

CGW-Oktett

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
01/2006

INTERVIEW

Das steckt hinter den
„Mini-Melodies“

HARDWARE

Das kann die PSP-C64-
Emulation ...

INSIDER

So sieht das neue Jahr aus
... ein kleiner Einblick

SPIELSACHEN

Aufruf zur Wahl des
„Spiels des Jahres 2005“



Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 03.02.2006.
Das naechste Heft erscheint am 06.02.2006!

VORWORT

Liebe Leser!

Ein wenig hinter dem Zeitplan, aber nichts desto trotz sind wir wieder da, zum ersten Mal im neuen Jahr! Und was uns diese neue Sonnumrundung bringen wird, dazu konnten wir unserem Insider ein paar Töne entlocken.

Außerdem präsentieren wir Euch exklusiv ein interessantes Interview mit den Machern der Mini-Melodies, zudem werfen wir einen Blick auf die C64-Emulation der Playstation-Portable, und haben auch noch ein wenig mehr im Gepäck.

Aber statt nur nach vorne, wollen wir auch einen Blick zurück werfen, nämlich was das Jahr 2005 an Spielen so hergab. Wir möchten gemeinsam mit Euch das Spiel des Jahres 2005 küren, mehr dazu in diesem Heft.

Mehr gibt es nun auch nicht zu sagen, das ganze Team wünscht Euch nun viel Spaß beim Lesen und bis zum nächsten Heft,

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
Ruth Kalobius
Sascha Zeidler

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de
www.c64-mags.de/cevi-aktuell

INHALTSVERZEICHNIS:

Interview: Mini-Melodies-Macher	Seite 3
Hardware: C64-Emu auf der PSP	Seite 5
Insider	Seite 8
Spiel des Jahres 2005	Seite 8

Werbung

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

interview

DIE MACHER DER MINI-MELODIES

Von Michael Krämer

Hallo Sascha, hallo Ruth

erstmal recht herzlichen Dank, daß Du/Ihr etwas Zeit für dieses Interview gefunden hast/habt.

☞☞☞ *Stellt euch doch am Besten mal unseren Lesern vor!*

Ruth: Ich bin Ruth Kalobius und erfülle zu 50% die Frauenquote des Duos, wie Sascha es immer so nett formuliert. Ich bin 37 Jahre und arbeite beruflich seit 16 Jahren mit Menschen mit Behinderungen. Zur Musik gekommen bin ich schon als Kind und habe in meinem damaligen Musikverein in der Voreifel eine richtige "Vereinskarriere" durchlaufen: Kinderchor, Jugendchor, erste eigene Band, Gospelchor, Vokalensemble, zweite eigene Band ... Nach meinem Studium der Sozialpädagogik habe ich dann in Arnheim/NL am Conservatorium Jazz-Gesang studiert und bin dafür auch extra an den Niederrhein gezogen. Das Musikstudium habe ich aber nach zwei Jahren wieder hingeschmissen. Zum einen, weil mir das Geld ausging und zum anderen, weil das Studium nicht das Richtige für mich war (und ich ganz sicher auch nicht die Richtige für das Conservatorium). Dann habe ich mehrere Jahre lang selber ziemlich wenig Musik gemacht, ich habe zwar in einer Musikschule unterrichtet und auch in dem Heim, in dem ich arbeite, Musikkurse für Menschen mit Behinderungen gegeben, aber erst im Sommer 2004 bin ich als Sängerin in einer Band, die ausschließlich improvisierte und experimentelle Musik macht, wieder eingestiegen. Dort habe ich dann Sascha getroffen.

Sascha: Ich bin Sascha Zeidler, 25 Jahre jung und Informatiker - zumindest auf dem Papier ☺. Musik mache ich eigentlich 'ever since the world began' und bin in diversen Bands (Funk, Elektronik, Jazz, Avantgarde) als Keyboarder / Orga-

nist unterwegs. 2005 gründete ich zusammen mit Jan Grunewald und Anja Peters das Label NRKO-Records (<http://www.nrko-records.de>), wobei ich mich auf die 8Bit Edition 'NRK8' spezialisiere.

