

C64-Oktett

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
02/2006

INTERVIEW

HOXS64: Wir sprachen mit dem Entwickler ...

HARDWARE

MP3s am C64 abspielen! Unglaublich ...

SEUCK

Making Of: „Gold Quest“

HARDWARE

Die fünf geheimen Spiele im C64 D2TV

HARDWARE

C64-Tastatur am PC – Joystickanschlüsse inklusive ...



Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 03.03.2006.
Das naechste Heft erscheint am 06.03.2006!

VORWORT

Liebe Leser!

Beginnen wir mit einer schlechten Nachricht: leider können wir noch keine Ergebnisse vorweisen, was die Wahl zum Spiel des Jahres angeht. Das wird sich aber in den kommenden Ausgaben ändern.

Und was bietet diese Ausgabe?

Da hätten wir zunächst ein Interview mit David Horrocks, dem Macher des HOXS64 Emulators, der uns ein wenig hinter die Kulissen eines Emulator-Programmierers blicken lässt. Dann stellen wir die fünf versteckten Spiele im C64 DTV vor, die vielen Usern bisher offenbar verborgen geblieben sind.

Jetzt auch fast zum Schluß noch gute Nachrichten, für alle, die noch einen defekten C64 bei sich stehen haben, und bisher keine so rechte Verwendung dafür finden konnten: dank Individual Computers könnt Ihr Eure Brotkastentastatur nun an den PC anschließen und als Tastatur nutzen! Apropos PC: eine weitere Domäne des PC ist gefallen: das Abspielen von MP3s steht nun auch dem Cevi offen. Viel Spaß beim Lesen!

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: David Horrocks, HOXS64	Seite 3
Hardware: MP3@C64	Seite 4
Hardware: C64 als PC-Tastatur mit Pfiff	Seite 5
Hardware: 35 Spiele im C64 D2TV	Seite 6
SEUCK: Making Of: Gold Quest	Seite 8

Werbung

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

interview

DAVID HORROCKS, >>HOXS64<<

Von Boris Kretzinger

Emulatoren sind aus der Szene nicht mehr wegzudenken, längst haben sie das „Emulamer“-Image abgestreift und sind heute ein essentielles Programm für viele Cevi-User. Und woran denkt der Cevi-User, wenn er an Emulatoren denkt? Zuallererst wohl an WinVice und CCS64 – aber da gibt's doch was von Ratiopharm!? Nein, ernsthaft, da gibt es noch mehr ... daher werfen wir in diesem Interview mit Entwickler David Horrocks einmal einen kleinen Blick auf den wohl weniger bekannten Emulator „HOXS64“ ...

CEVI *Hallo David, und schonmal danke, daß Du Dir für das Interview Zeit nimmst. Vielleicht möchtest Du Dich zuallererst einmal selbst vorstellen?*

Ich bin David Horrocks und ich lebe und arbeite in England, Cheshire genauer gesagt, als Softwareentwickler. Ich entwerfe und unterhalte derzeit Datenverarbeitungsprogramme, was HOXS64 dann doch zu einem etwas anderen Projekt macht im Vergleich mit dem, woran ich im Büro so arbeite.

CEVI *Wann hast Du denn mit dem HOXS64-Projekt begonnen und was war Dein Ziel dabei? (Dürfen wir annehmen, daß der Name irgendwie mit Deinem Nachnamen zusammenhängt?)*

Ja, der Name HOXS kommt in der Tat von meinem Nachnamen. Ich habe mich schon gefragt, ob ich mit etwas eher krassem hätte kommen sollen, aber zumindest gab es mit meiner originalen Namensgebung keine Probleme, eine .com-Domain zu bekommen. Das HOXS64-Projekt startete recht früh im Januar 2001. Das ursprüngliche Ziel für mich war es, zu verstehen, wie ein Computer wie der C64 tickte. Inspiriert wurde ich durch die anderen Emulatoren und fälschlicher Weise dachte ich es wäre eine schnelle Sache eine CPU- und Grafikumulation auf der Grundlage des Programmierhandbuchs zusammenzubasteln. Aber die Sache war doch schwieriger wie ich feststellte, als ich mich inter-

