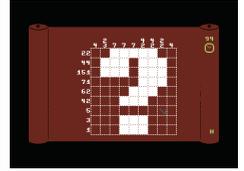


Lotek64



#54 / DEZEMBER 2016



Computerlyrik von Charles Bukowski

16-bit Intel 8088 chip

SEITE 04



Katzencontent für die Hosentasche

Super Cat Bros.

SEITE 26



Einfach, schick, kabellos

Commodores CDTV-CR

SEITE 24



C64-Oldies

Toreros und Barbaren

SEITE 08



Tops und Flops

10 Jahre Game City

SEITE 16



Mit der Liane über schwarze Löcher

Pitfall!

SEITE 13

DIE REDAKTION



LARS

lars@
lotek64.com

GEORG

redaktion@
lotek64.com

CRUDLA

redaktion@
lotek64.com



ARNDT

adettke@
lotek64.com

MARLEEN

marleen@
lotek64.com

MARTIN

martinland@
lotek64.com

IMPRESSUM



STEFFEN

steffen@
lotek64.com

JENS

jens@
lotek64.com

RAINER

rainer@
lotek64.com

Herausgeber, Medieninhaber:
Georg Fuchs
Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz/Austria

E-Mail: info@lotek64.com
Internet: <http://www.lotek64.com>
Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>
Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985>



Versionscheck (Stand: 22.12.2016)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	3.4.0	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	3.0	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.8.9	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MAME/MESS	0.180	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org/
Yape/SDL	0.70.1	Plus/4	http://yapesdl.codeplex.com/
Yape	1.0.11	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.9.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com



LIEBE LOTEKS!

Der eine oder andere hat es vielleicht schon bemerkt: Die Lotek kommt ab jetzt mit einem neuen Format. DIN-A5, um genau zu sein. Gleichzeitig haben wir das Layout leicht an die neuen Maße angepasst. Dies hat sowohl für uns als auch für alle Leser gleich mehrere Vorteile: Zunächst lassen sich die Seiten besser und bequemer auf Tablet-PCs lesen.

Des Weiteren kann man die Lotek einfacher auf handelsüblichen Druckern ausdrucken. Wir stellen dazu ein spezielles PDF bereit, das man lediglich doppelseitig ausdrucken muss. Faltet man dann den aus dem Drucker gerutschten Papierstapel in der Mitte und tackert ihn dort zusammen, hat man eine handliche Lotek. Der Gang in den Copyshop oder ein A3-Drucker sind somit nicht mehr nötig.

Schließlich suchen wir immer noch nach einer Möglichkeit, die Lotek wieder in gedruckter Form anzubieten. Die Druckereien bieten für das A5-Format in der Regel günstigere Konditionen an.

Ganz wichtig: Die Inhalte bleiben erhalten, die Artikel werden also nicht gekürzt. Es ändert sich nur das Format, sonst nix.

Wir wünschen allen Lesern frohe Weihnachten und einen guten Rutsch!

Tim Schürmann
für die Redaktion

INHALT

Redaktion, Impressum.....	2
Versionscheck.....	2
Tim Schürmann	
Editorial, Inhalt	3
Bukowski-Diskette	4
Simon Quernhorst	
C64-Oldie: Raging Beast	8
Georg Fuchs	
C128D/81 Prototyp.....	10
Stefan Egger	
Pitfall!	13
Martin Brunner	
Pix-Mas	15
Game City 2016.....	16
Stefan Egger	
C64-Oldie: Conan	21
Georg Fuchs	
Amiga CDTV-CR	24
Stefan Egger	
Super Cat Bros.	26
Steffen Große Coosmann	
Homebrew-Games	28
Steffen Große Coosmann	
Ich habe das Internet gelöscht.....	32
Sidologie, Lobert	33
Martinland	
Chipmusik	34
Steffen Große Coosmann	
Newsticker	36
Tim Schürmann	
Videogame-Heroes: Roger Wilco	52
Marleen	

Besonders bedanken wir uns bei Simon Quernhorst, der den Lesern von Lotek64 als Weihnachtsüberraschung das Spiel Pix-mas zur Verfügung gestellt hat. Weitere Informationen finden sich auf Seite 15.

Bukowski-Diskette (Apple Macintosh)

Bukowski-Diskette

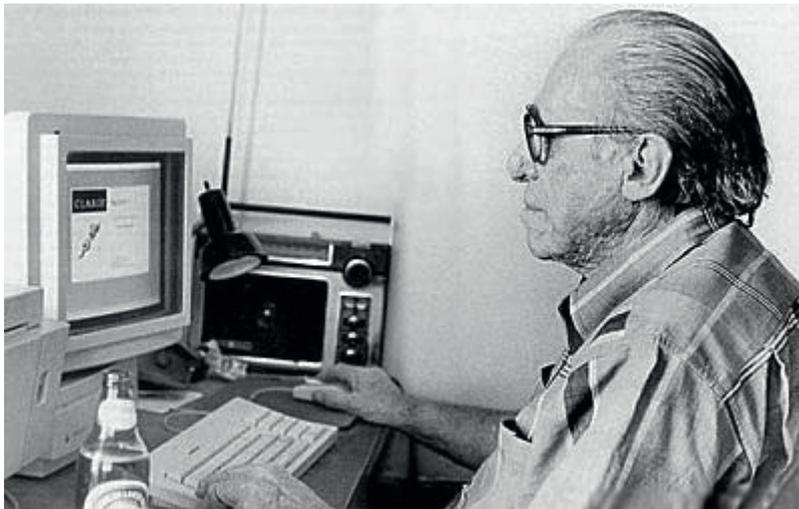
Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit der Bukowski-Diskette.

von Simon Quernhorst

Diesmal kein Spiel, aber für mich trotzdem ein Retro-Treasure ist die folgende digitale Veröffentlichung von Werken des amerikanischen Schriftstellers Charles Bukowski (auch „Buk“ oder „Hank“ genannt). Als Jugendlicher habe ich seine Kurzgeschichten und Romane geradezu verschlungen, um die Gedichte aber bisher meist einen mittelgroßen Bogen gemacht. Im Jahr 1993 veröffentlichte der Augsburgs MaroVerlag exklusiv eine 3,5“-Diskette

mit den kombinierten Inhalten des Kurzgeschichtenbuchs „Kaputt in Hollywood“ sowie des Gedichtbands „Gedichte die einer schrieb, bevor er im 8. Stockwerk aus dem Fenster sprang“ für Apple Macintosh und schuf somit ein frühes E-Book.

Die Diskette wurde in einem DIN-A-5 großen Folder geliefert, dieser enthält eine Anleitung samt Screenshot zur Bedienung des Anzeigeprogramms. Die Verpackung enthält



■ Wenn man so will ein „Mac Buk“.

die Hinweise „maro++ Buchdisketten werden speziell für Apple Macintosh Computer hergestellt“ und „Längst hat der Computer unsere Schreibgewohnheiten nachhaltig verändert. Jetzt verändert der PC auch das Lesen selbst.“

Zu diesem Zeitpunkt verfügte Bukowski bereits über jahrelange Computererfahrung: Weihnachten 1990 bekam der Autor von seiner Ehefrau Linda einen Apple Macintosh IIsi (hergestellt von 1990 bis 1993) geschenkt, den er fortan nutzte und nach eigener Aussage damit seinen Output im Jahr 1991 verdoppelte. In Briefen ist überliefert, dass Buk der modernen Technik generell offen gegenüberstand. So hat er z.B. direkt nach Erwerb eines Faxgeräts seinem amerikanischen Verleger bei Black Sparrow Press ein Gedicht zugefaxt. Seine Frau hatte ihn auch für Computerkurse angemeldet und er nahm bereitwillig daran teil. Ein Brief aus dem Jahre 1992 befasste sich mit „electronic books“ und obwohl Buk die Möglichkeiten eines Computers als „magic thing: time-saver, charmer, energizer“ beschreibt, erwähnt er „but, still, when the electronic book comes, I will still miss the old fashioned book.“ Er scheint den Computer somit als praktisches Arbeitsgerät für sich als Autor, aber nicht als optimales Darstellungsmedium für seine Werke erachtet zu haben. Bukowskis deutscher Verleger Benno Käsmaier erfuhr durch den Bukowski-Freund und -Fotografen Michael Montfort, dass Buk die Maro-Diskette zwar anschauen, aber wegen der deutschen Sprache nicht weiter kommentieren konnte. Benno Käsmaier fährt fort: „Wir [Anm.: der Maro-Verlag] sind ja damals auch irgendwie reingeschlittert [...] und zu dieser Zeit war das halt auch sehr cool.“

Neben der Nutzung als Schreibmaschinenersatz, tritt das Thema „Computer“ in Buks späteren Werken auch inhaltlich auf. Erst 20 Jahre nach seinem Tod erscheint 2015 die Übersetzung von „16-Bit Intel 8088 Chip“ in

dem deutschen Buch „Alle reden zu viel“. Das Gedicht handelt von verschiedenen Homecomputern und deren Inkompatibilitäten und erwähnt neben vielen anderen Geräten auch den Brotkasten, jedoch kein Modell der Firma Atari.

16-bit Intel 8088 chip

*with an Apple Macintosh
you can't run Radio Shack programs
in its disc drive.
nor can a Commodore 64
drive read a file
you have created on an
IBM Personal Computer.
both Kaypro and Osborne computers
use
the CP/M operating system
but can't read each other's
handwriting
for they format (write
on) discs in different
ways.
the Tandy 2000 runs MS-DOS but
can't use most programs produced
for
the IBM Personal Computer
unless certain
bits and bytes are
altered
but the wind still blows over
Savannah
and in the Spring
the turkey buzzard struts and
flounces before his
hens.*

Auffällig ist allerdings, dass das amerikanische Gedicht bereits 1986 in dem Buch „You get so alone at times that it just makes sense“ veröffentlicht wurde. Also hat Buk entweder schon vor 1990 einen anderen Computer besessen

oder sich zumindest so intensiv mit den verschiedenen Herstellern befasst, um darüber schreiben zu können. Benno Käsmaier meint sich zu erinnern, dass Buk vorher bereits einen Macintosh Plus oder einen Macintosh SE (beide wurden von 1986 bis 1990 hergestellt) besaß.

Auch in anderen Werken behandelt Bukowski Computerthemen: „My Computer“ beschreibt seinen Einstieg und sein Ankämpfen gegen Computer-Vorurteile.

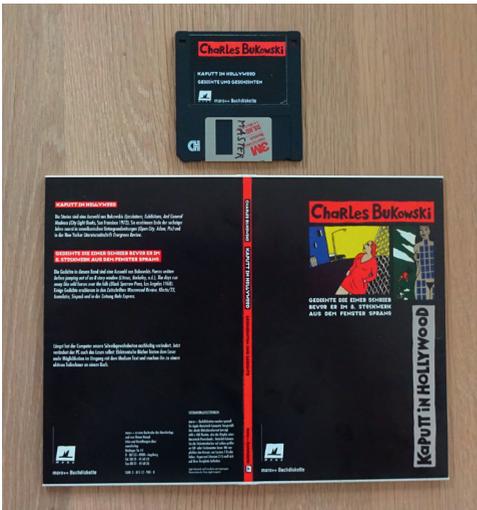
„what?“ they say, „you got a computer?“

it's like I have sold out to the enemy.

I had no idea so many people were prejudiced against computers.

[...]

Kein Disk-Bug, sondern die Buk-Disk. ■



Das Gedicht „Hemingway never did this“ handelt von einem durch falsche Computerbefehle versehentlich gelöschten Werk und nimmt dabei Bezug auf den Verlust eines Aktenkoffers voller Manuskripte Ernest Hemingways in einem Schweizer Zug im Jahre 1922.

[...]

but the other night I wrote a 3-page poem upon this computer and through my lack of diligence and practice and by playing around with commands on the menu I somehow managed to erase the poem forever.

[...]

Und in „This flag not fondly waving“ prophezeit der Anfang 1994 verstorbene Bukowski den Computerfortschritt folgendermaßen:

now it's computers and more computers, and soon everybody will have one, 3-year-olds will have computers and everybody will know everything about everybody else long before they meet them. nobody will want to meet anybody else ever again and everybody will be a recluse like I am now.

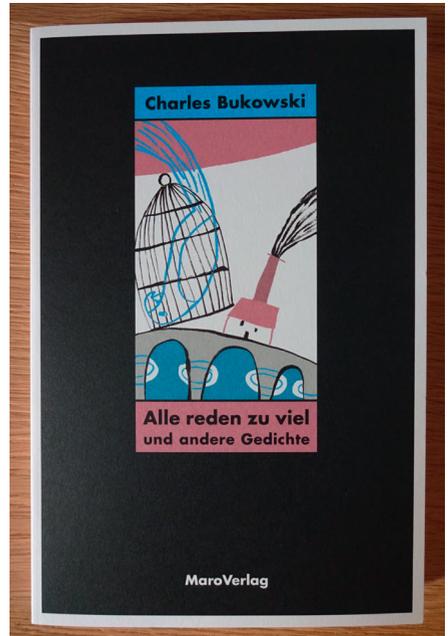
Zum Autor: Henry Charles Bukowski jr. wurde am 16.08.1920 als Heinrich Karl Bukowski in Andernach (Rheinland-Pfalz) geboren. Bereits 1923 zog die Familie nach Los Angeles, die Geburtsstadt seines Vaters. In ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen, litt er unter den Misshandlungen seines alkoholisierten Vaters sowie einer starken Akne, wegen der er ein Jahr lang nicht die Schule besuchen konnte.