☞☞☞ *Euer Musikprojekt "Mini Melodies" ist wohl vom Stil her das einzige seiner Art. Wie kam es zu der Idee, und wie lange existiert das Projekt schon?*

Sascha: Ich bin zwar mit Sid-Sounds aufgewachsen (erster C64: 1987), wurde allerdings erst mit dem Erwerb eines Amigas um 1992 herum als Musiker in der Demoszene aktiv. Damals erhielt ich von einem Nachbarn den mittlerweile legendären 'Protracker', der mich dann jahrelang davon abhielt, mein Antlitz der Sonne zu präsentieren. Mein Taschengeld investierte ich fortan in Synthesizer und Musikunterricht – ja, ich wollte unbedingt ein zweiter Chris Huelsbeck werden ☺ Den C64 entdeckte ich allerdings erst 2003, nach einer langen Experimentierphase mit Lasse Öörni's Goattracker, welcher die Liebe zur Sid Musik erneut entfachte, wieder.

Schnell war die Idee geboren, doch eine fein abgemischte Sid Platte zu produzieren, die den Charme des lo-fi Sounds konserviert und dennoch zeitgemäß klingt. Ich hoffe, daß die 'If I never came home again' EP es schafft, für sich alleine stehen zu können und auch für Menschen ohne entsprechenden C64 bzw. Micro-music Hintergrund attraktiv ist.

Ruth: Also für mich war das keine Liebe "auf den ersten Blick"; als Kind der 80er war mir der typische Sound eines C64 immer schon suspekt. Ich fand, daß sich das Klangbild (unabhängig von formaler Konstruktion und kompositorischen Einfallsreichtum, wohlgemerkt!) immer anhörte wie das Gedudel in einer Spiehhalle, und das fand ich ziemlich schrecklich.

Aber Sascha hatte mich Ende 2004 gefragt, ob ich nicht Lust hätte, mit ihm zusammen etwas auf die Beine zu stellen und da ich gerade eh in der Phase war, musikalisch über den Tellerrand hinaus zu gucken, habe ich spontan ja gesagt. Damit hatte ich mir was angetan! Wir haben im Januar 2005 angefangen und es dauerte ungefähr drei Monate, bis unser erstes Stück fertig war. So lange hatte ich schon nötig, um den Sound nicht mehr als völlig fremd oder sogar unangenehm zu empfinden. Zudem kam hinzu, daß Sascha eine Vorliebe für ungerade Taktarten hat (wobei unser erstes Lied mit einem 5/4-Takt in der Strophe noch harmlos war!) und er die phänomenale Fähigkeit besitzt, sogar gerade Taktarten sich "krumm" anhören zu lassen. Das hat mich oft zur Verzweiflung getrieben, und manchmal tut es das noch immer. Danach war das Eis aber gebrochen und in ganz kurzer Zeit (sprich: 5 Monate!) haben wir es dann geschafft, die Stücke, die sich jetzt auf unser ersten CD befinden, zu erarbeiten und auch zur Auftrittsreife zu bringen.

☞☞☞ *Aus diesem Projekt sind ja auch schon zwei CDs hervorgegangen, wie auf eurer Webseite <http://www.mini-melodies.de.vu> zu lesen bzw. zu sehen ist. Erzählt doch mal etwas über die Produktion bzw. Hintergründe.*

Sascha: „zwei CDs“ ist nicht ganz richtig, da es sich bei der zweiten Platte "Essen von Stellarrand" um einen Sampler des Labels "Provinzgold" handelt, zu dem wir einen Track beige-steuert haben ('Mice on Moon').

