Download:

<http://www.syntheticsw.com/~sinsch/>

C64 Emulation

Weniger erfreuliches gibt es für C64-Emulator-Fans auf der PSP ...

Hier gibt es keine Verbesserungen und Christophe Kohler – Entwickler des PSPvice – wird in nächster Zeit keine Updates bringen. Auch der Entwickler von C64Emu dürfte nicht aktiv sein.

Allerdings sind die Emulatoren beide gut und brauchbar (siehe auch CeVi-Aktuell, Ausgabe Januar 2006). Somit steht dem Spaß nichts im Weg.

PSPyape

Einen total neuen Emulator für die PSP hat ZX81 herausgebracht. Dieser liegt in der Version 1.0.2 vor und ist damit wahrscheinlich der letzte Release.

Yape ist der Beste C264-Emulator für Windows. Der PSP-Port nutzt den Source-Code der Version 0.32.4.

In der neuesten Version wurden Folgende Dinge gegenüber dem vorherigen Release verbessert:

- Neue Bildschirmmodi (x1.25, x1.5, fit)
- Neue Icons

Dieser Emulator ist auch sehr gut und übersichtlich gestaltet. Nun hat man wieder mehr Commodore-Spiele für unterwegs!

[WERBUNG]



cevi-szene

EIN BLICK AUF DIE INTERNATIONALE C64-SZENE

Von Michael Sachse

Wir schreiben das Jahr 2007 und die internationale Demoszene ist immer noch erstaunlich aktiv. Knapp 100 neue Releases im Monat Januar sprechen eine deutliche Sprache: die Szene lebt!

Das Highlight im Januar dürfte *Bombberman64* gewesen sein. Die Umsetzung des Klassikers ist Samar-Productions einwandfrei gelungen. Leider sieht man heute nur noch selten so ausgereifte Spiele. Diese erste Version ist zwar mit 8 Leveln relativ kurz, dafür entschädigt die Aussicht auf weitere Versionen. Und diese werden sicher in Zukunft erscheinen.



In der Aufregung um das neue Spiel sind die anderen Veröffentlichungen der Game Over(view) Freestyle Jam (<http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1185>) fast untergegangen: Greenrunner, Beam und Battle-Throne, sollte man ebenfalls in die Diskssammlung aufnehmen.

TRIAD haben zusätzlich eine korrigierte Version von Battle-Throne erstellt. Wie zu erwarten, wurde natürlich von Bombberman64 ein Crack veröffentlicht. Immerhin haben Onslaught, mal abgesehen von den wohl nicht zu ernst zu nehmenden Trainern, dem Spiel zu einem Highscore-Saver verholfen.

Am Monatsende mußte Richard seinen vielen Kritikern mal ein ordentliches Spiel präsentieren. Mit *Bomb Chase Revival* hat er ein solides kleines Geschicklichkeitsspiel abgeliefert. Aber es wäre nicht die Szene, wenn dort nicht noch Platz für Verbesserungen wäre.

Die verbesserte Version mit Highscore-Saver und effizienterem Packen ließ nicht lange auf sich warten: die Fake-Gruppe CRAP'D veröffentlichte gut 24 Stunden später *Bomb Chase Revival+H*.

Vielversprechend wirkt das *Teradyne Warrior Preview* (<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=46119>). Das kleine SEU mit sehr interessant animiertem Hintergrund wirkt insgesamt noch sehr unvollständig, ist aber ausreichend, um einen Eindruck vom möglichen Spiel zu bekommen. Da kann man nur auf eine baldige Vollversion hoffen.

Glückliche Besitzer des RR-Net oder ETH64 können den Klassiker *Artillery Duel* mit dem *Artillery Duel .NET Preview* (<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=45526&show=summary#summary>) nun online spielen. Die Szenegruppe Schema überraschte am Jahresanfang mit dem voll funktionsfähigen Preview.



Soviel für Bombenleger, Kämpfer und Kanoniere.

So mancher wird sich nun fragen, wieso hier über so viele Spiele berichtet wird. Das ist doch nicht die Demo-Szene? Doch! So schön ist es nun mal nicht in jedem Jahr.

Neben den vielen neuen Spielen, gab es natürlich ebenfalls viel Neues in SID, Grafik, Tools und Demos.