16-bit Intel 8088 Chip

Mit einem Apple Macintosh kann man im Diskettenlaufwerk keine RadioShack-Programme laden, genauso wenig wie ein Commodore 64 eine Datei erkennen kann, die auf einem IBM-Computer erstellt wurde. Kaypro- und Osborne-Computer benutzen zwar beide das CP/M-Betriebssystem, können aber ihre jeweiligen Handschriften nicht erkennen, weil die Disketten unterschiedlich (beschrieben) formatiert sind. Der Tandy 2000 läuft mit MS-DOS, kann aber die meisten Programme nicht unterstützen, die für IBM-Computer geschrieben wurden, es sei denn, bestimmte Bits und Bytes wurden modifiziert, aber trotzdem streicht der Wind noch immer über die Savanne und der Truthahn stolziert im Frühling vor seinen Hennen herum.

■ Das deutsche Gedicht „16-Bit Intel 8088 Chip“ ...

te. Er lebte viele Jahre wenig sesshaft, hatte verschiedenste Jobs und Frauenbeziehungen und war wegen Alkoholproblemen im Gefängnis und in der Psychiatrie. 1943 wurde er als psychisch und physisch ungeeignet für den Militärdienst ausgemustert. Sein schriftstellerischer Erfolg stellte sich erst ab Mitte 40 ein. Filmisch umgesetzt wurden z.B. Barfly (1987, mit Mickey Rourke) und Factotum (2005, mit Matt Dillon). Legendär ist auch Bukowskis Lesung in der Hamburger Markthalle 1978. Buk war mehrfach verheiratet und hat eine Tochter. Am 09.03.1994 verstarb er in San Pedro und sein dortiger Grabstein zeigt unter seinem Spitznamen „Hank“ noch den Hinweis „Don't Try“ sowie ein Boxer-Icon. Hank hinterließ über 40 Bücher mit Gedichten, Kurzgeschichten und Romanen.



... aus diesem Buch. ■

Ich bedanke mich herzlich bei Benno Käsmayr vom MaroVerlag für die freundliche Abdruckerlaubnis des Gedichts aus dem Buch „Alle reden zu viel“ (Charles Bukowski, MaroVerlag, 2015, ISBN 978-3875124699) sowie die Überlassung der damaligen Master-Diskette. ■

Der Autor



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Portal (Xbox 360).

Raging Beast (Firebird, 1985)

Rasendes Rindvieh

Stierkampf war schon in den 80er-Jahren eine höchst umstrittene Angelegenheit. Tradition oder Tierschutz, was wiegt schwerer? In unserem Fall die Tradition, da in der Pixelarena kein Stier zu Schaden kommt. Nicht einmal virtuell.

von Georg Fuchs

Raging Beast, in Frankreich und Australien Runter dem Titel „Olé“ verkauft, ist die erste und einzige Stierkampfsimulation für den Commodore 64, möglicherweise überhaupt die einzige, die im klassischen Zeitalter der Computerspiele erschienen ist.

Auch wenn deshalb kein Vergleich mit ähnlichen Spielen möglich ist: Raging Beast hat nicht nur einen ungewöhnlichen Inhalt, es ist auch hervorragend umgesetzt. Ziel des Spiels ist es, als Torero einen Stier – die Anleitung nennt ihn Alfonso – zu bezwingen, was nicht besonders abwechslungsreich ist: Der kleine Matador läuft durch die Arena und reizt den Stier mit einem roten Tuch. Kurz bevor ihn der Stier berührt, zieht der Matador das Tuch zur



Seite und lässt das Tier ins Leere laufen. Das führt jedes Mal zu Begeisterungstürmen beim Publikum. Wenn man das oft genug wiederholt hat, wird aus den Publikumsrängen eine Schlinge in die Arena geworfen. Diese hebt man auf und setzt sie dem Stier auf die Hörner. Gelingt das, ist der Kampf gewonnen. Kommt man in Bedrängnis, kann man versuchen, dem Tier durch Weglaufen auszuweichen oder sich durch einen Sprung zu retten.

Auf die Hörner genommen

Der Stier kann in diesem Spiel nicht verletzt werden, ganz im Gegensatz zum Matador. Dieser wird beim kleinsten Fehler auf die Hörner genommen und durch die Luft gewirbelt. Steht er nicht schnell genug auf, setzt sich der Stier auf seinen Körper, bis das Pixelmännchen tief im Sand versunken ist. Da können nur noch die Sanitäter helfen. Während die beiden den Torero auf einer Bahre abtransportieren, applaudiert der Bulle im Hintergrund und genießt seinen Triumph. Manchmal landet man auf Alfonso's Rücken, dann gibt es eine kleine Rodeo-Einlage. Dabei kann man viele Bonuspunkte sammeln, aber auch im Krankenhaus landen.

Neben solchen kleinen Details gibt es noch Plakate zu sehen, auf denen das Ergebnis des Kampfes verkündet wird. Ein Flugzeug mit einem Banner fliegt regelmäßig über die Arena und zeigt die Punkte an, die man sich erarbeitet hat. Das alles ist für ein Spiel des Jahres 1985 beachtenswert, wenn auch nicht umwerfend. Die Grafik ist insgesamt schlicht, die Animation allerdings ansprechend und detailreich. Ein Musikstück zur Untermalung gibt es auch. Dieses gehört nicht in die oberste Liga des SID-Katalogs, ist aber auch nicht aufdringlich oder störend.

Steuerung

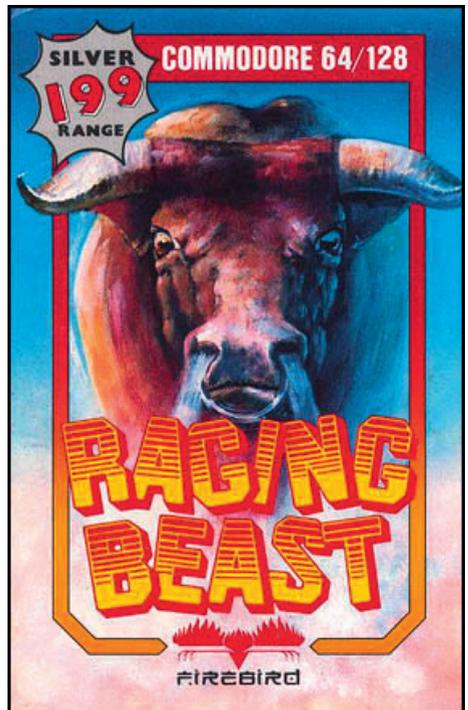
Die Beherrschung des Matadors bedarf einiger Übung, da die Steuerung sehr träge reagiert. Das scheint aber beabsichtigt zu sein, da das Spiel sonst zu schnell ablaufen würde. Mit dem Joystick (Port 2) wird der Matador frei durch die Arena bewegt. Wird der Feuerknopf gedrückt, werden folgende Aktionen ausgeführt:

- Vorwärts = springen
- Zurück = Tuch fallenlassen
- Links = Stier mit dem Tuch reizen
- Rechts = Tuch zurückziehen

Das alles lässt sich auch mit der Tastatur bewerkstelligen.

Fazit

Ich habe Raging Beast 1986 in einem Grazer Kaufhaus gesehen. Es war zu Vorführzwecken geladen und mehrere Jugendliche bestaunten die für die damalige Zeit aufregende Grafik. Danach vergaß ich das Spiel und entdeckte es erst 30 Jahre später wieder. Ein Klassiker ist der Titel nie geworden, mit einigem Recht: Es gibt sehr viel bessere und vor allem abwechslungsreichere Spiele aus dieser Zeit. Aber eine zweite Chance hat dieses originelle und außergewöhnliche Spiel sicher verdient. ■



Das geklonte Einzelstück

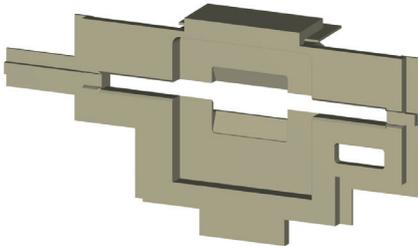
Der C128 gilt als einer der leistungsfähigsten Commodore-8-Bit-Computer. Als Desktop-Version hatte er zusätzlich das vielseitige 5,25“-Laufwerk 1571 verbaut. Doch Commodore plante ein noch besseres Top-Modell mit 3,5“-Mechanik. Schon Ende August 1985 war der Prototyp fertig – doch er kam nie auf den Markt. Überlebt hat nur ein Einzelstück, welches sich in Sammlerhand befindet. Aber 2016 wurde die Produktion wieder aufgenommen – hier der Baubericht.

von Stefan Egger

Vom C128D kam in den USA nur die spätere CR-Variante („cost reduced“; kostenreduziert) auf den Markt. Wesentliche Unterschiede zur Standardausgabe sind das Metallgehäuse sowie die Platine, welche C128 und 1571 zusammenfasst. Zuvor gab es in Europa die Version im Kunststoffgehäuse mit praktischer Tastatur-Halterung und Griff für den Transport. Hier wurde die Platine des Tastaturcomputers mit einer (angepassten) 1571-Platine verbaut.

Die Kunststoff-Version diente als Basis für den C128D/81-Prototypen: Die Entwickler überarbeiteten stark die übliche C128-Platine

■ Abbildung 1



der PAL-TV-Norm und stellten daraus die amerikanische NTSC-Norm-Platine her.

Interessant dabei ist die Leiterplatte des Laufwerks: Das 1563 genannte Laufwerk ist anscheinend der Nachfolger der 1561, des ersten 3,5“-Laufwerks von Commodore, gedacht für den portablen LCD-Prototypen. Außerdem ist es direkter Vorgänger der 1581, die 1987 auf den Markt kam und sich nur unwesentlich von der 1563 unterscheidet. Am ROM-Chip selbst (der wohl später ausgetauscht wurde) steht schon die spätere Bezeichnung 1581 – vielleicht kam der C128D81 bei der Entwicklung des Super-Laufwerks auch zum Einsatz.

Die Front des Gehäuses wurde an das 3,5“-Laufwerk angepasst. Dabei kam dasselbe Design zum Einsatz wie es auch beim A1000 und dem externen A1010-Laufwerk verwendet wurde. Außerdem wurde das Logo an der Front getauscht, auf dem nur „COMMODORE“ steht. Der Name C128D81 wurde nie offiziell von Commodore verwendet und zur Unterscheidung vom jetzigen Besitzer eingeführt – wir übernehmen ihn hier, um damit konsistent zu bleiben.

Heute ist nur noch ein nicht-funktionsfähiger Prototyp mit Seriennummer 32 bekannt.



■ Abbildung 2



■ Abbildung 3

Der Nachbau

Schon vor Jahren bekam ich zwei C128D-Gehäuse (leider mit nur einer Front), die eigentlich hätten entsorgt werden sollen, kostenlos übereignet. Schon früh dachte ich daran, mit diesen Geräten Projekte umzusetzen, doch erst einmal lagen die Gehäuse lange ungenutzt herum. In die Front war ein Loch gebohrt, somit konnte ich es nicht mehr verwenden, um einen anderen Computer wieder in den Originalzustand zu versetzen, weil die Austauschblende schon beschädigt war, und es fiel mir etwas leichter, damit das erste Projekt umzusetzen: den C128D81.

Der erste Schritt bestand darin, ein spezielles 3D-Modell zu erzeugen, welches einen normalen C128-D in einen D81 verwandelt. Als Vorbild dienten die Maße eines A1000/A1010 sowie Vorbildfotos. Dabei wurden Klebelaschen berücksichtigt und möglichst alle Teile des 5,25"-Schlitzes ausgefüllt (Abbildung 1).

Dieses 3D-Modell habe ich dann mit meinem neuen Dremel Idea Builder 3D20 gedruckt, den ich bei einem Gewinnspiel, bei dem ich mit der Idee „Retro-Teile“ unter den zehn Gewinnern von über 145 Ideen ausgewählt wurde, zum Test erhielt.



■ Abbildung 4

Abbildung 5 ■





Abbildung 6 ■

Zuerst besserte ich probenhalber das Loch aus und schliiff es schön ab. Dabei nutzte ich PATTEX PowerKnete. Die klebt, ist ein paar Minuten formbar und nach 30 Minuten hart genug, um abgeschliffen zu werden, nach 24 Stunden ist sie komplett ausgehärtet (Abbildung 2 und 3). Perfekt für Reparaturen, und jetzt auch in weiß erhältlich (früher war sie hellblau).