Zur Produktion: Ich komponiere 'rohe' Tracks am C64 (zumeist Multispeed 4x–8x), die Ruth als Inspirationsquelle für ihre Texte und Melodien dienen. Daraufhin setzen wir uns zusammen und erarbeiten gemeinsam das Arrangement. Die einzelnen Spuren werden dann, nachdem ich das Finetuning, sprich Filter-, Wave- und Pulsetable Optimierung vorgenommen habe, exportiert und auseinandergeschnitten, so dass die Möglichkeit besteht, jedes einzelne Instrument abzumischen. Um unsere Musik auch live präsentieren zu können, kommen zwei C64 (6581R4 und 8580), das Commodore Musicmarker Keyboard, ein C-Lab Midi-Interface, ein Midi Keyboard und ein Vocoder zum Einsatz.

☞☞☞ *In welches Genre würdet ihr eueren Musikstil einordnen?*

Ruth: Meine fachlich wohl begründete Meinung ist: keine Ahnung! *grins* Mittlerweile stelle ich mir diese Frage aber auch gar nicht mehr.

Sascha: Micromusic? Prog-Rock? Happy Metal? Retrofuturizm gar? Wer braucht schon Schubladen? ☺

☞☞☞ *Stand für Euch von Anfang an fest, daß es einen weiblichen Gesangspart geben sollte, oder sollte es doch erst nur ein Instrumentalprojekt werden?*

Sascha: Für mich stand zunächst nur eines fest: Ich wollte unbedingt eine SID-Platte machen. Als ich dann Ruth's Stimme hörte, stand weiterhin fest: Ruth MUß dabei sein ☺.

Ruth: Nun, zu Anfang war mir noch gar nicht deutlich, inwieweit ich mich in den eigentlichen Entstehungsprozess der Songs überhaupt einbringen sollte, dürfte, wollte. Es war immer klar: Sascha komponiert am C64, ich entwickle Text und Melodie und die strukturelle Feinabstimmung machen wir zusammen. Daß wir jetzt auch angefangen haben, Stücke zusammen zu schreiben, war ursprünglich nicht geplant – bedeutet für mich aber die Sahnehaube auf dem sowieso schon leckeren Kakao.

☞☞☞ *Besonders klasse ist, daß das Projekt der noch aktiven C64-Szene gewidmet ist. Seid Ihr, oder ist einer von Euch noch am C64 aktiv, oder nur noch über Emulator?*

Sascha: In der C64-Szene bin ich als 'Linus' in den Gruppen 'Virus' und 'Hokuto Force' als Musiker aktiv. Wenn es nach mir geht, wird sich das in den nächsten 20 Jahren auch nicht ändern ☺.

Ruth: Ich nicht, ich kann noch immer nicht mit dem Tracker umgehen. Ich gucke nur zu, wenn Sascha in die Tastatur haut und auf dem Monitor in rasendem Tempo Zahlen und Buchstaben erscheinen, deren Bedeutung und Aufgabe mir nur ganz vage bekannt ist. Aber immerhin: ich kann akkustisch schon eine Ringmodulation von einer Filterbewegung unterscheiden. *lach* Sascha ist der Meister der Pulskontrolle!

☞☞☞ *Vielen Dank für das Interview.*

Sascha: Wir danken für das Interesse!

hardware

PSP - NACH SX64 UND DTU DER RICHTIG TRAGBARE C64 ?

Von Stefan Egger

Der neue Handheld von Sony – die PSP (PlayStation Portable) – ist bisher die leistungsfähigste tragbare Konsole. Im edlen Design ist viel Power versteckt (z.B. der 333 MHz-Prozessor) und damit ist sie laut Sony so leistungsstark wie die aktuelle PS2. Außerdem ist sie dank den Multimediafunktionen (z.B. Musik hören, Videos und Fotos ansehen und Spiele spielen) mehr als nur eine Spielekonsole. Der einzige Nachteil: Der Preis. Das „Value Pack“ um 250 Euro enthält die PSP und Zubehör (unter anderem 32MB-Sony MemoryStick). Doch mit diesen 32MB kommt man nicht weit. Daher muss man sich z.B. eine 1GB-Karte („Sony Memory Stick Pro Duo“) um 100 Euro besorgen. Für kurze Zeit gibt es jetzt das „Giga Pack“ um 300 Euro. Dieses enthält etwas mehr Zubehör und gleich eine 1GB-Karte.