SID

Mit *Ambient Chips* stellte CRD von *Samar Productions* seine musikalischen Fähigkeiten eindrucksvoll unter Beweis. Der SID ist zwar nicht besonders lang, sollte aber auf keinen Fall verpaßt werden. Der geht wirklich ins Ohr!

(<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=45518>)

Auch mit der Konvertierung der Titelmelodie von *Pokemon Pokemonitor* konnte CRD überzeugen. Ein neuer SID-Musiker, von dem wir sicher noch gerne etwas hören werden.

Nata hat mit *Nadia The Secret of Blue Water* eine Melodie für den C64 konvertiert. Es ist kein üblicher SID, aber vielleicht gefällt es?

(<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=45190>)

Saturday von *Psycho* ist kein außergewöhnlicher SID, aber die treibende Melodie für den 8580-SID hat etwas.

Letzten Monat gab es zwei SIDs für den recht seltenen 6581R4-SID. Die *Advanced Resonance*-Version wurde nur kurzzeitig (ca. 1986) im C64 verbaut. Im Vice kann dieser leider nicht emuliert werden.

Schmold Skool und *Unfinished Business* von *Laxy* klingen aber auch mit dem üblichen 6581-SID. Eben die gewohnte Qualität von *Maniacs of Noise*.

Nach über einem Jahr Pause gab es auch mal wieder ein Update bei der *High Voltage SID Collection*. Mit dem vorliegenden *HVSC Update #46* umfaßt die Sammlung nun 33.000 SIDs, 1014 sind neu hinzu gekommen.

DEMO

Cosine starteten sofort mit einer kleinen Demo namens *Paradigm* ins neue Jahr. Abgesehen von dem Plasma-Hintergrund des Scrollers ist es eine Oldskool-Demo mit einem guten SID.

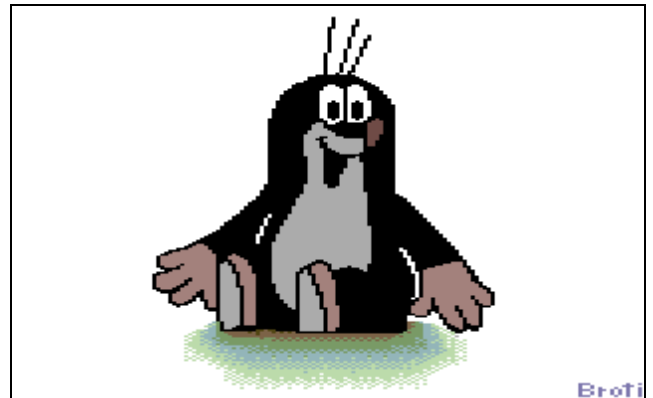
GRAFIK

Erfreulich ist das Auftauchen von Nachwuchs in der Szene: Die drei Mitglieder von *Digital Sound System* sind im Alter von 16 bis 20 Jahren.

Das futuristisch anmutende Auto mit gutem SID *someTThings!* von *Samar Productions* sollte ebenfalls nicht ausgelassen werden. Ein sehr gelungenes Bild!

JSL hat einige seiner frühen Werke von 1990-1994 als *Old Stuff by JSL* veröffentlicht. Es handelt sich dabei um drei Diskettenseiten nicht verwendeter Bilder.

Einer unserer Redakteure hat ein neues Bild mit dem Namen *Krtek* auf die Szene losgelassen. Weiter so 8R0TK4\$T3N!



Auch drei der aktuellen Meister der C64-Grafik haben im Januar ihren Beitrag geleistet:

Leon hat zu seinem aktuellen MCI-Bild *Ahhh!!!* die originale Vorlage und 23 Workstages mitgeliefert. Leider verliert das Bild auf dem C64 etwas an Glanz, da der Multicolor-Interlace-Modus sehr stark flackert.

Jailbird hat mit *Daydreamer* mal wieder gezeigt, daß der Hires-Modus ebenfalls für kreative Werke verwendet werden kann.

Mit *White Noise Kills The Scene* gab es für den FLI-Modus ein neues Bild von *Mirage*. Ungeklärt ist bisher, was dieses blutige Ding in der Mitte ist. Es sieht aber wirklich klasse aus.

DISKMAGS, TOOLS & SONSTIGES

In den letzten Jahren verschwanden immer mehr C64 Diskmagazine, aber manchmal kommen sie auch wieder. Mit der Ausgabe 54 wurde die *Mail-Madness!* wieder ins Leben gerufen. Die zukünftige Erscheinungsweise liegt an den Einsendungen der Leser.