Als nächstes erfolgte der für mich schmerzhafteste Schritt – der Zuschnitt für die neue Laufwerksblende. Wie geht man vor? Mit einer Laubsäge grob nach der vorher angebrachten Markierung zuschneiden. Dabei etwas kleiner schneiden als nötig – das Ganze kann man mit

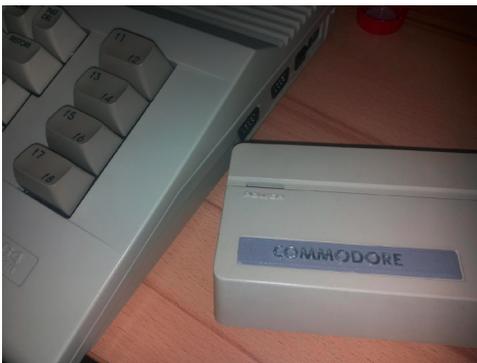
einer Feile dann schließlich noch genauer hinkommen und auf die passende Größe bringen (Abbildung 4).

Im nächsten Schritt wird das 3D-Teil an den Klebelaschen mit Superkleber befestigt. Ist das erledigt, wird anschließend der Spalt zwischen Front und 3D-Teil mit PowerKnete verschlossen. Das sieht vorerst nicht so schön aus, doch abgeschliffen erkennt man schon das spätere Endprodukt (Abbildung 5).

Nachdem wirklich alles gut ausgehärtet und geschliffen ist, kann lackiert werden. Dabei verwende ich RAL 1015 Hellelfenbein. Diese Farbe ist etwas heller als die des C128D, aber vermutlich der RAL-Farbtone, der dem Original am nächsten kommt. Ansonsten könnte man nur eine Spezialfarbe mischen lassen – und letztlich verwendete auch Commodore unterschiedlichste Farben. So ist der C128D mehr beige, während der C128D-CR eher grau aussieht (Abbildung 6).

Zum Schluss fertigen wir noch ein passendes Logo an (Abbildung 7). Gelungen! ■

Abbildung 7 ■



Infos

<http://www.zimmers.net/cbmpics/c128d81.html>
<http://alanger.net/comm/proto/index.html>

Der Klassiker ist nun auch am C64 gelöst!

Pitfall!

Nachdem ich durch einen Atari 2600 mal wieder über den ersten Teil von Pitfall! gestolpert bin, habe ich das Spiel etwas genauer unter die Lupe genommen.

von Martin Brunner

Während die meisten Spieler damals vermutlich einfach von links nach rechts durch die verschiedenen Bildschirme gelaufen sind, haben wir heute die Möglichkeit, im Internet eine Karte mit der möglichen Lösung zurate zu ziehen sowie auch ein Video anzuschauen, in dem diese Lösung auf einem Atari 2600 durchgespielt wird [1].

Zur Überraschung vieler rennt man im Video den Großteil des Spiels mit dem Protagonisten „Pitfall Harry“ von rechts nach links durch die Bildschirme. Das hat den Vorteil, dass man mit den rollenden Fässern läuft und dass man bei einem verlorenen Leben zumindest Zeit gewinnt und Hindernisse umgeht, weil der Spieler immer wieder links im Bild startet. Läuft man im Untergrund, dann werden immer zwei Bildschirme übersprungen. Je nachdem, wie uns dort die Mauern blockieren oder wie die Schätze verteilt sind, kann das hilfreich sein oder auch nicht. Eine im Internet verfügbare weitere Karte [3] zeigt uns hier den bestmöglichen Lösungsweg, bei dem wir einige Abkürzungen nehmen können, manchmal allerdings auch kurz umkehren müssen, um einen Schatz mitzunehmen, den wir durch die gewählte Abkürzung versäumt haben. Und auf dem C64?



■ Liane versäumt? Schnell im Sumpf versenken und Zeit sparen!

Hier gibt es einen ungeheuren Schönheitsfehler: Bisher war noch keine durchgespielte C64-Version im Internet zu finden. Stattdessen ging das Gerücht, dass ein Durchspielen gar nicht ginge, weil am C64 nicht genug Zeit bleibt, um das Spiel zu lösen. Fehler, die Spiele unlösbar machen, waren damals bei Portierungen gar nicht unüblich. Beispiele: In der C128-Version der „Rocky Horror Show“ ist zwar die Grafik besser, dafür bewegen sich die Figuren viel zu langsam [2]. Zusätzlich kann es passieren, dass eines der per Zufall platzierten Puzzle-Teile nicht erreichbar ist. Bei „Asterix and the Magic Cauldron“ sind die benötigten Teile nicht per Zufall, sondern fix platziert. Blöderweise steht bei der C64-Version auf einem der wichtigen Teile auch gleichzeitig eine Mauer, so dass das Spiel nicht lösbar war. Jedenfalls solange, bis im Jahr 2005 von Hokuto Force eine Version mit einem Bugfix veröffentlicht wurde.

Sollte das also auch bei Pitfall! wirklich der Fall sein? Im Atari-Video schafft man es immerhin acht Sekunden vor Ablauf der Zeit, dass alle Schätze eingesammelt werden. Ich habe also die Karte nochmal genauer unter die Lupe genommen. In meinem ersten Versuch habe ich noch probiert, das Spiel von links

nach rechts zu schlagen. Man kann dabei zwar eine zusätzliche Abkürzung nehmen und eine andere dafür entfallen lassen, kommt zum Schluss aber auf die gleiche Anzahl an benötigten Bildschirmen. Nachdem ich hier - bereits mit Hilfe eines Emulators und gespeicherten Zwischenständen - acht Screens zu langsam war, war klar dass ich beim nächsten Versuch wirklich alle Stellen optimal erwischen musste.

Auf ein Neues

Jetzt also der gleiche Lösungsweg wie am Atari und der Trick mit den Spielständen. Und siehe da: Eine halbe Sekunde vor Ablauf der Zeit gelingt es mir, den letzten Schatz einzusammeln! Es geht! Das Gerücht ist nur ein Gerücht! Schaut es euch auf Youtube [4] an!

Wie wenig Zeit man am C64 verschenken darf und wie knapp das Ganze war, zeigen folgende Beispiele:

Unzählige Bildschirme mussten wiederholt werden, um eine Liane gerade noch im letzten Moment zu erwischen. Ein spezieller Fall sind auch veränderliche Bodenhindernisse ohne Liane: Hier muss man warten, bis das Hindernis verschwindet, um es zu passieren. Zeit sparen kann man, wenn man mutig bereits springend in das Hindernis hineinfläuft, während es sich schon verkleinert. Wichtig ist auch, dass man



■ Zeit sparen und in den gleich schrumpfenden Treibsand hineinspringen

nicht auf ein Hindernis warten muss, sondern dass es schon da ist, wenn man den Bildschirm betritt. Sonst vergeht wertvolle Zeit, bis man durch das Bild laufen kann, da die Figur direkt in den vor ihr aufgehenden Sumpf laufen würde. Wie geht das? Mit einem Trick lässt sich hier der Zufallsgenerator von Pitfall austricksen indem man am vorangegangenen Bildschirm einen Zwischenschritt einlegt. Bis auf die Stelle bei 15:59 im Video ist mir das auch immer gelungen.

Zweimal habe ich eine Liane knapp verfehlt, obwohl die vorangegangenen Hindernisse schnellstmöglich passiert wurden. Hier habe ich dann den Spieler versenkt um das Hindernis ohne Liane und mit weniger Zeitverlust zu überwinden. Im Video finden sich diese Stellen bei 4:14 und 13:37.

Die einzige Zeitverschwendung habe ich mir gleich am Anfang geleistet, als ich bei 1:08 beim Zwischenspeichern eine halbe Sekunde verschenkt habe. Wenn ich da gewusst hätte, wie knapp es noch werden würde...

Juhuu, wir wissen also nun, dass das Spiel lösbar ist und ein Ende hat - wenn auch ein sehr schlichtes. Es ohne Hilfe eines Emulators mit seinen Spielständen durchzuspielen, dürfte jedoch ein Ding der Unmöglichkeit bleiben. Von rechts nach links über die Skorpione im



■ Aaaah... Die letzte Sekunde ist angebrochen!

Untergrund zu hüpfen ist bei der C64-Version wesentlich schwieriger als am Atari 2600, dabei fehlerfrei zu bleiben ist nahezu unmöglich. Es kommt noch hinzu, dass man den nächsten Bildschirm schon voraussehen muss, um durch den richtigen Zwischenschritt eine Warte-pause bei den veränderlichen Sumpflöchern zu vermeiden.

Fazit

Bleibt dennoch als Bilanz, dass es selbst bei sehr bekannten 8-Bit-Computerspielen auch noch 33 Jahre nach der Erstveröffentlichung einiges zu ergründen gibt. Und dass nicht jeder mit seiner Zeit so effektiv umgehen muss wie Pitfall-Harry! ■

Infos

- [1] Atari-Longplay: <https://www.youtube.com/watch?v=CkDllyETiBA>
 - [2] Rocky Horror Show Vergleich: https://www.youtube.com/watch?v=1_4UUHqfWyk
 - [3] Karte: <http://www.forum64.de/index.php?attachment/109862-pitfallmap-png/>
 - [4] Mein-C64-Longplay: <https://www.youtube.com/watch?v=qBNChldYAmc>
- Forum-64 Thread: <http://www.forum64.de/index.php?thread/69352-pitfall-durchgespielt/>

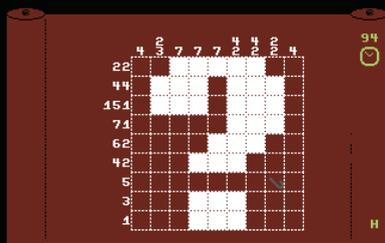
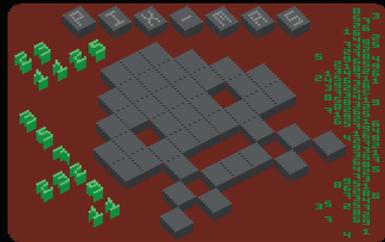


■ Der Skorpion als lästiges Untergrund-Hindernis

LOTEK64 wünscht verspielte Weihnachten!

Mit dieser Ausgabe der LOTEK64 senden wir einen kleinen Weihnachtsgruß in Form des C64-Spiels „Pix-mas“. Dies ist ein weihnachtlicher Nachfolger zum Spiel „Pixel Pix“ aus dem Jahr 2015. Es enthält 20 neue Levels, zwei neue Musiken von Richard Bayliss und geänderte Grafiken. Programm und Level stammen von Simon Quernhorst.

Das Zeitlimit ist teils recht knapp, so dass man manche Level öfter spielen und sich Teilergebnisse merken muss, um das Spiel zu schaffen... also genau das Richtige für die besinnlichen Feiertage. Mit RUN/STOP kann man bei Bedarf immer zum Menü zurückspringen. Die Redaktion wünscht frohes Fest und viel Spaß!



■ Malen nach Zahlen

10 Jahre Jubiläum: Tops und Flops

Game City 2016

Das 10-jährige Jubiläum der „Game City“ fand von 23. bis 25. September 2016 statt. Bei kostenlosem Eintritt strömten laut offiziellen Angaben 80.000 Besucher an den drei Tagen ins Wiener Rathaus – neuer Rekord. Limitierten Einlass gab es freitag-nachts, wo außerhalb der regulären Besucherzeiten zwischen 19 und 24 Uhr noch einmal die Tore geöffnet wurden. Gefühl jedoch konnte das Jubiläum trotz „langer Nacht“ nicht vollständig überzeugen. Auch im Retro-Bereich lief diesmal nicht alles rund.

von Stefan Egger

Die Game City startete vor 10 Jahren mit nur 25.000 Besuchern – doch diese Zahl steigerte sich jährlich. Dieses Jahr musste – neben den verstärkten Sicherheitsbestimmungen – der Einlass auch immer wieder kurzzeitig gestoppt werden, da maximal 4000 Besucher gleichzeitig ins Rathaus durften. Die vielleicht nicht ganz ideale Location wird laut den Veranstaltern aus mehreren Gründen beibehalten: Erstens das einzigartige Ambiente, welches das neugotische Gebäude bietet, und zweitens die Tatsache, dass der Eintritt frei bleiben soll – was etwa bei der Messe Wien oder anderen Veranstaltungsorten nicht mehr aufrecht erhalten bleiben könnte.

Läuft – oder doch nicht?

Dieses Jahr bleibt ein Beigeschmack bei vielen Besuchern: Zwei große Aussteller sagten ab. Weder Microsoft (XBox) noch Electronic Arts nahmen teil. Microsoft überließ den Markt und das Event fast vollständig Konkurrent Sony, welcher die Gelegenheit nutzte, sich sowohl im Außenbereich mit einem Truck als auch in der großen Eingangshalle zu präsentie-



ren. Bestimmendes Thema dabei war das neue Produkt „PlayStation VR“, eine Brille für die PS4, mit der man in die virtuelle Realität eintauchen kann. Mehrere Stationen und Demos sowie Spiele waren verfügbar – der Andrang war groß (bis zu vier Stunden Wartezeit) und das Feedback durchwegs positiv. Mein Test des Rennspiels „Driveclub VR“ verlief nicht ganz so gut, denn in diesem Spiel muss man immer nach vorne schauen und kann im hektischen Treiben kaum seitlich die Landschaft genießen – kein wirklich idealer Einsatz der VR-Technologie. Da ist ein Demo, bei dem man in einem Käfig zu Wasser gelassen und von Haien attackiert wird, deutlich mitreißender.