Gut an der PSP ist, daß es auch viele Emulatoren (auch C64 und Amiga) oder Spiele, die man gratis im Internet downloaden kann, gibt. Doch es gibt ein Problem: Das Betriebssystem – die Systemsoftware oder auch Firmware genannt.

Die Versionen der Firmware:

v1.0 und v1.5: Hier kann man alle Emulatoren und Programme (=„Homebrew-Software“) aus dem Internet sofort starten. Leider gab es eine Sicherheitslücke, sodaß man die gekauften Spiele (auf UMD (Universal Media Disk – ein spezielles Laufwerk, daß es nur für PSP gibt)) auf die Speicherkarte spielen konnte und von dort aus starten konnte. Dies unterband Sony mit der nächsten Version.

v1.51, v1.52 und v2.0: Hier kann man eigentlich keine Homebrew-Software mehr ausführen. Doch durch Programmierfehler von Sony gelang es Hackern, trotzdem solche Software auszuführen. Man kann einen Downgrade durchführen (=die Version v1.0 oder v1.5 wiederherstellen; sehr riskant, da es einen Virus gibt!) oder man benutzt fanjitas EBOOT-Loader (hier kann man

einen Großteil der Software ausführen; eigentlich ohne Risiko und von mir empfohlen).

Bei beiden Programmen muss man von v1.51 oder v1.52 zuerst auf v2.0 updaten!

v2.5 und v2.6: Hier ist es (bis jetzt) nicht möglich, selbst programmierte Software abspielen zu können.

In welcher Version die PSP jetzt ausgeliefert wird, weiß ich nicht. Seine Firmware-Version sieht man im Menüpunkt Einstellungen/Systemeinstellungen/Systeminformation.

Wenn man „Homebrew-Software“ mit seiner PSP ausführen möchte, sollte man auf keinen Fall Updates von Sony speichern!

Zur C64-Emulation:

1) SID-Player „TinySID“:

Man legt direkt am MemoryStick einen Ordner „SIDS“ an. Darin gibt man seine SID-Dateien (einige werden schon mitgeliefert!). Dann startet man TinySID und er beginnt zu spielen. Leider ist nur die Test-Version v0.01 erhältlich. Damit gibt's keinen Filebrowser – man schaltet mit Druck auf die X-Taste um einen Soundtrack weiter. Außerdem wird nur der Hauptsong gespielt (man kann bei manchen SIDs mehrere Untersongs öffnen).

Fazit: Trotz einiger Einschränkungen ein sehr interessantes Programm, mit dem man seine SID-Collection überall mitnehmen kann!



Foto: Stefan Egger

PSPtinySID

2) C64-Emulator „PSP-Vice v0.3“:

Man legt den Ordner „PSPVice“ im Ordner /PSP/GAME an. In diesen Ordner kommen dann auch die Spiele. Startet man den Emulator, so wird man vom bekannten Startbildschirm des C64 begrüßt. Das erste Mal, wenn man ihn startet, kommt einem das komisch vor: 16:9 stretched ohne hellblauem Rand.



Foto: Stefan Egger

PSPvice mit Tastatur

Die Tastenbelegung:

„Start“: Pause

„Dreieck“: Bildschirmtastatur, die man mit Hilfe des Analog-Controllers steuert.

„Viereck“: Leertaste

„Kreis“: Return

„L“: Save Snapshot

„R“: Load Snapshot

Drückt man auf „Select“ erscheint ein Menü:

Swap Joystick: Wechselt zw. Joy1 und Joy2

Autostart image: Unterstützt ist .PRG, .D64, .T64 und .TAP

CPU Speed: wechselt zw. 222 MHz und 333 MHz

Video Settings: Hier kann man den Videostandart (PAL oder NTSC) und den Modus (Fullscreen (ganzer Schirm ohne Rand), normal (4:3), stretched (Ausfüllung des 16:9 Bildschirms mit Rand) und noborder (Ausfüllung des 16:9 Bildschirms ohne Rand oben))

Drive Settings: Hier kann man eine Disk „einlegen“

SID Settings: Hier kann man das Modell (6581 oder 8580) und Filter auswählen.