Link zur Mail-Madness:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=45912&show=goof#goof>

Cadaver von *Covert Bitops* hat ein kleines Dump-Programm für SID-Dateien programmiert. Mit *SidDump V1.04* können diverse Daten und Noten aus einem SID-File extrahiert werden. Der C-Quelltext ist im Archiv enthalten.

(<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=18501&show=notes#notes>)

Der *CSAM Image Quantizer* ist ein neues und sehr intelligentes Programm. Der Name steht für **Character Selection And Match**, und genau das wird auch gemacht. Da eine Grafik auf dem C64 10 kB Speicher belegt, nutzt CSAM einen vorher gespeicherten Zeichensatz.

In der Berechnung wird jeder 4x8 große Block eines Einzelbildes ausgelesen, mit den Zeichen im schon gespeicherten Codebook verglichen, und falls noch nicht vorhanden, dort abgelegt.

So besteht die spätere Animation aus vorher definierten Blöcken und kann die schnelle Zeichensatzausgabe verwenden. Aus einer Animation mit 16 Frames werden so nur 2 KB (!) Grafikdaten.

Mit *Sabrina* – *The Demo* (<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=45850>) hat der Programmierer die Fähigkeiten seines Programms demonstriert. Man kann sehr gespannt auf kommende Animation sein.

Der *Cross-Packer Exomizer* liegt in einer neuen Beta-Version vor. Mit dem *Exomizer 2.0 beta 6* können nun auch erstmals Oric 1-Dateien gepackt werden. Zudem wurde ein Fehler in der Entpackroutine für den C128 behoben. Im Archiv sind wieder ausführbare Programme für DOS und WIN32 enthalten. Für andere Systeme muß das Programm aus den enthaltenen ANSI-C Quelldateien erstellt werden.

Oxyron haben eine Invitation zur *15 Years Oxyron Party* für den C64 veröffentlicht. Die Szene-Party wird vom 23.-25.2.2007 in der Kurt-Tucholsky-Schule, Richard-Wagner-Str. 41, 24943 Flensburg, stattfinden.

Aktuelle Informationen sind auf der Homepage abrufbar :

<http://www.bequem-von-zuhause.de/index.htm>

Soviel zu den News aus dem Januar. Ich hoffe es hat ein wenig informiert und unterhalten. Aktuelle Neuigkeiten und Hintergründe werden dankend an folgender E-Mail entgegengenommen: cevi@cbmhardware.de

DAS
BESTE
AUF
HEFTDISK



game-show #1

WELCHES SPIEL IST HIER ZU SEHEN?

Von Stefan Egger

Spielen Sie am C64? Kennen Sie viele Spiele?

Dann ist dieses Rätsel das richtige für Sie ...

Aus welchem C64 Spiel stammt der Ausschnitt rechts?

Die Auflösung gibt's in der nächsten Ausgabe der [02-2007](#) !



Hättest wohl nicht gedacht, dass es einmal einen Ersatz für dich geben würde? Wer braucht schon 9-pol. Anschluss?

Wo er Recht hat, hat er Recht... Ein bisschen neidisch bin ich ja schon auf die Reaktionszeit und den C64...

Ist ja nicht dein Ernst? Ich bin unersetzbar bei Decathlon & Co. Ich bin das Original und wer spielt bitte am Emulator mit USB-Anschluss?

www.scacom.de.vu

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN.

Die alten Zicken aus dem Bastelkeller

Diese Floppyspeeder bringen mich ganz durcheinander

Auf unsere alten Tage noch soviel arbeiten

Dabei hast du schon in der Mülltonne gelegen !!

Wenigstens bin ich da nicht entwickelt worden, du bist ja nur ein Abfallprodukt aus der Computerforschung

WWW.PROTOVISION-ONLINE.DE

SPACE BATTLE



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



**RUNDENBASIERTE WELTRAUM-STRATEGIEGAMES
FÜR BIS ZU 4 SPIELER**

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELVARIANTEN:

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

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

EINE FENSTERBASIERTE BENUTZEROBERFLÄCHE SORGT FÜR LEICHTE BEDIENBARKEIT.

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

Mehr Informationen auf www.protovision-online.de