Auch leistungsstarke Spiele-PCs standen dank VR wieder im Mittelpunkt. HP präsentierte unter der Marke Omen einen Würfel-PC

und High-End-Laptops. Auch die neue Marke „bold.“ vom Gründer der gescheiterten Kette DiTech setzte auf ausreichend Leistung für VR-Brillen.

Etwas Besonderes – und das ist eine echte Erwähnung wert – ließ sich Red Bull einfallen: Das Puzzle-Spiel „Mission: Unlock Enoch“ (<http://www.redbullmindgamers.com/mission/game>) ist „ein globales Mind Gaming Turnier“. Nach einer Übungsrunde alleine im Rathaus ging es zusammen mit drei Mitspielern in einen Container im Außenbereich. Als Team muss man an vier großen Monitoren Rätsel gemeinsam lösen, wobei Kommunikation und Geschwindigkeit von höchster Bedeutung sind. Ein tolles Erlebnis, wie interessant und spannend so ein gemeinsames, kooperatives Spiel sein kann.

Auch Indie-Games wie „Forked Up“ der Linzer Entwickler dunium games, bei dem man einen Gabelstapler steuern kann bzw. sich zwei Spieler mit einem solchen bekriegen können, unterstützen schon VR (Oculus Rift). Aerosoft war aus Deutschland angereist mit den Produkten Fernbussimulator und dem Bussimulator OMSI 2, jedoch mit klassischen Monitoren (sogar noch tatsächlich 4:3 am Demo-Gerät). Somit konnten auch kleine Ausstel-

ler ihre Neuheiten präsentieren und bekamen die Möglichkeit, direkt im Dialog mit den Endanwendern wertvolles Feedback zu erhalten.

Nintendo präsentierte kaum Neues, denn das meiste wurde schon voriges Jahr gezeigt (etwa Mario Kart 8, Splatoon, Paper Mario). Das kommende Zelda? Fehlanzeige. Dafür gab es einen Prototypen des „NES Mini“, eine Mini-Konsole mit 30 fest eingebauten Spielen, zu sehen. Mein Fazit dazu: Sehr schön gemacht und die Controller sehen identisch aus zu den Originalen, die wir lieben. Leider konnte man das NES Mini nur hinter Glas sehen und es war nicht funktionsfähig. Ein kleines Highlight, das jedoch relativ wenig gehypet wurde, war „Fast Racing Neo“ für WiiU. Das futuristische Rennspiel (ähnlich zu WipeOut) überzeugte mit guter, schneller Grafik und interessantem Gameplay, bei dem die Farbe des Autos passend zu den Turbo-Streifen am Boden gewählt werden muss.

Realistischer war das Rennspiel GT Sport von Sony (ohne VR-Brille). Dabei versuchte man sogar, Fahrbahnunebenheiten mit einem Motor im Lenkrad nachzubilden. Diese Rüttelfunktion am Lenkrad fiel bei meinem Test jedoch durch. Es beeinflusst das Spiel viel zu stark, fühlt sich unecht an. Da wünscht man



sich einen Competition Pro Joystick. Also, ab in die Retro Area!

Retro-Area & Konsolen

Die Retro-Area von Subotron, dem „Shop und Treffpunkt für digitale Spielkultur“ im Wiener MuseumsQuartier bot Stationen wie Pong, Atari 2600 (Pacman), NES (Mario 3), N64 (Super Mario 64 bzw. Mario Kart), Sony PS1 (WipeOut) sowie Sega Saturn (Virtua Fighter). Außerdem gab es ein Sega Mega Drive (als Arcade-Automat „Sega Mega Tech“ mit mehreren Spielen zur Auswahl). Außerdem dabei: Heimcomputer von „computer collection vienna“.

Die Heimcomputer

An Heimcomputern gab es diesmal einen Sinclair Spectrum +2, der jedoch aufgrund von Kontaktproblemen mit dem DinMMC-Kartenleser am zweiten Tag gegen einen Spectrum +

ausgetauscht wurde. Trotzdem lief nicht immer alles glatt, er musste öfters neu gestartet werden. Als Spiel kam Jetpac zum Einsatz, welches auch gut ankam.

Der Retro-Klassiker war ein C64-Brötkasten. Obwohl eine alte Platine verbaut war (250425), die nicht gerade für ihre Haltbarkeit bekannt ist (PLA, ROM, RAM), gab es keinerlei Probleme.

Die traten jedoch mit dem Plus4 auf, der erstmals bei einem solchen Event von mir verwendet wurde (hauptsächlich aus Gründen der Abwechslung). Die Baureihe ist allgemein für ihre Fehleranfälligkeit bekannt, meist sind Hitzeprobleme im engen Gehäuse sowie Ausfälle der Spezialchips TED und der CPU zu beklagen. Auch die PLA sowie das RAM gehen ab und zu kaputt. Beim Plus4 meist das Problem: die CPU (7501/8501). Ich wusste, dass es zu Problemen kommen könnte, sah es aber wie



immer als interessantes Experiment an, ob die Systeme einen Dauereinsatz überleben würden. Obwohl der Plus4 umfangreich am Vortag getestet wurde, fiel er nach einigen Stunden im Betrieb schon am ersten Tag aus. Das Spiel stürzte ab, ein erneutes Laden des Directorys endete im Maschinensprachemonitor. Ein Hinweis auf einen Speicherdefekt. Der am zweiten Tag mitgebrachte Plus4 entwickelte nach einigen Stunden dasselbe Problem. Diese Baureihe ist scheinbar einfach nicht geeignet für solche Events. Jetzt werden einige sagen, das Netzteil sei defekt gewesen. Doch der gleichfalls mitgebrachte C64G lief mit demselben Netzteil die nächsten Tage durch. Schon zuvor kam es monatelang im Museum zum Einsatz und der dort verwendete C64c lief ohne Probleme.

Spiele sind beim Plus4 ein schwieriges Thema, denn nicht viele wissen zu überzeugen und noch weniger davon sind für ein Event geeignet (etwa nicht einfach zu starten oder benötigten Erklärung). Der Biathlon aus Winter Events ist zwar nett, jedoch zu komplex und im Vergleich mit der C64-Version weniger interessant. Glänzen kann der Plus4 beim Asteroids-Emulator (1979, Atari). Die Plus4-Version ist gut spielbar und um einiges schneller als am C64. Gute native Spiele waren außerdem Bars (2003), Pac Pac (von 2016! – sogar mit tollem TED-Sound) und Planetsearch (1986).

Statt des Plus4 wurde, wie erwähnt, ab dem zweiten Tag ein C64G als Ersatz verwendet, um weiterhin vier Computer-Stationen im Betrieb zu halten. Spiele waren neben den Game-City-„Klassikern“ Micro Hexagon und Canabalt auch Flappy Bird. Andere leicht zu startende Klassiker wie Olympic Skier, Street Surfer oder Le Mans kamen nicht so gut an – zu komplex die Steuerung, um es ohne Einführung frustfrei spielen zu können. Einigen Interessierten jedoch wurden noch weitere Spiele gezeigt – u.a. gab es einen Rüttelspieldurchgang in Track&Field.



Als letzte Station gab es noch einen Amiga 1200 – nach A500 und A1000 der letzten Jahre erstmals ein AGA-Rechner mit passendem Spiel Banshee für zwei Spieler. Auch er lief problemlos, nur hin und wieder wurde durch wahl- und sinnloses Herumdrücken auf der Tastatur das WHD-Load-Spiel beendet.

Micro Hexagon Highscore-Update

Schon ein Klassiker ist das Hexagon-Turnier – immer wieder fragen Besucher danach. Lag der Highscore 2014 noch bei 2:06 Minuten, konnte er 2015 auf 2:11 Minuten gesteigert werden. 2016 der Durchbruch: Ein Besucher schaffte beeindruckende 4:02 Minuten, während mein Rekord (und damit der Game-City-Gesamtrekord) derzeit bei 4:52 Minuten liegt. Beim Commodore-Meeting hat Lotek-Redakteurin Crudla jedoch 5:34 Minuten geschafft – Herausforderung angenommen!

Die besten Reaktionen

Am meisten beeindruckte mich ein 15-jähriges Mädchen, welches einen C128D von ihrem Onkel geschenkt bekommen hatte. Die HTL-Schülerin lernt hauptsächlich im Bereich Software und möchte nun auch mehr über den Commodore kennenlernen. Sie kam sogar an zwei Tagen zur Game City, wobei ein Spiel ko-



piert wurde, welches sie im Original mitbrachte (Project Stealth Fighter).

Ein anderes tolles Erlebnis war es, als ein junger Bub hereinkam und sich „vorab im Internet über den C64 informiert“ hatte. Er wusste aber nicht nur um ein paar allgemeine Dinge Bescheid, nein, er kam gleich mit Stereo-SID-Lösungen um die Ecke. Auch einige Spiele wollte er anspielen und lobte dabei Test Drive mit seinen unterschiedlichen Motoren-sounds und Cockpit-Ansichten.

Alte Bekannte von den letzten Jahren kamen auch, die wieder phoenix am Sinclair spielen wollten. Ein Sinclair-Emulator am Smartphone wurde noch während des Events heruntergeladen, doch auch dem Nachwuchs wurde schnell klar: Die Steuerung am „echten“ Gerät ist doch etwas anderes als am Touchscreen.

Einige hatten zuhause noch einen C64 oder Amiga 500 aufgehoben oder fragten nach Ersatzteilen. Schön ist es auch, wenn man Interessierten Neues zeigen kann, so waren Besucher verblüfft von der Möglichkeit der Datenspeicherung auf Kassette. Es gab aber auch Jugendliche, die auf den Sinclair zugingen und „ATARI“ schrien. Ja, auch das gab es, trotz der Info-Kärtchen.

Fazit

Für mich als Aussteller war es nicht mehr ganz so aufregend wie bei den ersten Malen, und auch die lange Nacht nahm einen doch sehr mit. Freitags bedeutete das Anwesenheit von 8:30 Uhr in der Früh bis 0:30 Uhr nachts. Durch „Erkrankung eines Fahrgastes“ in der Nacht-U-Bahn kam ich erst um 2 Uhr nachts nach Hause zurück, musste am nächsten Tag jedoch erneut zwischen 10 und 19 Uhr im Rathaus sein. Da ist es toll, dass die Aussteller so zusammenhalten. So wurde ich nach der langen Nacht vom Würstelstand „ieatvienna“ eingeladen – Daumen hoch, Jungs. Dass hinter einem solchen Event unzählige Personen hart daran arbeiten, es möglichst reibungslos und angenehm für die Besucher zu gestalten, merkt man meist erst, wenn man hinter die Kulissen blickt.

Die Retro-Area konnte wie immer überzeugen. Dass die großen Aussteller fehlten, merkte man jedoch an der Grundstimmung und gefühlt gab es hier weniger Besucheransturm als in den letzten Jahren, auch wenn immer alle Stationen belegt waren. Ich hoffe, dass nächstes Jahr wieder mehr Vielfalt durch die großen Aussteller geboten werden kann.

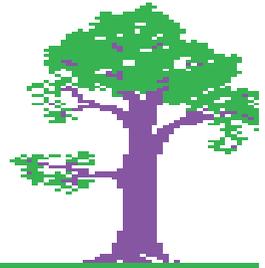
Die Sache mit den beiden Plus4 hat leider nicht so gut funktioniert, doch ich hatte schon am zweiten Tag einen C64G mit, falls mit dem Ersatz-Plus4 wieder etwas passieren sollte, was sich ja leider bewahrheitete. Somit konnten durchgehend alle Stationen in Betrieb gehalten werden. Die Plus4 werden später noch überprüft und repariert, nehmen wohl aber an keinem Großevent mehr teil. ■

Infos

<http://www.subotron.com>
<http://scacom.bplaced.net/Collection/>
<http://www.game-city.at/>
<https://youtu.be/8zdGjErDz4>

C64-Oldie: Conan (Datasoft, 1984)

Barbarisch flackert der Zerstörer



Erfunden wurde er bereits in den 1930er-Jahren. Weltweite Popularität erlangte er erst 50 Jahre später, als er im Kino von Arnold Schwarzenegger verkörpert wurde. Die Rede ist vom urzeitlichen Helden Conan. 1984 wurde er auch auf verschiedene Heimcomputer losgelassen. Die C64-Version ist wahrlich keine Killer-App, zu barbarisch gingen die Programmierer vor.

von Georg Fuchs

Als der texanische Autor Robert E. Howard Anfang der 1930er-Jahre für *Weird Tales*, ein damals äußerst beliebtes Pulp-Magazin, in dem auch Howards Brieffreund H.P. Lovecraft einige seiner Kurzgeschichten veröffentlichte, den prähistorischen Barbaren Conan erfand, war kaum vorhersehbar, welche Spuren diese Figur in der Populärkultur des 20. Jahrhunderts hinterlassen würde. Mit dem kommerziellen Erfolg der beiden Filme *Conan der Barbar* (1982) und *Conan der Zerstörer* (1984) mit Arnold Schwarzenegger als muskelbepacktem Schwertkämpfer war es keine Frage mehr,

dass der Barbar auch unsere Heimcomputer erobern musste.