siv mit der Sache beschäftigte, und so wuchs und wuchs das Projekt. Die CPU-Emulation, als erster Design-Part, war ziemlich mühsam. Es gab kein sichtbares Ergebnis an dem ich hätte ablesen können, wie weit die Sache fortgeschritten war; das Fenster mit Disassembler war ein notwendiges Tool um den Fortschritt der CPU zu sehen. Ich erinnere mich noch, daß ich die CPU dazu brachte, den eigentlichen ROM-Boot-Code auszuführen, stolperte dann aber über die Suche nach einem nicht existenten VIC-Grafikchip. Das war mein Ansatzpunkt für eine VIC-Emulation. Es war ein echter Meilenstein an den Punkt zu gelangen, an dem HOXS64 die Worte „*** COMMODORE 64 BASIC V2 *****“ anzeigen konnte – etwas, daß wohl jeder Autor eines Emulators sicherlich bestätigen kann. Eine Menge Arbeit ist erforderlich, bevor auch nur ein einzelner Bildpunkt erscheinen kann; da gibt es kein „halbes Haus“ zu präsentieren. C64-Software läuft ganz einfach nicht, bevor man nicht das ganze RAM, ROM, CPU, VIC und CIA Paket emulieren kann, und zwar im richtigen Zusammenspiel.

CEVI *Warum denkst Du brauchen wir noch einen weiteren C64-Emulator für Windows? Was kann HOXS64, was WinVice und CCS64 nicht können?*

Bei so guten Emulatoren wie Vice oder CCS ist es schwierig, Argumente für einen neuen Emulator ins Feld zu führen. Sie haben Features, die derzeit HOXS64 noch fehlen, wie beispielsweise Cartridge-Support und Tape-Seek-Interface, um nur zwei zu nennen. Aber es gibt da ein paar einmalige Fähigkeiten von HOXS64. Vincent Jognin's <http://www.oldskool.org/disk2fdi/> FDI-Support wurde erst kürzlich implementiert. Das gibt HOXS64 eine bessere Möglichkeit geschützte Disks zu kopieren. Außerdem ist HOXS64 soweit ich weiß der einzige Emulator da draußen, der eine cycle-based Spritekollision hat, sowie der einzige, der Emu-Fuxx0r-geschützte Software verarbeiten kann.

http://www.btinternet.com/~hoxs64/Plush_Emu-Fuxx0r_V2.zip

EMU Richtet sich HOXS64 denn eher an „begabten Programmierer“, oder an den „Schnellmal-eben-Spieler“? Es soll einige Spiele geben, die auf dem Emulator nicht laufen; was denkst Du, wie kompatibel ist HOXS64 in seiner aktuellen Version?

HOXS64 richtet sich an alle C64-Benutzer, sowohl an Programmierer wie auch an Spieler. Ich gebe zu, daß Programmierer derzeit nicht so gut bedient werden wie bei WinVice mit seinem Full-Feature-Debugger, bis ich mal meinen Debugger überarbeitet habe.

Mir sind allerdings keine Spiele bekannt, die nicht auf HOXS64 laufen. Wenn jemand ein Spiel findet, daß nicht auf dem Emulator läuft, wäre ich dankbar, wenn ihr mir ein File-Image zusenden könntet, um die Emulation zu verbessern. Gelegentlich kommt es vor, daß ein User ein Spiel einschickt, das nicht läuft. Ein Beispiel dafür ist MicroLeague Baseball, was aber vor kurzem gefixt wurde. Dieses Spiel benötigte D64 Custom-Track-Format-Support, was alsbald der Diskdrive-Emulation hinzugefügt wurde. Meiner Ansicht nach hat die C64-Emulation einen so hohen Grad erreicht, daß keine nachfolgende Software daran scheitern sollte.

Es ist dennoch immernoch möglich, daß die C64- oder Drive-Emulation nicht ganz akkurat ist und somit einige wenige Software zum Absturz bringt – und ich wäre sehr froh, solche Software genauer unter die Lupe nehmen zu können.

EMU Welche Fixes/Updates für HOXS64 erwarten uns in der unmittelbaren Zukunft?

An Updates für die Zukunft plane ich einen besseren Debuggers, Speedoptimierung, Tape Seek und Save. Aber diese Features sind derzeit noch nicht in unmittelbarer Zukunft zu erwarten. Die Zeit, die ich für den Emulator und seine Weiterentwicklung aufwenden kann ist alles, was die Fortentwicklung steuert ...

EMU Ist es geplant HOXS auf Linux- oder MacOS zu portieren?

