

CGW-Oktett

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
03/2006

HARDWARE

Ein Rückblick auf die berühmte Competition Pro Serie ...

SPIELE

Wanderer goes Bayliss?

NEWS

Commodore auf der CES in Las Vegas ...

SPIELE

Sudoku – endlich auf dem C64 angekommen!

UND MEHR ...



Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 07.04.2006.
Das naechste Heft erscheint am 10.04.2006!

VORWORT

Liebe Leser!

Euch ist wahrscheinlich schon aufgefallen, daß die cevi-aktuell mal dicker, mal dünner (in jeder Hinsicht) ausfällt – und in letzter Zeit war sie häufiger dünn. Vielleicht hat sich der ein oder andere ja gefragt, wie das kommen mag? Wie fast jedes andere Mag in dieser Benutzergemeinschaft von 9-99 Jährigen Anhängern des Brotkastens auch, so sind auch wir permanent redaktionell unterbesetzt, es fehlt vor allem an Leuten, die jeden Monat ihren Senf zu irgendetwas in der Szene zu geben haben, so wie wir das machen – wenn wir Zeit haben.

Worauf will ich hinaus? Ihr könntet Euch vorstellen, Euch im Monat etwas Zeit zu nehmen um die eine oder andere Demo zu „reviewen“? Ihr möchtet Berichte über Eure Lieblingsspiele schreiben? Ihr habt News oder Ideen, die ihr gerne propagieren möchtet? Vielleicht wendet der ein oder andere von Euch ja im Monat mehr Zeit fürs Forum-Durchstöbern auf, als es für einen kleinen Text für die cevi-aktuell bräuchte ... Macht mit – es kann so einfach sein! Schreibt uns eine Mail und seid dabei!

Aber jetzt genug Propaganda, 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

Kontakt:

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

INHALTSVERZEICHNIS:

Hardware: Competition Pro – der gute Joystick	Seite 3
Software: Retro ClassiX!	Seite 4
Rätselauflösung der vergangenen SEUCK-Rubrik	Seite 4
Spiele: The Slarti & Stash Space Saga	Seite 5
News: Commodore auf der CES 06 in Las Vegas	Seite 6
Spiele: GNU Sudoku 64	Seite 7

Werbung

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

hardware

COMPETITION PRO – DER GUTE JOYSTICK

Von Stefan Egger

Es gibt sicher viele Leute, die z.B. den Quicks-hot lieber haben. Ich gehöre aber zu jenen, für die nichts über den Competition Pro kommt! Und damit bin ich nicht der einzige, und das hat auch seinen Grund:

Die Verarbeitung des Competition Pro ist sehr gut (einer der besten je gebauten Joysticks, der sogar Decathlon oder Track&Field überlebt!), die Form von Steuerknüppel und Feuertasten ist eng an derjenigen von Spielhallenkonsolen seiner Zeit angelehnt. Mikroschalter machen ihn extrem robust und präzise. Und wenn doch mal ein Mikroschalter nach 6.000.000 Schaltgängen kaputt geht ist das kein Problem: Den wartungsfreundlichen Stick mit einem normalen Schraubenzieher öffnen, den kaputten Mikroschalter durch einen neuen ersetzen (neu im Elektro-Fachhandel erhältlich), fertig. Dieser ist mit Kabelschuhen befestigt (keine Lötarbeit erforderlich!).

Der Competition Pro hat ein stabiles Gehäuse. Die ersten und meisten Sticks habe in den Feuertasten Metallzungenkontakte, die späteren Modelle habe auch hier Mikroschalter. Die Nullstellung des Sticks wurde über eine dicke Gummischeibe im Hals des Gehäuses gelöst, in den neueren Modellen dann über eine große Stahlfeder.

DIE MODELLE:

9-pol. Versionen:

Der normale Competition Pro Joystick hat ein schwarzes Gehäuse, einen roten Steuerknüppel und rote Feuertasten. Weiterhin gab es einen Competition Pro mit durchsichtigem Gehäuse mit roten Tasten und Knüppel.