Datasoft hat in der C64-Welt keine allzu großen Akzente gesetzt, sieht man vom *Evergreen Bruce Lee* (1984) ab, der bis heute zu den beliebtesten Spielen gehört. Conan, manchmal auch mit dem Zusatz „Hall of Volta“ versehen, ist ein heute beinahe vergessenes Spiel, obwohl Versionen für mehrere Plattformen veröffentlicht wurden.

Im Spiel muss Conan einen Bösewicht namens Volta besiegen, der (in Level 6) sogar mit einem Van-de-Graaff-Generator kämpft. Das

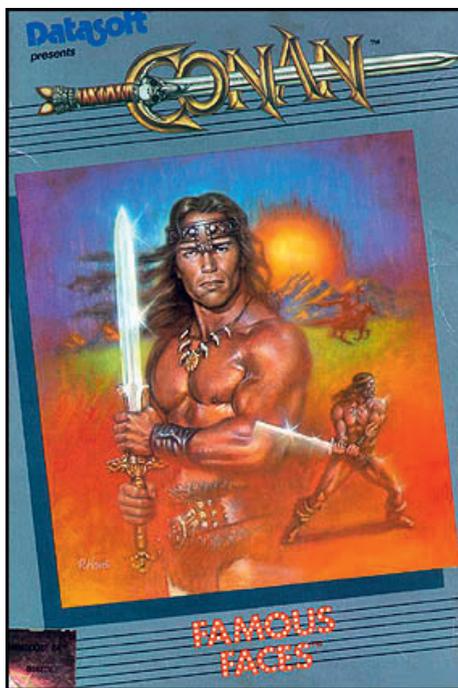


scheint nicht recht in das Barbarenuniversum zu passen, stört aber auch nicht, da die Hintergrundgeschichte völlig unbedeutend für den Spielablauf bleibt. Conan ist ein klassisches Plattformspiel à la Jump Man, in dem unser Held sieben Bildschirme überwinden muss, um das Spiel zu beenden. Dabei müssen Gegner mit dem Schwert besiegt, Abgründe übersprungen und Schlüssel gefunden werden, die den Ausgang freilegen. Auch Teleporter stehen zur Verfügung. Objekte wie Schlüssel und Edelsteine werden durch Berührung aufgenommen und bringen Punkte.

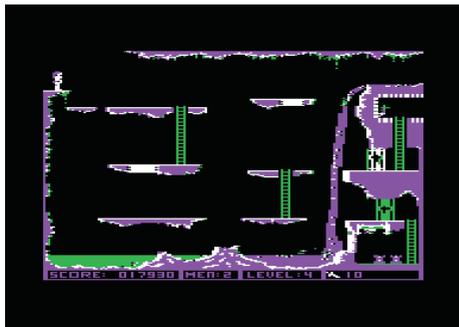
Hüpfburg

Die Steuerung mittels Joystick, bei der nur sechs der acht möglichen Positionen verwendet werden, ist schnell erlernt. Conan kann laufen und springen, Leitern nach oben oder unten klettern und sein Schwert werfen. Ja, Conan wirft sein Schwert wie einen Bumerang, deshalb hat er zu Beginn zehn Exemplare im Gepäck, die er nicht zu schnell verbrauchen sollte. Das ist irgendwie unlogisch, wie vieles andere an diesem Spiel. Gelegentlich findet man neue Schwerter, die man vor allem für die späteren Levels sammeln sollte.

Diese bewährten Genre-Zutaten könnten die Grundlage für ein unterhaltsames Jump'n'Run bilden. Tun sie aber nicht, denn weniger erfreulich als die Grundidee ist die



technische, optische und musikalische Umsetzung. Die Hintergrundgrafik ist nicht gut, aber noch zweckmäßig. Die zweistimmige Melodie nervt, kann aber deaktiviert werden. Die Soundeffekte beschränken sich auf undefinierbare Zischgeräusche. Scrolling gibt es keines,



jeder der sieben Level findet auf einem Bildschirm Platz, der durchquert werden muss.

Laaaangsam

Technisch ist Conan äußerst mangelhaft umgesetzt. Der Code wurde von den Atari-Achtbittern portiert und mit sehr wenig Aufwand dem C64 angepasst. So wurde z.B. auf Sprites verzichtet, was sich bei der Hauptfigur in einem Dauerflackern äußert. Das ist aber nicht das größte Gebrechen des Spiels, denn wirklich mühsam wird es, wenn sich viele Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Dann verlangsamt sich der Ablauf bis zur Unspielbarkeit. Unverständlich ist auch, dass Conan nur auf Diskette veröffentlicht wurde: Das Nachladen der einzelnen Bildschirme wäre bei einer etwas weniger unsaubereren Programmierung unnötig gewesen und ist der Tatsache geschuldet, dass eine Menge überflüssiger Atari-Code in der C64-Fassung erhalten blieb.

Neben den technischen Unzulänglichkeiten plagen das Programm auch mehrere kaum nachvollziehbare Entscheidungen der Programmierer. So kann Conan tiefe Abgründe hinunterstürzen, ohne Verletzungen davon-

zutragen. Dafür kann er nicht einmal leicht erhöhte Stellen erklimmen und muss lange Umwege auf sich nehmen, um eine kniehohe Wurzel zu überwinden. In anderen Levels genügt ein Sturz aus geringer Höhe, um eines der drei Leben zu verlieren.

Punkte gibt es, wenn Conan einen Widersacher (u.a. Fledermäuse, Insekten, Drachen) besiegt, Edelsteine, Schwerter und Schlüssel findet oder Schlösser öffnet. Auch für das Beenden eines Levels gibt es Punkte, manchmal sogar ein Extraleben. Da es keine speicherbare Bestenliste gibt, taugt die Möglichkeit zur Punktemaximierung jedoch wenig als Zusatzmotivation.

Fazit

Trotz all seiner Mängel ist das Spiel nicht ganz ohne Reiz. Da es in den ersten Levels nicht allzu schwierig ist, möchte man trotz aller Unzulänglichkeiten wissen, was einen am Schluss erwartet. Wer die Möglichkeit dazu hat, sollte das besser mit der Apple-II-Umsetzung versuchen. Diese gilt als die gelungenste Version, auch wenn sie ebenso am Flackern der Hauptfigur leidet. ■



Amiga CDTV-CR

Das in der „Special Projects“-Abteilung mit Atari-Gründer Nolan Bushnell entstandene CDTV war der erste erhältliche Multimedia-Computer mit CD-ROM-Laufwerk und Wegweiser in vielerlei Hinsicht (einfache Bedienung, schickes Design, kabelloses Zubehör). Doch das Gerät war zu teuer in der Herstellung und floppte. So schnell gab sich Commodore jedoch nicht geschlagen, hielt am Konzept fest und entwickelte ein verbessertes CDTV, das viele Mängel behob. – Jedoch beging man beim CDTV-CR genannten Nachfolger den nächsten großen Fehler.

von Stefan Egger

Während die Platine des CDTV weitgehend wie ein A500 aufgebaut war, wirkte man den hohen Produktionskosten mit der SMD-Technik (ähnlich wie beim A600) entgegen: Die Chips wurden fix verlötet, die Platine wurde kleiner. Statt zugekaufter ICs setzte man auf Eigenentwicklungen. So integrierte man den ECS-Chipsatz und fasste die Zusatzfunktionen in neuen Custom-Chips namens Beauty (Display, Knöpfe an der Front, Infrarot) und Grace (ähnlich wie Gayle, jedoch mit CD-ROM-Unterstützung) zusammen. Diese zwei Amiga-ICs kamen ausschließlich in diesem Gerät zum Einsatz. Außerdem wurde der

4510-Prozessor des C65-Prototypen neu aufgelegt und ebenfalls verbaut.

Für den Anwender wichtiger waren die weiteren Änderungen: Ein schnelleres CD-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit und einer Lade (statt der Caddies), ein verbessertes Display mit Equalizer und ein internes Diskettenlaufwerk waren die wichtigsten Merkmale. Sogar eine interne IDE-Festplatte hätte man anschließen können. Der Tastaturanschluss saß nun praktischerweise an der Vorderseite – ist aber seltsamerweise nicht mit den 5-poligen CDTV-Tastaturen kompatibel, sondern mit den 6-poligen A4000-Tastaturen. Auch die speziellen CDTV-Speicherkarten konnten nicht mehr verwendet werden – Commodore stellte scheinbar auf den PCMCIA-Standard um. Doch Karten für den verbreiteten PCMCIA-2.0-Standard (wie im A600/1200) passen leider nicht. Vermutlich wurde noch der alte PCMCIA-1.0-Slot verwendet, was jedoch auch über Nachfrage bei einem Mitglied des Entwicklungsteams nicht mehr geklärt werden konnte.

Auch seltsam: Der Mini-DIN-Anschluss für die CDTV-Maus oder den Trackball CD1200



wurde entfernt. Der Trackball kann zwar zumindest per Infrarot noch weiter betrieben werden, die Kabelmaus CD1253 jedoch nicht mehr. Möchte man eine Maus verwenden, benötigt man die Infrarot-Maus CD1252. Der serielle Port wurde mit einem Mini-DIN-Anschluss ausgeführt statt des üblichen 25-poligen D-Sub-Steckers. Die Video-Module wurden ebenso geändert, Genlocks oder andere Erweiterungen wie die SCART-Buchse vom CDTV laufen am CDTV-CR nicht mehr. Standardmäßig ist ein Modul mit Antennen-Ein-/Ausgang, RGB (23-polig) und Cinch-Composite verbaut. Dieses Modul legt auch fest, ob das Gerät PAL- oder NTSC-Fernsehnorm ausgibt – beim alten CDTV war noch ein Austausch von ICs an der Hauptplatine notwendig. Neu ist dafür ein interner Slot für ein MPEG-Modul zum Abspielen von Video-CDs. Außerdem eine Premiere für Commodore: Das interne Netzteil hatte keinen störenden Lüfter mehr und ist zwischen 110 V und 220 V von außen umschaltbar.

Ebenso neu ist das Kickstart 2.0 statt der Version 1.3. Die CDTV-ROMs wurden leicht überarbeitet, z.B. ist im Einstellungsmenü ein weiterer Punkt (vermutlich für die Speicherkarte) hinzugekommen.

Laut meiner Informationen wurden 64 komplette Geräte gebaut, um die spätere Fer-



tigung in der Fabrik zu optimieren. Außerdem dienten diese Prototypen als Demonstrationsgeräte.

Fazit

Commodore setzte nochmals auf den ECS-Chipset, der schon bei A600 und A500 Plus keine ausreichende Leistungssteigerung brachte – ein Fehler, denn so war das CDTV-CR trotz seines überzeugenden Konzepts schon bei Fertigstellung veraltet. Trotzdem blieben viele Teile der Entwicklung in anderen Commodore-Produkten erhalten: Das CD-Laufwerk mit dem Sony KSS-210A-Laser kam (ohne Lade) im CD32 zum Einsatz. Auch das angedachte MPEG-Modul erschien für das CD32.



Neuer Katzencontent für die Hosentasche

Super Cat Bros.

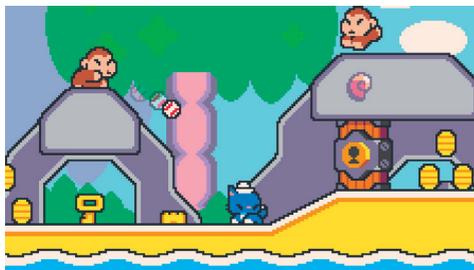
Mobile Telekommunikationsgeräte sind längst nicht mehr nur dazu da, um zu telefonieren oder ins Internet zu gehen. Längst sind Smartphones mit Android- oder iOS-Betriebssystemen vollwertige Spielplattformen, die mit ernstzunehmenden Titeln versorgt werden. Spiele, die stundenlangen Spielspaß zum kleinen Preis oder gar ganz umsonst versprechen.

von Steffen Große Coosmann

Wie man weiß, sind Katzen im Internet die beliebtesten Tiere, und so ist es nicht verwunderlich, dass diese als Helden im Mittelpunkt auch dieses Spiels stehen. Man beginnt mit der Katze Alex, die vor allem schnell rennen und gut an Wänden hochklettern kann. Mit der Zeit trifft man in den Leveln einige weitere Katzen, die allesamt spezielle Fähigkeiten haben. So kann beispielsweise eine mit ordentlich Karacho durch Wände brechen und eine weitere etwas besser schwimmen. Denn diese Katzentruppe ist so mutig, sie scheut nicht einmal vor Wasser zurück. So macht man sich nun in Wäldern, Höhlen und Feuer- und

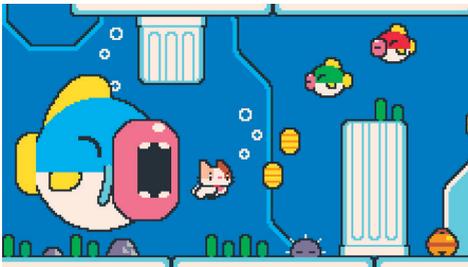
Eisgebieten auf die Suche nach Glöckchen und Münzen. Letztere braucht man dazu, fliegende Begleiter zu kaufen, die Gegner aus dem Weg räumen, Münzen einsammeln, Eisblöcke schmelzen oder Lava abkühlen. Denn die Katzen selbst können ihre Gegner nicht angreifen. Wird man von diesen getroffen oder rennt in sie hinein, sieht die Katze für einige Sekunden Sterne, bis sie sich wieder erholt. Wird man in dieser Zeit ein weiteres Mal getroffen, verliert man ein Leben. Leider wird man bei einem Treffer etwas nach hinten geschleudert, was gelegentlich dazu führt, dass man in einen anderen Gegner oder in Stacheln oder Lava fällt. Das führt dann zu den wenigen Frustrationsmomenten, die dieses Spiel mit sich bringt.