Nein, was hauptsächlich der Tatsache geschuldet ist, daß ich keinen Mac habe, und auch kein Linux. Meine Priorität ist es, die Emulationsgenauigkeit und Userzugänglichkeit für Spieler und Programmierer zu verbessern.

hardware

MP3@C64

Als Erweiterung für das MMC64 hat Oliver Achten sein zweites Produkt fertiggestellt. Individual Computers ist stolz, auch diese Erweiterung produzieren zu können: Das MP3-Modul nutzt einen DSP für die MP3-Dekodierung und einen separaten DA-Wandler in 20 Bit Auflösung für beste Audio-Qualität. Die Ausgabe erfolgt entweder über zwei Cinch-Anschlüsse, oder über einen CD-Audio Anschluß, wie er von CD-Rom oder DVD-Laufwerken bekannt ist. Auch wenn die Ausgabe auf Aktivboxen möglich ist, empfehlen wir, eine gute HiFi-Anlage zu verwenden, damit die exzellente Klangqualität zur Geltung kommt.

Dies wurde bereits auf der Szene-Party tUM*05 eindrucksvoll bewiesen: Während der unter anderem von Individual Computers gesponsorten Party wurde die "streamed music competition" auf einem C64 abgespielt. Dabei wurde mehrfach die maximale Bitrate von 320kbit verwendet, die MP3@64 ohne Probleme abspielen kann.

MP3@64 ist ab sofort erhältlich und kostet 49,- EUR

[Quelle: Individual Computers]



hardware

C64 ALS USB-, TASTATUR- UND JOY-ADAPTER

Keyrah

Von Stefan Egger

Keyrah macht die Tastaturen von klassischen Computern auch für neuere Computer nutzbar. Die Platine wird einfach in das Gehäuse eines Commodore - Computers wie C64, C128*, C128D*, C16, C116*, Plus/4* oder mit einer eigenen Amiga-Version eines Amiga 1200 (Unterstützung für weitere Computer, z.B. Amiga 600, und Rechner der CBM-Reihe in Planung) eingebaut und verwandelt den Computer in eine USB-Tastatur. Damit kann man kaputte Rechner doch noch verwenden, da das Mainboard durch Keyrah ersetzt, und das alte nicht weiter benötigt wird. Zusätzlich können noch 9polige digitale Joysticks angeschlossen werden, die auch Tastaturfunktionen auslösen (Cursortasten). Durch die hohe Datenübertragungsgeschwindigkeit funktionieren im Gegensatz zum erhältlichen Competition Pro USB von Speed Link auch Rüttelspiele wie „Decathlon“ oder „Track & Field“.

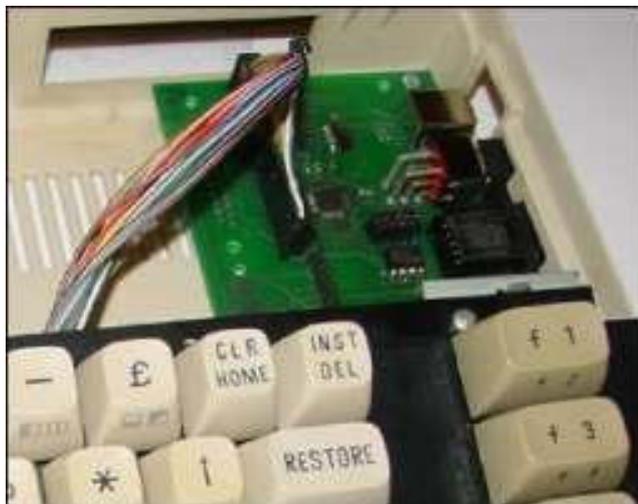


Foto: Vesalia.de
Werbung

„Keyrah“

Als Umschaltung zwischen 2 Tastaturbelegungen wird ein Schalter verwendet, der nahezu identisch ist mit dem Netzschalter des C64. Die zwei wählbaren Tastaturbelegungen sind abgestimmt auf Windows oder Emulatoren. Beim Netzteil-Anschluss ist der USB-Port zu sehen.