Später folgte die Variante „Competition Pro Star“, der ein durchsichtig-blaues Gehäuse und silberne Bedienelemente verbaut hat. Er hat auch zwei weitere kleine, graue Dreieckstasten und Autofeuer oder Slow Motion-Funktion.

Es gibt auch eine Mini-Variante, die aber nicht zu empfehlen ist (nicht so stabil, nicht so war-

tungsfreundlich und liegt schlechter in der Hand!).

PC-Gameport Versionen:

Für den PC-Gameport gab es kurze Zeit auch mal einen Competition Pro mit Autofeuer! Dementsprechend selten und teuer sind sie auch. Mir sind folgende Varianten bekannt:

Eine durchsichtig-grüne Mini-Version mit silbernen Tasten, eine durchsichtig-hellblaue Version mit silbernen Tasten, und eine weiße Version mit grauen Tasten (die ist sehr selten).

Der neue Competition Pro USB:

Der Joystick von SPEED-LINK ist mit einem USB-Anschluss ausgestattet, besitzt vier Tasten und Autofeuer-Funktion. Er eignet sich auch für die meisten aktuellen Computerspiele, ist aber perfekt für Emulatoren. Dieser Nostalgie-Joystick ist im klassischen rot-schwarzen Design und als Version mit durchsichtig-dunkelblauem Gehäuse mit silbernen Steuerelementen. Kosten: ca.10-15 Euro.

Äußere Unterschiede: USB-Anschluss, kein "cometition pro"-Logo auf der Rückseite, Aufkleber an der Unterseite, anderer Dauerfeuerschalter.

Andere Unterschiede:

1.) Der Dauerfeuer-Modus ist nicht so gut wie beim Original PC-Competition Pro-Joystick.

2.) Der Competition Pro war früher bekannt für seine präzise, genaue Steuerung und schnelle Richtungswechsel. Diese Eigenschaft ist beim neuen Joystick nicht gut übernommen worden. SPIELE-BEWEIS: Im C64-Spiel "Track and Field" muß man den Joystick so schnell wie möglich links/rechts bewegen, um seinen Sportler so schnell wie möglich den 100-Meter-Lauf und andere Disziplinen bestehen zu lassen. Dies ist im Speed Link-Modell nicht möglich, da die kurzen Kontakte nicht angenommen werden. Schade!

Fazit:

Trotzdem ist das Modell gelungen und vor allem für Emulatoren zu empfehlen. Um das originale Competition Pro-Feeling zu bekommen, sollte man einen Adapter oder die Gameport-Version kaufen.

Diese bereiten bei der Installation auch keine Probleme (2 Achsen/2 Tasten-Joystick) und sind auch sehr robust. Allerdings haben ganz neue PCs keine Gameports mehr, also Vorsicht!

www.speed-link.de

software

RETRO CLASSIX - EINE NEUE CLASSIX SERIE

Von Stefan Egger

Neben den gut bekannten „C64 ClassiX“ (demnächst in der Ausgabe 2) und „Amiga ClassiX“ (demnächst in der Ausgabe 5) von Magnussoft kommt vom gleichen Hersteller nun auch „Retro ClassiX“! Auf dieser CD sind mehr als 1.200 Vollversionen von Spielen enthalten. Die Spiele sind alle aus dem 8- und 16-bit-Zeitalter (Amiga, Atari XE/XL, C64 und Sinclair ZX Spectrum)!

Und dazu gibt es noch drei Weltpremieren: Spiele, die noch nie zuvor erschienen sind: „Monster Hunt“ (Atari XL/XE), „In Shadow of Time“ und „Quizmaster“ (beide für Commodore Amiga)!

Zusätzlich gibt es noch Informationen zu den Herstellern der einzelnen Computerhersteller und Modellen

Beurteilung:

- + Gutes Menü (nur Windows)
- + PC und MAC-Unterstützung

- man benötigt Internet, um Atari XE/XL und Spectrum-Spiele zu spielen (ist auf der Verpackung nicht erwähnt!)
- schon jetzt ist ein Patch wegen eines Fehlers vorhanden!