Etwas schwach kommen leider die Boss-Kämpfe daher. Wirklich herausfordernd





sind die Kämpfe nicht, denn in den meisten Fällen reicht ein einziger Treffer und die Runde ist beendet. Um die Boss-Gegner zu treffen, muss man zwar beispielsweise im richtigen Moment einen Hebel betätigen, um den Boss einzuquetschen. Müsste man dies allerdings die für Plattformer typischen drei Male machen, wäre die Herausforderung und die Freude über den Sieg etwas größer. Das im ersten Moment reine Hüpfspiel mit Geschicklichkeitseinlagen wird recht schnell durch Elemente ergänzt, die man aus Klassikern wie Metroid oder Castlevania kennt. Denn je mehr Katzen man ins Team aufnimmt, desto öfter muss man sich überlegen, welche Fellkugel in welcher Situation die beste Wahl ist. Dies geht aufgrund der intuitiven Touchscreen-Steuerung recht gut. Ein Druck auf die Ränder des Bildschirms



lässt den Stubentiger in die jeweilige Richtung laufen, ein doppelter sogar blitzschnell. Auf Knopfdruck springen können die Miezen allerdings nicht, sondern sie hüpfen – genügend Geschwindigkeit vorausgesetzt – selbstständig von Kanten ab.

Das Design von Super Cat Bros. orientiert sich deutlich an japanischen Plattformern der 1990er Jahre, was sich vor allem am Aussehen der Figuren zeigt. Musikalisch werden Videospielsounds geboten, wie sie für das SNES üblich waren. Hier und da erkennt man sogar Samples aus dem Musikprogramm von Mario Paint. Das Spiel ist kostenlos im Play- oder App-Store erhältlich. Mit ungefähr 50 Levels ist der Umfang sehr üppig und der Schwierigkeitsgrad steigt angenehm gleichmäßig an. In-App-Käufe sind zum Abschließen des Spiels grundsätzlich nicht nötig, erleichtern aber, wie für Mobilspiele üblich, das Vorankommen. Werbeeinblendungen halten sich in Grenzen, durch das Anschauen eines Werbeclips gibt es dann und wann sogar Bonusgegenstände oder neue Leben. ■

Infos

www.fdg-entertainment.com

Ein Abstecher in die Szene

Ich bin mit Nintendos Videospielekonsolen aufgewachsen. Und ich liebe es, dann und wann ein altes Spiel hervorzukramen und ein paar Runden in alten Erinnerungen zu schwelgen. Aber manchmal hat man dann doch den Wunsch, etwas Neues zu erleben. Und zum Glück werden die alten Konsolen bis heute mit neuen Spielen und Anwendungen bedacht.

von Steffen Große Coosmann

Die Auswahl der Spiele im Folgenden ist tatsächlich nur eine Stichprobe. Die gesamte Retro-Homebrew-Szene in einem Artikel abzubilden, wäre schlichtweg unmöglich. Vielmehr möchte ich den Anreiz schaffen, sich selbst einmal auf die Suche nach neuen Spiele für die Lieblingskonsole zu machen. Alle hier aufgeführten Titel lassen sich mit den gängigen Emulatoren auch am Heimcomputer spielen. Die entsprechende Hardware vorausgesetzt aber natürlich auch auf den Originalplattformen.

Where's My Cake? (Game Boy Color)

Der Gewinnertitel des diesjährigen bitbitJAM3 mit dem Thema „Red Hot Princess Carnage“ macht alles richtig. Man spielt eine wütende Prinzessin, die ihren Kuchen nicht bekommen hat. Ziel ist es nun, alles Niedliche, das im Schloss umherläuft, mit dem Flammentattem der Prinzessin zu zerstören. Klingt irre, spielt sich aber wunderbar. Jeder Level ist ein einzelner Bildschirm, auf dem Teddys, Blumen, Schmetterlinge und andere wunderhübsche Dinge herumlaufen. Mit gezielten Sprüngen und viel Geschick muss man nun versuchen, alles vom Bildschirm zu fegen, was nicht niet- und nagelfest ist. Dabei ist auch die Rei-

henfolge wichtig, da die Prinzessin mit ihren Sprüngen nur eine begrenzte Höhe erreichen kann. Die Grafik des Spiels ist phänomenal. Im ersten Moment würde man den Titel für ein zuckersüßes Spiel aus dem Barbie-Universum halten. Zusammen mit der schrägen Prämisse ergibt sich eine geniale Kombination.

<http://jams.gamejolt.io/bitbitjam3/games/where-s-my-cake-gbc/161802>

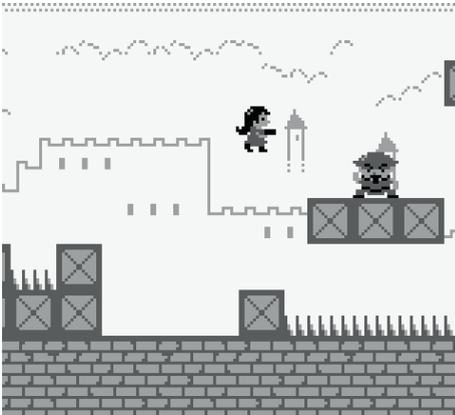


Pretty Princess Castle Escape (Game Boy)

Ein weiteres Hüpfspiel mit einer Prinzessin, das es beim Bitbitjam 3 immerhin auf den 9.

von 20 Plätzen geschafft hat. Man spielt wieder eine Prinzessin, die dieses Mal aber aus dem Schloss flüchten muss. Bewaffnet mit einer riesigen Axt hüpft man hier kreuz und quer durch das Schloss. Das Spiel mutet eher wie ein Geschicklichkeitsspiel an, da man Sprünge gut mit dem Einsatz der Axt timen muss. Viele Plattformen sind von stehenden oder laufenden Wachen besetzt. In regelmäßigen und meist fairen Abständen gibt es Checkpoints, an die man zurückgesetzt wird, sollte die Prinzessin entweder von einem Gegner berührt werden oder in die zahlreich vorhandenen Stacheln fallen. Eine begrenzte Anzahl an Leben oder eine Zeitbegrenzung gibt es nicht und der ganze Spaß ist auch recht schnell wieder vorbei. Für Zwischendurch aber dennoch nett. Pluspunkt ist die Hintergrundmusik, die ein schlimmer Ohrwurm ist.

<http://jams.gamejolt.io/bitbitjam3/games/pretty-princess-castle-escape/161880>



Akaru-Hime – The Red Princess (Game Boy)

Manchmal fesseln simple Spielprinzipien am meisten. Akaru-Hime ist eine Prinzessin, die den Familienschatz mit ihrem Leben vor einer praktisch unendlichen Horde von Ninjas schützen muss. Die Spielfigur steht in diesem

Titel fest an einem Punkt und lässt sich nicht über den Bildschirm bewegen. Die japanische Prinzessin kann allerdings die Blickrichtung ändern, sich ducken und springen. Und natürlich ihr Katana schwingen. So muss man hier Ninjas aus dem Weg räumen und den Shuriken (Ninja-Sternen) ausweichen, die der mutigen Verteidigerin der kaiserlichen Juwelen um die Ohren fliegen. Kein Titel für lange Spielstunden. Als Geschicklichkeitsspiel für zwischendurch allerdings mehr als perfekt.

<http://jams.gamejolt.io/bitbitjam3/games/akaru-hime-the-red-princess/162393>



Carazu (Game Boy)

Dies ist ein auf den ersten Blick unscheinbares Hüpfspiel. Die Spielwelt sieht etwas trist aus. Nur wenige Elemente lockern den sonst weißen Hintergrund auf. Die Spielfigur ist eine kleine Maus, die anfangs nicht mehr kann als hüpfen. Dies wird aber mit zunehmendem Spielverlauf immer herausfordernder, da einerseits die Sprungpassagen immer anspruchsvoller, andererseits aber auch die Gegner zahlreicher werden. In regelmäßigen Abständen findet man musikalische Runen, die dem Mäuschen unter anderem einen Doppelsprung ermöglichen oder es etwas schneller machen.

Leider fehlt etwas Musik und die vorhandenen Soundeffekte sind sehr einfach gehalten. Auch die sehr schlichte Aufmachung ist ein kleines Manko. Auf den ersten Blick hat mich das Spiel sehr an die Game-Boy-Fassung von Tom und Jerry erinnert, welche aber grafisch wesentlich detail- und abwechslungsreicher ist. Carazus Umfang und die herausfordernden Level sorgen allerdings für anhaltenden Spielspaß.

<http://gbdev.gg8.se/forums/viewtopic.php?id=357>



Ralph 4 (NES)

Die Hintergrundgeschichten von Videospiele sind nicht immer logisch nachzuvollziehen und haben oft nichts mit den Spielen selbst zu tun. Der namensgebende Zauberer Ralph muss in diesem Titel Teddy-Bären ausweichen. Warum? Ist doch egal. Diese Teddys stehen entweder still herum oder flitzen durch die Level. Entweder entlang der Gänge oder in wilden Kreisen quer über den Bildschirm. Eine Berührung dieser Teddys setzt die Spielfigur wieder an den Levelbeginn. Ralph muss nun die Treppe ins nächste Level erreichen, die er aber erst dann betreten kann, wenn er zunächst einen Edelstein eingesammelt hat. Hier ist also Geschick und gutes Augenmaß gefragt.

Eine begrenzte Anzahl der möglichen Versuche gibt es nicht, allerdings tickt die Uhr munter weiter. Das Spiel ist sauschwer und durch die laufende Zeit vermutlich ein perfekter Titel für Speed-Runner. Die Grafik ist simpel und die musikalische Untermalung großartig.

<http://pdroms.de/files/>

[nintendoentertainmentsystem/ralph-4](http://pdroms.de/files/nintendoentertainmentsystem/ralph-4)



Yun (NES)

Dieser Titel stammt von den in der Homebrew-Szene recht bekannten Mojon Twins, die vorrangig für den Spektrum Spiele gestalten, gelegentlich aber auch mit dem NES fremdgehen. Die Geschichte von Yun ist herrlich absurd, aber deswegen so genial. Die Dämonin Yun verputzt versehentlich eine ganze Tube Zahncreme und ist darüber reichlich sauer. Nun streift sie durch die Unterwelt und möchte alles aus dem Weg räumen, was ihr zu nahe kommt. Yuns Abenteuer spielt sich wie eine Mischung aus Jill of the Jungle (s. Artikel in Lotek64 #50) und Bubble Bobble. Durch das Zahnpflegemittel ist Yun nämlich in der Lage Blasen zu spucken, immer drei zur gleichen Zeit. In diese kann man die Gegner einsperren und nach einer weiteren Berührung vom

Bildschirm fegen. Und genau wie die beiden Drachen Bub und Bob kann Yun mit etwas Geschick auf die Blasen steigen und so höher gelegene Plattformen erreichen. Ein Treffer oder loser Kontakt mit Stacheln aller Art und Yun verliert ein Leben. Von ein paar verschlossenen Bereichen, zu denen man die Schlüssel zunächst finden muss, abgesehen, ist die gesamte Spielwelt von vornherein erreichbar. So muss man ca. 30 Gegner in der riesigen Unterwelt zerlegen, war gar nicht so einfach ist. Yun ist ein vollwertiges Spiel mit großartiger Grafik und ebenso großartiger klanglicher Untermalung.