Reset („Start“ und „Select“ ist ebenfalls Reset)

Help

Exit Menü

Fazit: Der Analog-Stick wird unterstützt. Mit ihm kann man schräge Kommandos (z.B. springen bei Giana Sisters) besser als mit dem Steuer-

kreuz ausführen. Trotzdem ist die Steuerung nicht so präzise, wie man sie vom C64 mit Joystick kennt. Die Video-Darstellung ist gelungen. Leider gibt es viele Probleme mit dem Sound (manche SID-Sounds klingen schrecklich ...) und der Geschwindigkeit (bei 222 MHz ist es zu langsam und ab und zu ruckelt das Bild und bei 333 MHz ist es oft zu schnell).

Kurz:

+ viele Bildgrößeneinstellungen

+ .PRG-Support (sind kleiner als .D64-Dateien und wenn man z.B. mehrere Spiele auf einer D64-datei hat, muß man nicht mit der Bildschirmtastatur arbeiten)

+ gutes Menü

+ gute Tastenausnutzung (z.B. Return und Leertaste auf Kreis und Viereck)

+ Immer gut ablesbare Tastatur

- Probleme mit Geschwindigkeit und Sound

- Viele Einstellungen nötig



Foto: Stefan Egger

PSPvice mit „Giana Sisters“

3) C64-Emulator „C64-PSP“:

Den entpackten Emu kopiert man nach /PSP/GAME. Die .t64 und .d64-Dateien gibt man in den Ordner /PSP/C64ROMS.

Wenn man diesen Emulator startet fällt sofort das kleine 4:3 Bild auf. Der Rest ist der hellblaue Rand. Beim „C64-PSP“ gibt's leider keine Einstellungsmöglichkeiten.

Werbung





Foto: Stefan Egger C64-PSP mit Tastatur

Die Tastenbelegung:

„L“: Hier sucht man sich ein Spiel aus (man kann alle anzeigen lassen oder nach Anfangsbuchstaben suchen). Auch hier kann man zw. Joy1 oder Joy2 einstellen.

„R“: Bildschirmtastatur

„Viereck“: Leertaste

„Kreis“: Return

„Dreieck“: Nach dem Auswählen der Datei muss man leider immer auf „Dreieck“ drücken, um es zu starten (nach jedem Tastendruck kommt ein Buchstabe: LOAD**“,8,1 und RUN)

Fazit: Der Sound und die Geschwindigkeit sind hier viel besser als mit Vice. Man muß (bzw. kann) nichts einstellen, aber das ist auch gar nicht nötig. Alles funktioniert wie es soll. Auch hier gibt's den Analog-Stick-Support! Das einzige das hier nicht gefällt ist das sehr kleine Bild. Da wird manches schon schwer sichtbar.

Kurz:

- + Geschwindigkeit und Sound sind gut
- + trotz wenig Einstellmöglichkeiten gut voreingestellt und gleich spielbar
- + Schnelles finden der Spiele durch Suche nach Anfangsbuchstaben
- kein .PRG-Support
- viel zu kleines Bild
- die durchsichtige Tastatur ist manchmal schlecht lesbar
- nerviges Drücken auf die „Dreieck“-Taste, wenn man ein Programm starten möchte

Links:

- www.fanjita.org
- <http://psp-news.dcemu.co.uk/>
- www.pspemus.de
- www.yourpsp.com



Foto: Stefan Egger C64-PSP mit „Kung Fu Master“

Schlusswort:

Die Emulation funktioniert schon ganz gut. Wird beim C64PSP noch mehrere Bildschirmmodi, PRG-Support und ein Autotartmodus hinzugefügt, so ist dieser mein Favorit.

Hoffentlich gibt es noch Verbesserungen bei beiden Emulatoren und dem SID-Player.