S.E.U.C.K

DES RAETSELNS LOESUNG

Von Thorsten Schreck

In der letzten Ausgabe habe ich von Euch wissen wollen, wieviel Gold man maximal in der Schatzkammer am Ende des zweiten Levels holen kann. Hier jetzt die Lösung:

9.500 Punkte gibt es in der Schatzkammer von Gold Quest im zweiten Level in der Burg der schwarzen Zwerge zu holen.

Es gibt 7 Goldkisten (jeweils 1.000 Punkte) und

einen Diamanten (2.500 Punkte) in der Schatzkammer.

Ein Screenshot der Kammer befindet sich im Artikel zu Gold Quest hier:

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

(Dort ist leider eine Kiste nicht zu sehen. Es gibt auf jeden Fall die 9.500 Punkte, das habe ich mehrfach getestet ... :-) ...).

spiele

THE SLARTI & STASH SPACE SAGA

Von Boris Kretzinger

Wanderer - ein Name, der in der "Szene" recht bekannt sein dürfte. Seine neueste Kreation, ein ernst gemeintes Spiel mit, wie er selbst schreibt, humoristischem Hintergrund, ist durchaus eine streitbare Sache, nicht so sehr was das Gameplay angeht, sondern die Story, die recht persönlich zwei Szener angreift, die nach der Aussage Wanderers kaum besseres zu tun haben, als sich mit ihm anzufeinden. Obwohl Wanderer erklärt, dies sei nur Spaß und keine Grausamkeit gegenüber den beiden, liest sich die Intro nicht gerade so, und insgesamt nimmt dieser Handlungshintergrund, der mehr eine Art von Rache als Story ist, dem Spiel mehr, als er ihm geben würde.

Vergessen wir also einmal die Story, und wenden wir uns mehr dem Spiel zu. Nach dem Laden von Disk erscheint ein Auswahlmenü, in dem man a) die Intro ansehen, b) die Production Notes erfahren, oder c) sofort mit spielen loslegen kann. Die Intro ist, wie oben dargestellt, wenig lesenswert, und auch kein grafischer Leckerbissen. Die Production Notes fallen unter dieselbe Kategorie, und, noch schlimmer, hat man sie einmal ausgewählt, gibt es von dort scheinbar keinen Weg ins Game, sondern man muß tatsächlich neustarten ... wie unnötig. Für alle, die trotzdem den Hintergrund wissen möchten: In ferner Zukunft werden alle Konsumenten von Drogen in ein Raumschiff gesteckt und von der Erde abgeschossen. Einigen wenigen gelingt es, die Gefahren des Alls zu überstehen und sich eine neue Heimat irgendwo zu schaffen. Das soll nun auch der Spieler den beiden Antihelden des Spiels, Slarti und Stash, ermöglichen. Ende. Tatsächlich klingen die Namen "Slarti & Stash" irgendwie nach Namen aus einer Cartoon-Serie ... egal.

Interessant: Es ist schon eine +5 Trainer Version, womit Wanderer den "Lamern" die Grundlage für einen Crack nehmen wollte.

In Level 1 (V-Scrolling) muß der Spieler mit seinem Raumschiff einem Hagel auf Asteroiden entgehen - abschießen geht nicht, man muß

ihnen tatsächlich ausweichen. Schlägt einer dieser Felsbrocken auf der Schiffshülle auf, verliert das Schiff Energie - ist die Energie auf Null runter, geht das Spiel verloren. Diesen stumpfsinnigen Slalom muß man eine ganze Weile ertragen, und im Spieler kommen Gedanken hoch, daß Richard Bayliss wohl doch mehr zu dem Spiel beigetragen haben muß als nur die Musik - er könnte wenigstens der geistige Vater dieses Levels sein. Mittels Drücken von f1 während des Ladens kann man die Kollision abstellen ... das ist eine Möglichkeit, aber es geht auch ohne, danke Plan B: so weit wie möglich nach links oder rechts an den merkwürdig blau-gezackten Rand fliegen, und den wenigen seitlich ankommenden Steinchen ausweichen. Keine große Kunst.