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/yun/



Sonic the Hedgehog (NES)

Exemplarisch für die große ROM-Hacking-Szene erwähne ich ein aktuelles Projekt. Und zwar wurde das erste Sonic-Spiel für das Master System auf das NES „portiert“. Nicht nur Grafiken und Sprites, sondern auch das Gameplay und die Musik wurden auf die klassische Nintendo-Konsole transferiert. Dabei zeigt sich zwar, dass die Leistung des NES an ihre Grenze kommt. Neben einer weniger umfangreichen

Farbpalette und blinkenden Sprites holpert auch die Musik etwas, da sie sich die wenigen Spuren mit den Geräuschen teilen muss. Hier sind die SEGA-Konsolen mit ihren mächtigen Soundchips definitiv überlegen. Dieses Spiel fällt zwar eindeutig in die Kategorie „Weil’s geht“, insgesamt ist es aber eine sehr interessante Spielerfahrung. Um das Demake spielen zu können, muss man sich zunächst mit Patches und dem dazugehörigen Original-ROM rumschlagen, auf dem dieser Hack basiert. Durch die Nähe zum Original und die Möglichkeit, das Spiel mit der nötigen Hardware auch auf dem NES spielen zu können, sollte man sich diese Mühe aber auch machen.

<http://www.romhacking.net/hacks/3208/>



VILQ (Mega Drive)

Das Mega Drive ist zwar keine Konsole aus dem Hause Nintendo, gehört allerdings ebenso zu den Plattformen, die noch immer mit neuen Titeln auf Modul und ROM versorgt werden. VILQ ist auf der Retro Komp 2016 im polnischen Gdansk entstanden und hat dort vollkommen verdient den ersten Platz abgeräumt. Der titelgebende Wolf rennt in diesem Spiel unaufhaltsam durch die Welt. Mit einer der

Aktionstasten springt die Figur, das Steuerkreuz bewegt den Wolf etwas über den Bildschirm. Wirklich groß navigieren kann man aber nicht, es kommt also die meiste Zeit auf das richtige Timing der Sprünge an. In der Luft hängen allerlei Fressalien, die den Punktestand erhöhen, allerdings oft auch zu riskanten Manövern verführen. Der Wiederspielfaktor ist immens, da die Spielwelt in jeder Runde neu berechnet wird. So ist es auch nicht möglich, die Hindernisse auswendig zu lernen.

<http://www.pouet.net/prod.php?which=68213>



Fazit

Erst kürzlich habe ich die Behauptung gehört, die Retroszene sei allein geprägt durch Romantik. Am Festhalten alter Werte und Ästhetiken. Neue Impulse seien selten bis nicht vorhanden. Diese Aussage ist grundlegend falsch, was man an einer aktiven Entwickler-Community sehen kann, die die Videospieleplattformen unserer Kindheit und Jugend noch immer mit interessanten und neuartigen Spielen versorgt. Treibende Kraft ist wie auf anderen Retro-Plattformen die Demo-Szene, die aus Game Boy, NES und ihren Geschwistern noch die letzten grafischen Feinessen herauholt. Man darf gespannt bleiben, was auch in Zukunft für die klassischen Plattformen von anno dazumal erscheinen wird. ■

Infos

bitbitJAM3: <http://jams.gamejolt.io/bitbitjam3>
Retro Komp:

http://retrokomp.org/?lang=en_US
Jupiter Plays – Youtuberin, die sich allen Indie-Game-Jams widmet und die jeweiligen Titel (recht kurz) anspielt: <https://www.youtube.com/user/JupCraftGaming>

Ich habe das Internet gelöscht

Am 20.01.2017 erscheint im Rowohlt-Verlag das Buch „Ich habe das Internet gelöscht! Aus dem Alltag eines IT-Dienstleisters“ von Philipp Spielbusch und Oliver Uschmann (Interview in Lotek64 #37, Juli 2011). Mit Engelsgeduld klärt der westfälische IT-Experte Spielbusch die verschiedensten PC-Probleme seiner Kunden. Meist noch bevor das letzte Wort der Frage „Was haben Sie gemacht?“ ausgesprochen wurde, erfolgt bereits die vielsagende Antwort: „Nix!“, denn natürlich hat sich der Rechner mal wieder – ganz ohne eigenes Zutun! – komplett verstellt. Die erste Lesung des brandneuen Buchs erfolgt am 21.01.2017 im Cafe Steinbruch in Duisburg.



SIDOLOGIE

Die famose Klangwelt des Commodore 64 anhand zweier konkreter Beispiele aus dem goldenen Zeitalter und der Neuzeit des SID-Chips von Martinland

Bordella (1992), geschaffen von Metal alias Torben Hansen:

In der Kürze liegt die Würze: Dieses Stück SID-Geschichte erfreut unser Gehör zwar nur für eine Minute und 42 Sekunden (eine für SIDs allerdings bereits mehr als passable Länge), doch das macht es mit seiner fetzig-gefälligen und frischen Art wieder wett. Da der Komponist höchstselbst dieses SID auch noch als eines seiner besten und von Jeroen Tel inspiriert bezeichnet hat, konnte ich nicht umhin, selbiges für diese SIDologie zu selektieren. Auf geht's!

SOASC, 8580R5-Originalaufnahme:
<http://tinyurl.com/hrwh9u3>

Morphosis (1995), geschaffen von GRG alias Glenn Rune Gallefoss:

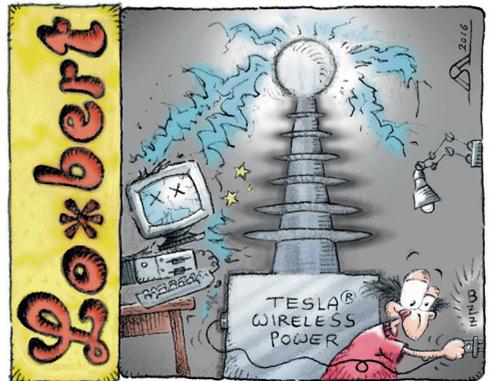
Voller Schrecken habe ich soeben die Unterlassung bemerkt, in dieser Reise durch die Klangwelt des SID-Chips bis zum heutigen Tage keinen einzigen Ton meines Lieblingskomponisten der SID-Neuzeit erwähnt zu haben. Ich werde also nun schleunigst Abhilfe schaffen, indem ich, passend zu diesem invertierten Paar (ein aktuelleres Stück an der Grenze vom goldenen Zeitalter in klassischem Klang für den alten SID als Ergänzung zu obigem Klassiker im neuzeitlichen Klanggewand für den neuen SID), ein besonders opulentes Stück aus seinem reichhaltigen Œuvre auswähle: Entschieden habe ich mich für das zumindest bei

mir ein Lächeln zwischen die Ohren zaubernde „Morphosis“, welches die mit singender Qualität durchsetzte Musikalität GRGs (ähnlich der vom an dieser Stelle bereits mehrfach erwähnten DRAX), von der sein hunderte Stücke umfassendes Werk durchzogen ist, zeigt: Zur Vermehrung der Freude Schleifen ziehen lassen (wie auch beim Schreiben dieser Zeilen praktiziert – eine der besten Eigenschaften von Original-SIDs überhaupt)!

SOASC, 6581R4-Originalaufnahme:
<http://tinyurl.com/h99msvj>

Neues C64-Spiel

Kurz vor Redaktionsschluss kündigte PondSoftware das neue Jump-and-Run-Spiel „The Bear Essentials“ an, das am 24. Dezember erscheinen soll.
https://twitter.com/Kilobyte_Mag/status/812044359545798656



Hier spielt die Chipmusik

*Welche aktuellen Releases lohnen den Download?
Steffen Große Coosmann nimmt euch die Suche
nach guten Tunes ab!*



Kurzfilm: A Terrible Fate



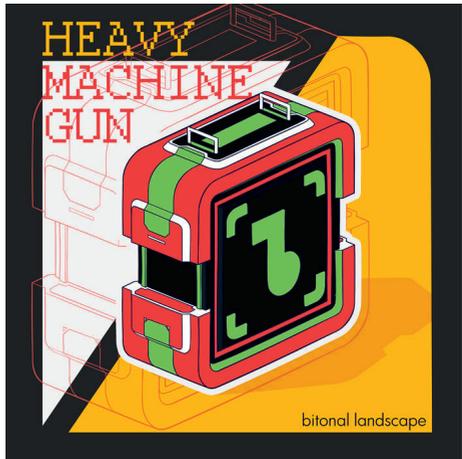
Theophany – Time's End II: Majora's Mask Remixed

(Ambient/VGM) Majora's Mask gehört nicht gerade zu meinen liebsten Vertretern der Zelda-Reihe. Dennoch genießt das N64-Spiel unter seinen Fans aufgrund der düsteren und teils beängstigenden Stimmung eine Sonderstellung, die über 15 Jahre nach Erstveröffentlichung einige Filmemacher dazu inspirierte, das Intro und ein kurzes Stück der Hintergrundgeschichte neu zu animieren. Das Ergebnis ist der CGI-Kurzfilm „A Terrible Fate“, zu dem dieses Remix-Album gehört. Der Film zeigt dabei, dass eine Verfilmung der Legende um die Prinzessin Zelda nicht unmöglich, sondern sogar äußerst wünschenswert ist.

Film: www.terriblefate.com/

Remix-Album: theophany-rmx.bandcamp.com/

Bitonal Landscape – Heavy Machine Gun



(Chip/Electronica) Seit Anbeginn dieser Kolonne im Jahre... Wann war das noch mal? Egal, wir sind alle älter und weiser geworden seitdem. Jedenfalls gibt es die Binsenweisheit, dass nur pure Chiptunes von klassischen Konsolen echte Chipmusik seien. Ist Quatsch, wissen wir inzwischen auch alle. Und ein weiterer Beweis dafür ist dieses Album, das Drum'n'Bass, House und Dubstep gekonnt mit beschwingten und melodiosen Videospieleklängen vermengt.

Download: bitonal-landscape.bandcamp.com/

Preis: 4,68 € oder mehr

Elbowdrop – Straight From The Top



(Chiptrash) Mögt ihr härtere Gitarrenklänge und habt mal drei Minuten Zeit? Dann ist die neue Kleinst-EP von OptimusChad vermutlich genau das Richtige für euch. Diese gerade mal einen Popsong lange Ansammlung von vier Songs verbindet Game-Boy-Drums mit Gitarrenriffs und kräftigem Gegröle. Allein für die kurze musikalische Abwechslung passt diese EP ganz gut zwischen zwei Chartstürmer.

Download: optimuschad.bandcamp.com
Preis: 0,00 € oder mehr

PIXELIZER – VGM NES LEGENDARY

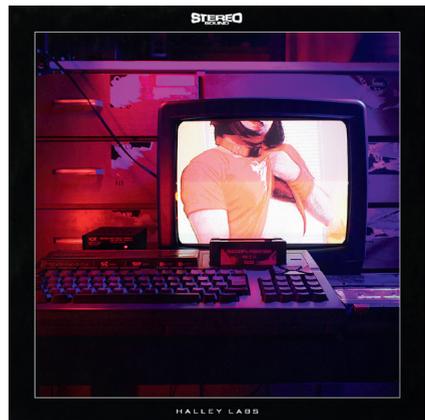


(Synth/VGM) Stellvertretend für das gesamte Pixelizer-Projekt soll dieses Album dienen. Bekannte Hintergrundmusiken und Titellieder klassischer Videospiele werden vom Musiker

mit analogen Synth-Klängen und Drumcomputern gremixt und erhalten so einen Klang, der an die Blütezeit der elektronischen Musik erinnert. Gerade das Thema aus The Legend of Zelda hätte so oder so ähnlich auch von Kraftwerk interpretiert werden können. Leider fallen die Songs immer recht kurz aus.

Download: pixelizer.bandcamp.com/
Preis: 0,00 € oder mehr

RQ laji-2 – low



(???) / Chip) Der Output des Lapfox-Musikprojekts hat in den letzten Jahren vor allem Vielseitigkeit unter Beweis gestellt. Dieser gelegentlich an die Beastie Boys und Chemical Brothers erinnernde Mix aus behäbigen Trip-Hop-Beats, Acid-Synths und kratzigen Chipklängen ist da keine Ausnahme. Ebenso erkennt man deutlich den Weggang von den zahllosen gezeichneten Avataren und Personae, die sich die Nonbinary-Person Renard Queenston bisher zugelegt hat, was auch die schaffende Person hinter dem Projekt etwas greifbarer macht.

Download: www.lapfoxtrax.com
Preis: 0,00 oder mehr

Juni 2016

01.06.2016

Apple-II-Hommage an die Raumfahrtssimulation Kerbal Space Program:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Apple-II-Hommage-ans-Kerbal-Space-Program-3223766.html>

03.06.2016

50 Jahre ECHO IV: Ein (im wahrsten Sinne des Wortes) Heimcomputer, der mehr als zehn Jahre vor Apple und Commodore fertiggestellt wurde.

<http://www.computerhistory.org/atcm/the-echo-iv-home-computer-50-years-later/>

04.06.2016

Wieder wird ein Apple-I-Board versteigert, diesmal erzielt es verhältnismäßig bescheidene 60.000 US- $\text{\$}$.