Fanjitas EBOOT-Loader:

Ein gutes Tool um das letzte seiner PSP herauszuholen. Hier ist kein Risiko oder Garantieverlust wie beim „MPH Downgrader“. Startet man fanjitas EBOOT-Loader gelangt man in ein Menü. Hier wählt man ein Spiel aus und es startet. Ich habe Kontakt mit dem Entwickler aufgenommen: Er bemüht sich auch den Amiga (PSP-UAE) und einen Atari 2600-Emulator (z.B. Stella) zu unterstützen.



Foto: Stefan Egger Menü von „EBOOT Loader“

(Ich übernehme keine Haftung für durch den Downgrade oder den EBOOT-Loader hervorgerufene Schäden am PSP)

insider

WAS BRINGT DAS NEUE JAHR?

Es war wieder soweit. Über die Weihnachtstage und etwas darüber hinaus war der kleine Piepmatz wieder zu Gast bei der Redaktion und hat uns den ein oder anderen heißen Tip gegeben, was uns dieses Jahr erwartet. Leider nicht viel, aber vielleicht hat der Kleine ja schon nächsten Monat mehr zu berichten ...

CEU *So, dann sag uns doch mal was neues, wir sind alle schon recht gespannt!*

Ich will zuerst mit etwas altem anfangen, daß offenbar im vorweihnachtlichen Trubel untergegangen ist – sogar bei mir. Denn Commodore gehört wieder ... *Trommelwirbel* ... Commodore! Ja genau! Nix mehr mit Yeahronimo-Indianern, denn seit Oktober des vergangenen Jahres heißt und gehört Commodore nun offiziell „Commodore International Corporation“.

CEU *Krass. Ist uns wohl irgendwie entgangen.*

Na dafür bin ich ja da. Und jetzt zu den Neuigkeiten des Jahres 2006. Zuerst alle Spielefans aufmerksam gemacht: wem die drei letzten Adventures von Eckhard Borkiet schon gut gefallen haben, der darf auch in diesem Jahr mit zwei weiteren Titeln rechnen – sogar auf englisch!

CEU Dann dürfte er ja auch endlich einen größeren Kundenkreis erreichen – wird aber auch Zeit!

Stimmt. Und damit nicht genug: jetzt zu Protovision: Tanks3000 soll noch im Januar erhältlich sein, und was Advanced Space Battle angeht, so darf man vermutlich im ersten Quartal diesen Jahres damit rechnen. Spielerisch übrigens ausgefeilt und auch grafisch schön gemacht, das muß man sagen. Was die beiden Games angeht, so darf mit einer „packenden“ Überraschung gerechnet werden ...

CEU Immer diese Zweideutigkeiten ...

So bin ich. Denkt mal drüber nach. Und in diesem Sinne: ich entschwinde. Bis auf einmal!

So piepste es und flog davon. Merkwürdig: Hatten wir gerade wirklich mit einem Vogel gesprochen? Unsere Besessenheit nimmt wohl langsam extrem gestörte Züge an ...

spiel des jahres

Wir geben nicht auf, uns kommt eine (mehr oder weniger) gute Idee nach der anderen. So auch in diesen klaren, kalten Wintermonaten, als wir uns auf das wichtigste besinnen, darauf, was Weihnachten und schlechtes Wetter und Freizeit eigentlich für uns bedeuten: Spielen am C64. Nun war das vergangene Jahr sicherlich kein glanzvolles, was die Spiele angeht, die es hervorbrachte, sondern eher ein durchschnittliches. Große Knaller, die eine Wahl sehr einfach und

im Vorfeld schon durchschaubar machen könnten, blieben leider aus. Doch das Ausbleiben von irgendwas hat uns noch nie von irgendwas abgehalten, also wählt mit uns das Spiel des Jahres 2005. Dazu werden wir auf den bekannten Foren www.c64-forum.de sowie www.c64-online.com Topics starten, an denen Ihr Euch beteiligen sollt, nein, müsst! Oder Ihr schreibt uns eine Mail an ceviaktuell@yahoo.de! Auf geht's!!! [Die Red.]

ENDE