Level 1 Screenshot

Level 2 spielt sich prinzipiell genauso wie das letzte Level bei GORF und hier fällt auf, daß das Sprite des Raumschiffs sowie die grünen Teufelchen aus einem unfertigen Spiel gerippt worden sein könnten, dessen Namen ich nicht mehr weiß - ich erinnere mich da an ein Preview aus den späten 1990ern ... und fühle mich abgeschreckt, v.a. weil die Trainerfunktion entweder nicht funktioniert oder aber völlig sinnlos ist, und weil ich zudem nicht die Neugierde habe und die Zeit aufbringen möchte, so lange durch Level 1 zu fliegen, bis ich endlich Level 2 durch Können

alleine geschafft habe, um einen Blick auf das finale Level zu werfen - dies sei mir verziehen.



Level 2 – kommen die grünen Teufel noch jemanden bekannt vor?

Die abschließende 3/4 Zusammenfassung (ohne das letzte Level und die Auflösung von Slarti & Stashes großem Weltraumabenteuer zu kennen) kann eigentlich nur destruktiv sein: Humor mag sein, wenn man trotzdem lacht, aber in diesem Fall und wenn man nicht täglich mehrmals das csdb Forum checkt und die Anspielungen versteht, die die Story hoffentlich noch außer derbplattem Humor zu bieten hat, nervt es nur. Das Gameplay entspricht dem eines durchschnittlichen Bayliss-Games (!), die Musik ist gut. Nähere und durchbohrende Kritik wird sicher ALIH bieten, mir jedenfalls stinkt das Game, ja ich fühle mich sogar genötigt mich beim Leser dafür zu entschuldigen, damit überhaupt Platz verschwendet zu haben.

news

COMMODORE AUF DER CES IN LAS VEGAS

Von Boris Kretzinger

Auf 160.000 Quadratmetern voll mit über 2.500 Ausstellern ist die Consumes Electronics Show auch in diesem Jahr wieder ein riesiges Ereignis gewesen. Und nach langer Abwesenheit (der ein oder andere erinnert sich noch an die interessanten Berichte aus alten 64'er Tagen) ist Commodore (seit Oktober 2005: Commodore International Corporation, schluß mit Yeahronimo Media Ventures!) endlich wieder vertreten. Gut, Computer gab es keine zu sehen, und bedauerlicher Weise gibt es auch bisher kein Bild von einem prächtigen Commodore Stand, aber soviel ist sicher: Commodore tritt aus dem Schattendasein eines markenrechtlichen Lizenznehmers heraus, ist auf Expansionskurs und scheint offenbar im Marktsegment der Unterhaltungselektronik ein lukratives Betätigungsfeld gefunden zu haben: auf ein jährliches Volumen von etwa 120 mrd. Dollar wird allein der US-Markt geschätzt. Commodore Int. Corp., mit Sitz in den Niederlanden und in Nordamerika, ist also nicht zu Unrecht darum bemüht, hier Fuß zu fassen. Auch für Europa darf bald mit neuen Produkten gerechnet werden. Hier ist vor allem der Erwerb von Support Plus vor Vorteil für das

Unternehmen, das durch die bestehenden Vertriebsstrukturen jenes Anbieters profitieren kann.

Was sagt die Presse?

Heise online schreibt am 03.01.2006:

„Der Oldtimer im Multimedia-Computing kehrt nach langen Irrwegen zurück auf die CES-Bühne mit einer Media-Center-ähnlichen Settop-Box, einem Kiosk-Medienterminal für den Einzelhandel und einem GPS-Gerät mit eingebautem MP3-Player.“

Die PC-Welt schließt ihren Bericht vom 07.01.2006 folgendermaßen:

„Informationen zur Verfügbarkeit und voraussichtlichen Preisgestaltung der vorgestellten Geräte hält Commodore noch zurück.“

Für alle, die sich bei der o.e. Settop-Box ein wenig an das CDTV erinnern fühlen und auf neue Computer der Firma hoffen: es ist wohl vorläufig nicht damit zu rechnen, und warum sollte man sich auch derzeit in ein weiteres, wenig gewinnversprechendes Schlachtfeld stürzen?