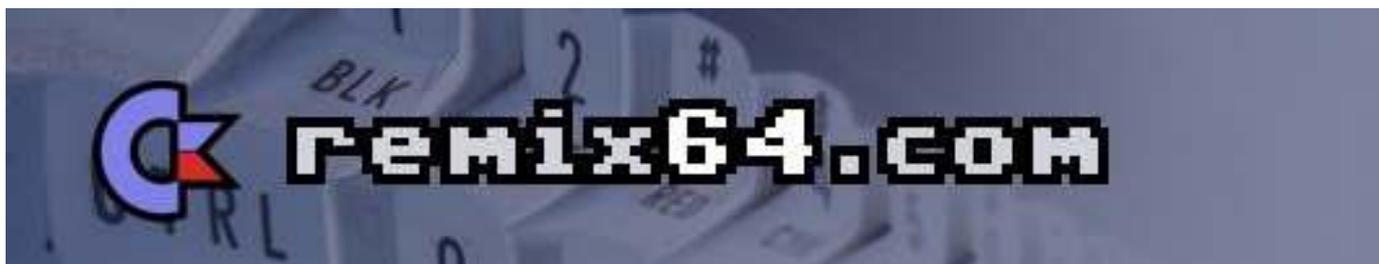
Foto: Vesalia.de

Keyrah von außen

Keyrah soll im Februar zum Preis von ca. 30 Euro als Commodore- und Amiga-Version z.B. auf www.vesalia.de zu kaufen sein!

* Lötarbeit ist erforderlich

Werbung



hardware

35 SPIELE IM DTV

Von Stefan Eggers

Viele wissen, daß man an seinen C64-D2TV eine Tastatur, eine Floppy und Joysticks anschließen kann. Doch wenige Leute wissen, daß der DTV eigentlich 35 Spiele eingebaut hat!

Doch wie kann man diese Spiele aufrufen? Ganz einfach und am besten so: DTV einschalten und warten bis der DTV das Menü zeigt. Dann sucht man irgendein Spiel aus und drückt nach dem Erscheinen des Startbildes auf „RESET“. Anschließend rüttelt man den Joystick links und rechts bis statt dem normalen Menü ein C64-Startbildschirm erscheint. Nun listet der DTV die versteckten Spiele auf:



Foto: Stefan Egger

Verstecktes Menü

Am oben abgebildeten Bildschirm sollten folgende Sachen zu sehen sein.

- 1.) BASIC PROMPT
- 2.) MINIMA RELOADED
- 3.) SPLATFORM
- 4.) DWCAVE
- 5.) CLIFF DIVING
- 6.) TINYRINTH

Starten der Spiele: Man bewegt den Cursor mit dem Joystick nach oben und drückt die „L-Taste“.

Diese Spiele möchte ich hier jetzt näher besprechen:

1.) BASIC PROMPT:

Ruft man diesen Eintrag auf, lädt der DTV wie der richtige C64 das BASIC V2! Hält man die „L-Taste“ gedrückt, ruft man eine Bildschirmtastatur hervor. Nun geht man mit gedrückter „L-Taste“ auf einen Buchstaben. Lässt man diese dann aus, erscheint der gewählte Buchstabe am Bildschirm.



Foto: Stefan Egger

„BASIC PROMPT“

2.) MINIMA RELOADED:

In diesem Spiel muß man auf einer großen Umgebung sechs verstreute Schlüssel finden und wird dabei von Musik begleitet. Zudem muß man auch auf seine Energie achten, denn man ist recht oft in einem Kampf verwickelt (wenn man verliert oder wegläuft bekommt man weniger Energie, wenn man gewinnt, erhält man Gold, mit dem man andere Sachen kaufen kann).



Foto: Stefan Egger

„MINIMA RELOADED“

3.) SPLATFORM:

„Splatform“ ist ein witziges Geschicklichkeitsspiel für zwischendurch. Hier muß man als kleine, springende Kugel verschiedene Level durchqueren. Auch hier gibt es Musik. Man kann mit drücken nach links bzw. rechts nur die Geschwindigkeit der immer gleich hoch springenden Kugel beeinflussen. Das muß man so geschickt machen, daß man nicht neben die ziemlich verstreuten Flächen in den Abgrund hüpf.



Foto: Stefan Egger

„Splatform“

4.) DWCAVE:

In diesem kleinen Geschicklichkeitsspiel ist man eine „Schlange“, die durch eine Höhle fliegt. Ziel des Spieles ist es, nicht an die Ränder der Höhle oder an andere Objekte zu kommen. Diese Schlange fliegt, wie von der Schwerkraft angezogen, immer nach unten. Man kann durch Druck auf die „L-Taste“ die Schlange nach oben fliegen lassen. Hier ist gutes Timing und Ausdauer nötig, da die Höhle immer enger wird und immer mehr Objekte in der Höhle auftauchen, denen man ausweichen muss.

Man kann gut sich vorstellen, daß ich mich beim Erstellen des Bildes schwer getan habe © .