spiele

GNU SUDOKO 64

Von Michael Krämer

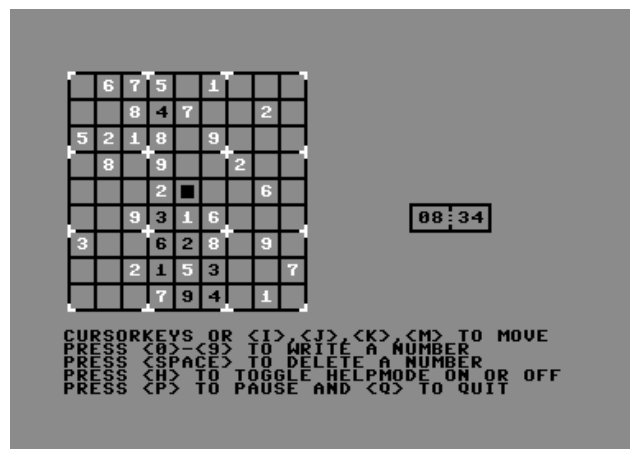
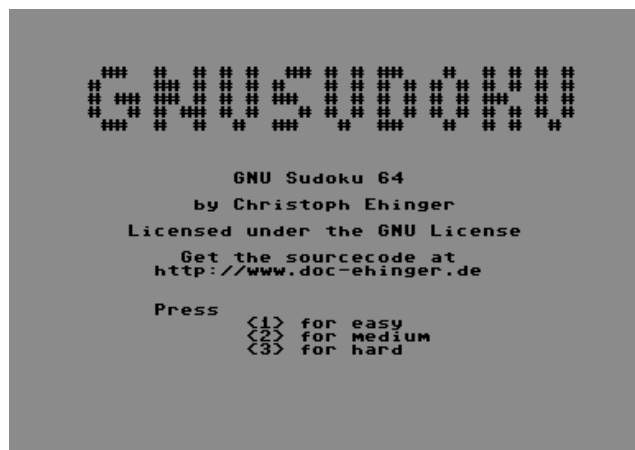
Seit einigen Wochen bzw. Monaten herrscht weltweit ein absolutes Sudoku-Fieber. Nun hat es auch endlich unseren Cevi erreicht.

Die Rede ist von Christoph Ehingers „GNU Sudoku 64“ welches, wie der Name schon sagt, unter der GNU-Lizenz veröffentlicht wurde.

D.h. der Quellcode ist frei im Internet auf der Seite von Christoph Ehinger erhältlich (<http://www.doc-ehinger.de>).

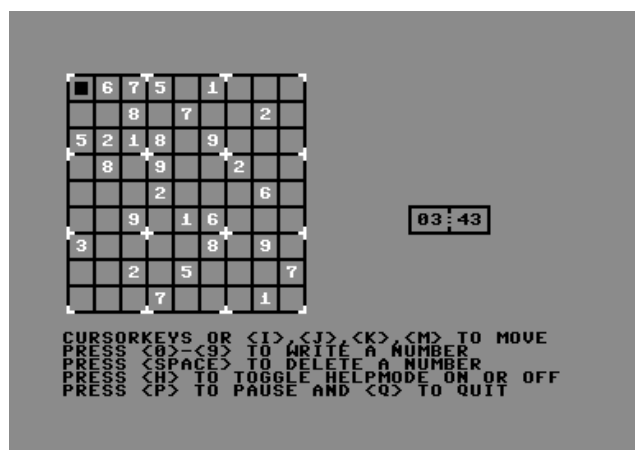
Gesteuert wird der Eingabecursor entweder mit den Cursortasten oder mit I, J, K, M (I = oben / J = links / K = rechts / M = unten).

Um die jeweilige Zahl ins Feld einzusetzen, muß man einfach nur die entsprechende Zahl drücken.



Das Spiel ist eigentlich selbsterklärend. Also viel Spaß mit dem GNU Sudoku 64.

Zur Auswahl stehen 3 Schwierigkeitsstufen von einfach bis schwer. Desweiteren ist ein Zähler eingebaut, der anzeigt, wie lange man schon am Rätseln ist. Natürlich gibt es auch einen Pausenmodus, falls man mal neuen Kaffee holen muß oder so.



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!

Werbung

www.scacom.de.vu

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN.

ENDE