Foto: Stefan Egger

„DWCAVE“

5.) CLIFF DIVING:

Hier muß man einen Menschen von der Klippe springen lassen. Es zählt nur eines: Je weiter er von der Klippe weg ist und je „blöder“ er aufkommt, desto mehr Punkte bekommt man. Das heißt man bekommt die meisten Punkte, wenn er direkt auf den Kopf fällt. Nicht zur Nachahmung geeignet!



Foto: Stefan Egger

„Cliff Diving“

6.) TINYRINTH:

Tinyrinth – ein Labyrinth der besonderen Art! Man ist ein kleines Viereck und muß den Weg zum Ausgang finden. Es ist schon schwer den richtigen Weg zu finden. Doch dabei wird man ständig von einem von links nach rechts fahrenden roten Viereck verfolgt, dem man ständig ausweichen muß!



Foto: Stefan Egger

„Tinyrinth“

Schlusswort:

Alle Spiele sind nicht überragend aber eine tolle Erweiterung des DTV. Man kann aber manchmal auch diese Spiele starten – so wird es ab-

wechslungsreicher! Viel Spaß beim Durchsehen der Spiele.

Seht Euch auch die CEVI-aktuell Ausgabe 12/2005 mit weiteren Tricks zum DTV an!

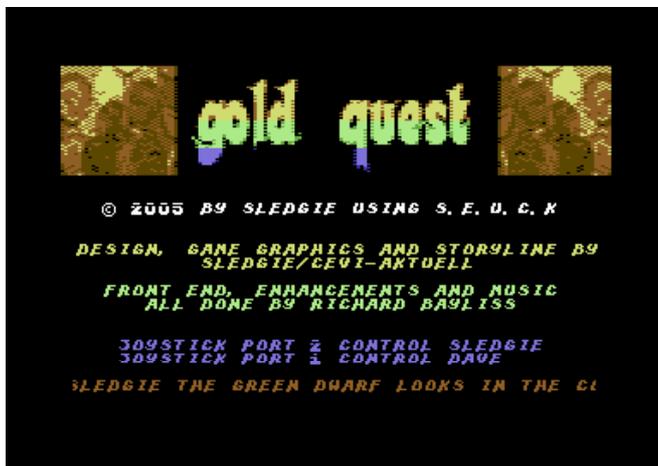
DTV spinnt?

Wenn ihr DTV spinnt (z.B. grauer C64-Bildschirm beim Einschalten) dann ist er Gott sei Dank nicht kaputt. Einfach die Batterien durch neue ersetzen und der DTV-Spaß kann weiter gehen!

S.E.U.C.K.

GOLD QUEST – MAKING OF

Von Thorsten Schreck



Vor ein paar Wochen (oder waren es Monate) entdeckte ich S.E.U.C.K. Was ist das für ein Zeug, dachte ich? Die Antwort erhielt ich im Forum-64: S.E.U.C.K ist die Abkürzung für „Shoot Em Up Construction Kit“. Beim Durchsuchen der Gamebase64 fiel mir auf, daß sehr viele (überwiegend schlechte) Spiele mit S.E.U.C.K erstellt worden sind. Meine Betonung liegt auf überwiegend schlechte, die ein oder andere Perle konnte ich auch ausfindig machen. Und das allerbeste ist: mit S.E.U.C.K. sind keine Programmierkenntnisse erforderlich um ein C64-Spiel zu erstellen.

Mit der deutschen Anleitung, die mir Boris zur Verfügung gestellt hat, war ich bestens gerüstet. Mein Ziel war und ist es, einen S.E.U.C.K-Kurs zu erstellen. Dazu mußte ich natürlich erstmal selber ran. So begann ich im November 2005 meine ersten Schritte mit dem Programm...

Ich wollte nicht mit einer fertigen Vorlage aus S.E.U.C.K beginnen (davon gibt es fünf); sondern mit einer leeren Vorlage.

Daraus entwickelte sich nach mehreren Anläufen das erste Level von „GOLDSUCHER“. Hierzu mußte ich die Sprites und Hintergründe pixeln. Die Endgegner bestehen sogar aus 4 bis 6 Sprites und sind animiert. Zeit habe ich an den Hintergründen gespart und auf Details verzichtet.

Dies hat sich meines Erachtens nicht negativ auf die Spielbarkeit ausgewirkt.

Stefan Egger hat mich als Tester in der Entwicklungsphase unterstützt und das Spiel wuchs schließlich auf drei Level im Dezember 2005. Er teilte mir mit, daß mein Spiel mit einer Hintergrund-Musik und einem kleinen Intro sowie kurzer Anleitung vorzeigbar wäre.

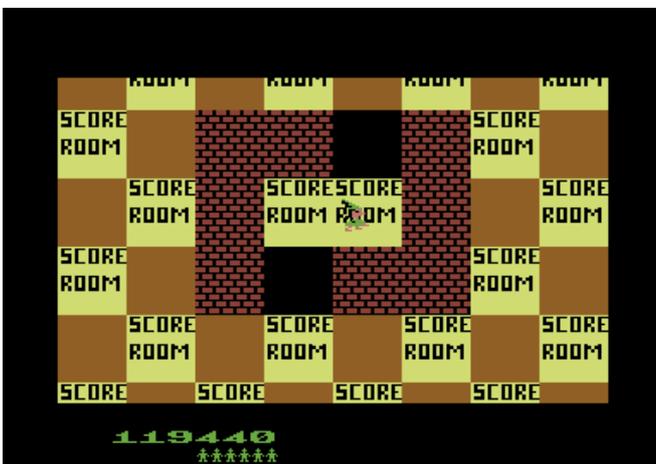
Leider fehlen mir entsprechende Fähigkeiten und auch Stefan Egger kannte niemanden, der mir helfen konnte. So stellte ich eine englische Version von „Goldsucher“ namens „Gold Quest“ in der CSDB ein und bat um Hilfe...

Ich musste überraschenderweise nur kurz warten und Richard Bayliss half mir. Er erweiterte das Spiel um ein nettes Intro und zwei passenden SID-Songs. Die Anleitung hat er als scrollenden Text im Intro eingeblendet. Am Schluss entwickelte ich noch das geheime Bonuslevel (mit dem bösen dreiköpfigen Zwergenkönig in seinem Laserlabyrinth).



Bei **Gold Quest** handelt es sich um ein kleines Geschicklichkeits- und Abenteuerspiel. Das Überleben der Spielfigur sichert man sich durch sammeln der Goldkisten. Diese zählen jeweils 1.000 Punkte und bei 10.000 Punkten gibt es ein Extraleben. Die seltenen Diamanten zählen sogar 2.500 Punkte. Die Rechnung ist ganz einfach: finde 10 Goldkisten und/oder 4 Diamanten und Du kannst etwas länger spielen. Wenn da nicht die verdammten roten und schwarzen Zwerge wären bzw. die ein oder andere Gefahr.

Da es bei S.E.U.C.K leider keine Highscore-Funktion gibt, habe ich den Score-Room erfunden. Eigentlich nichts besonderes... (nur ein Hintergrund mit entsprechender Beschriftung).



Um in die Highscore-Galerie im **C64-Wiki** zu kommen, müßt Ihre einen Screenshot schießen. Wobei das grüne Männchen namens „Sledgie“ (Joystick Port 2) nicht soviel zählt, wie das blaue Männchen namens „Dave“ (Joystick Port 1); denn Dave hat zu Anfang nur drei Leben.

Die Kombination aus Sledgie und Dave stellt eine besondere Herausforderung dar. Sledgie

hat bereits die maximale Anzahl von Leben (7), Dave nicht. Um gemeinsam in den Score-Room zu gelangen, muß man geschickt zusammenarbeiten...

Bisher hat es noch kein Team geschafft. Ich warte auf Eure Screenshots. Schickt Sie bitte an Sledgie@c64-wiki.de oder stellt Sie direkt ins C64-Wiki.

Während der Entwicklung entdeckte ich die Möglichkeiten und Grenzen von S.E.U.C.K. Zur Zeit arbeite ich an einen S.E.U.C.K.-Kurs. Die Einleitung und das Kapitel zu den Sprites sind fast fertig.

In einer der nächsten Ausgaben der CeVi-aktuell wird der Kurs in ein oder zwei Teilen erscheinen. Bitte habt noch ein wenig Geduld und schaut Euch bis dahin mein allererstes C64-Spiel an:

http://www.c64-wiki.de/index.php/Gold_Quest

Zum freien Download findet Ihr es in der CSDB oder bei C64Games.de.

Zum Schluß noch ein kleines Rätsel: Wieviel Punkte kann man maximal in der Schatzkammer im 2. Level holen?

Die Lösung gibt's in der nächsten CeVi-aktuell

Werbung



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

Dann mach doch mit beim C64-Wiki!

WWW.C64-WIKI.DE
Das erste Wiki zum C64!

...funktioniert ohne Stress und ohne Bürokratie!

ENDE