<http://www.ebay.com/itm/Early-1977-Apple-1-Computer-/282050295252>

05.06.2016

C64 Debugger V0.5, ein Debugger für Windows/Mac/Linux:

<http://csdb.dk/release/?id=148664>

Das Kilobyte Magazine (englisch) gibt es hier online:

<https://issuu.com/kilobytemagazine/docs/kilobytemagazine2016-1>

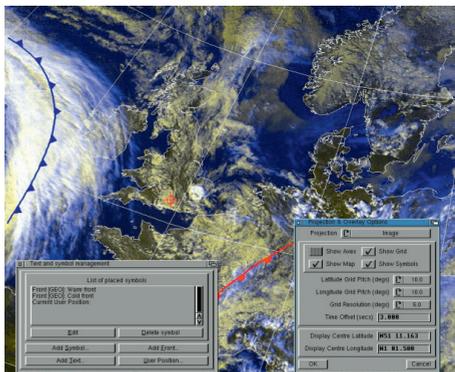
C64-Konvertierung des „Strichmännchen-Spiels“ Alfredo's Crushing Curiosity (Apple II):

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=60798>

Bei der britischen Royal Navy waren Amiga-Computer im Einsatz. Das System konnte die Position des Schiffs mittels GPS auf Satellitenkarten einblenden und Routen berechnen.

Die Software stammte von einem Softwareentwickler namens Anticyclone und nannte sich „WxWatch“.

http://www.anticyclone.myzen.co.uk/product_wxwatch.html



07.06.2016

Die Entdeckung eines Jahrzehnte alten C64-Bugs:

<http://www.linusakesson.net/scene/safevsp/index.php>

Fuse Version 1.2.0, ein Sinclair-Spectrum-Emulator:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Spectrum-Emulator-Fuse-Version-1-2-0-erschiene-3230654.html>

08.06.2016

WinUAE 3.3.0 ist da und enthält neben einer Vielzahl von Verbesserungen Unterstützung für zahlreiche neue Hardwareerweiterungen:

<http://www.winuae.net/>

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-WinUAE-3-3-0-widmet-sich-AmigaOS-4-x-3230733.html>

11.06.2016

Nach 33 Jahren wurde im Apple-II-Spiel Gum-

ball ein Easter Egg entdeckt:

<http://motherboard.vice.com/read/it-took-33-years-for-someone-to-find-the-easter-egg-in-this-apple-ii-game-gumball>

12.06.2016

Das rasante C64-Spiel Quod Init Exit II (der Zusatz steht für „Secundus minimus“) ist in einer auf 16kB verkleinerten Version erschienen und kann für 2 US-\$ heruntergeladen werden. http://www.retream.com/QUOD_INIT_EXIT_II/

Die bekannten Adventures Deja Vu und Uninvited wurden in einer Easyflash-Version für den C64 veröffentlicht.

<http://csdb.dk/release/?id=148695>

Soundtrack zu Shadow of the Beast für den SID umgesetzt und vom Programmierer Anthony Walters rekonstruiert, da nur noch eine Aufnahme auf Musikkassette existierte. <https://soundcloud.com/anthony-walters/shadowofthebeastsid>

Ein Competition Pro zur Fernsteuerung für eine Bierkiste umfunktioniert (Video):

<http://www.forum64.de/index.php?thread/67364-competition-pro-malanders-genutzt/&postID=1054605#post1054605>

IRQHack64, ein C64-Modul aus einem Arduino-Board (pro mini) mit SD-Erweiterung und einem 27c512-Eprom.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=58730&sid=17aa9bc95ddb4af44e926ebc34fb6b00>

Albert Charpentier und Yash Terakura, die an der Entwicklung des Commodore 64 beteiligt waren, erzählen über dessen Innenleben:

<http://www.heise.de/tp/artikel/48/48423/1>.

html

13.06.2016

Bereits am 4. Mai 2016 verstarb Klaus Finke (vielen bekannt als „Klaus der Suhler“) im Alter von 71 Jahren, hier ein Nachruf:

<http://www.forum64.de/index.php?thread/67442-nachruf-klaus-der-suhler/&pageNo=1>

19.06.2016

Ein C64 mit Touchscreen-Interface:

<http://www.forum64.de/index.php?thread/67505-c64-mit-touchscreen-interface-os/&postID=1056614#post1056614>

mousestest identifiziert und testet am C64 Joysticks, 1351- und Amiga-Mäuse, die Atari-ST-Maus und den Atari-CX-22-Trackball:

<http://www.forum64.de/index.php?thread/67415-mousestest-identifiziert-und-testet-m%C3%A4use/&postID=1055583#post1055583>



21.06.2016

Wiederinstandsetzung eines Xerox-Alto-Computers aus dem Jahr 1973, der für die damalige Zeit revolutionäre Konzepte wie eine grafische Benutzeroberfläche, Maussteuerung und Ethernet einführte:

<http://www.righto.com/2016/06/y-combinators-xerox-alto-restoring.html> <https://www.youtube.com/watch?v=xPyqQXFC2yw>

In einem Video aus dem Zeitraum 1981/1982 wird der Xerox Star 8010 vorgestellt, ein Computer mit grafischer Benutzeroberfläche und Maussteuerung:

https://www.youtube.com/watch?v=0_bgAryP380

22.06.2016

PAC-MAN 256, eine zeitgenössische Version des Klassikers, in dem man nicht nur gegen Geister, sondern auch gegen den berühmten Glitch bestehen muss, der unaufhaltsam näher kommt, ist für ca. 5 Euro erhältlich.

<http://store.steampowered.com/app/455400/>



ScummVM unterstützt nun das Adventure „GNAP: Der Schurke aus dem All“ aus dem Jahr 1997:

<http://www.scummvm.org/news/20160606/>

<http://www.adventure-archiv.com/g/gnapreviewd.htm>

[https://archive.org/details/Gnap_-_Der_Schurke_aus_dem_All_1997_Artech_DE](http://archive.org/details/Gnap_-_Der_Schurke_aus_dem_All_1997_Artech_DE)

https://archive.org/details/Gnap_-_Der_Schurke_aus_dem_All_1997_Artech_DE

26.06.2016

Eine bootfähige Version von GEOS 64 2.1e für EPROM und EasyFlash startet in 13 Sekunden, unterstützt Speicherweiterungen und

enthält eine Menge kleiner Tweaks für mehr Geschwindigkeit.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=60874>

Es gibt auch eine 1581-Fassung (Mitte der Seite):

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=60874&postdays=0&postorder=asc&start=15>

28.06.2016

Zahlen, bitte! 3.333.360 Punkte kann man bei Pac-Man erreichen, bevor der „Kill-Screen“ zuschlägt:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-3-333-360-Punkte-bis-zum-Kill-Screen-von-Pac-Man-3227685.html>

29.06.2016

„Die Story ist so groß“: Tetris-Film wird 2017 in China als Trilogie verfilmt.

<http://derstandard.at/2000040088059/>

Tetris-Kultspiel-wird-als-Trilogie-verfilmt „Zelda“, „The Witcher“, „Super Mario“ und andere Videospieldenken im Stil von Filmplakaten umgesetzt:

<http://derstandard.at/2000040046250/>

So-haben-Sie-Zelda-The-Witcher-oder-Super-Mario-noch?_slide=1

Dolphin 5 ist erschienen. Mit diesem Emulator können Wii-Titel in 1080p am PC gespielt werden.

<http://derstandard.at/2000040059132/>

Dolphin-5-erschieden-Wii-Spiele-in-1080p-am-PC-zocken

Juli 2016

02.07.2016

Das C64-Adventure Bongo-King (1986) ist wieder aufgetaucht.

http://www.c64-spiele.net/t_bongoking.aspx

03.07.2016

Ein Dual-Core-C64:

<http://telmomoya.blogspot.de/>

05.07.2016

James Newman baut einen sehr großen Prozessor:

<http://www.nerdcore.de/2016/07/05/dude-builds-giant-giant-diy-processor-to-suck-at-tetris/>

Im Dienst der Wissenschaft: Einzeller spielen „Pac-Man“.

<http://derstandard.at/2000040432077/Im-Dienst-der-Wissenschaft-Einzeller-spielen-Pac-Man>

10.07.2016

Ein altes Video von Lucasfilm Games ist aufgetaucht. Es war vermutlich für interne Präsentationen gedacht:

<https://www.youtube.com/watch?v=Tk3XpvDs0Kc>

12.07.2016

Habitat, ein MMORPG von Lucasfilm Games aus dem Jahr 1986 für den Commodore 64, ist jetzt Open Source.

<https://themade.org/posts/1701> <https://github.com/Museum-of-Art-and-Digital-Entertainment/habitat>

Nach fast 22 Jahren ist es dem Ingenieur James Laird-Wah gelungen, das DRM-System der 1994 veröffentlichten Konsole SEGA Saturn zu umgehen.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/DRM-des-SEGA-Saturn-nach-fast-22-Jahren-umgangen-3265029.html> <https://www.youtube.com/watch?v=jOyfZex7B3E>

Floppotron 2.0: Musik von 64 Diskettenlauf-

werken, 8 Festplatten und 2 Scannern:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Floppotron-2-0-Musik-von-64-Diskettenlaufwerken-8-Festplatten-und-2-Scannern-3263668.html>

13.07.2016

Indiana Jones and the Iron Phoenix, die nie veröffentlichte Fortsetzung von The Fate of Atlantis – am Ende des Berichts ist ein Video verlinkt, das weitere unveröffentlichte Szenen aus alten LucasFilm-Adventures zeigt.

<http://mixmojo.com/features/sitefeatures/Indiana-Jones-and-the-Iron-Phoenix-The-Lost-Sequel-to-Fate-of-Atlantis>

14.07.2016

Die Mini-„Flashback“-NES-Konsole mit 30 eingebauten Spielen erscheint und ist schnell ausverkauft. Eine neue Auflage ist angekündigt.

<http://www.vintageisthenewold.com/nintendo-announces-its-flashback-nes-console-the-nes-classic-edition/>

Atomkraftwerke werden bis ins Jahr 2050 mit einem Computer aus den 1970er-Jahren gesteuert werden

http://www.theregister.co.uk/2013/06/19/nuke_plants_to_keep_pdp11_until_2050/



17.07.2016

C64ColQuiz, ein 4kB kleines C64-Spiel:

<http://sdwdevelopments.com/c64colquiz.html>

Regenerator 1.7 Multi System, ein interaktiver 6510-Disassembler :
<http://csdb.dk/release/?id=149429>

19.07.2016

My Life!, ein neues C64-Spiel im Geiste von Mikie, ist erschienen und kostet ca. 8 Euro.
http://binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=product_info&cPath=2_7&products_id=252



Spiele von Sierra On-Line werden mit Hegel, Derrida und Foucault konfrontiert:
<https://gespielt.hypotheses.org/837>

20.07.2016

In Japan wurde im Juli 2016 der letzte Videorekorder hergestellt.
<http://mentalfloss.com/article/83427/japan-will-make-its-last-ever-vcr-month>

21.07.2016

Zetio, ein C64-Spiel
<http://csdb.dk/release/?id=149637>

24.07.2016

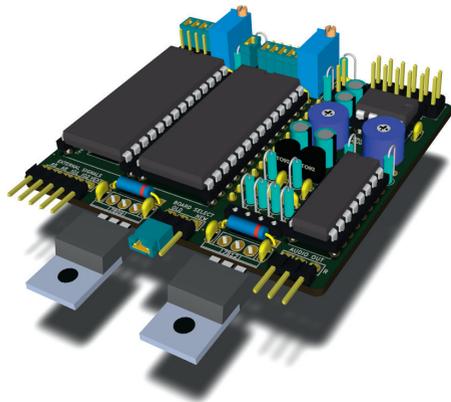
Drei neue C64-Spiele: Shotgun (Box für 16,90 Euro, das Spiel ist Freeware):
<http://www.forum64.de/index.php?thread/68108-shotgun-boxed-version/&postID=1064760#post1064760>

<http://www.forum64.de/index.php?thread/68108-shotgun-boxed-version/&postID=1064760#post1064760>

Fort Django:
<http://csdb.dk/release/?id=149628>

Maze of the Mummy:
<http://www.pystronik.net/newsite/index.php/c64/56-mummymaze>

MixSID ist eine Stereo-SID-Erweiterung für das C64-Board mit integrierter Audiomischung.
<http://www.henning-bekel.de/mixsid/de/>



26.07.2016

Von Vista bis Karl Klammer: Die größten Flops von Microsoft.
<http://web.de/magazine/digital/microsoft-vista-karl-klammer-groessten-flops-konzerngeschichte-31464976>

31.07.2016

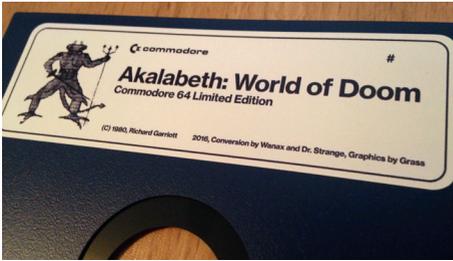
Mit einem Arduino-Board kann der C64 zum ersten Mal ohne Begrenzung Videos streamen:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=61366>

August 2016

02.08.2016

Akalabeth: World of Doom, das legendäre Spiel von Richard Garriott für den Apple II aus dem Jahr 1980, wurde mit dem Einverständnis von „Lord British“ von einem Team rund um Andrea Schincaglia auf den C64 portiert.

<http://www.indieretronews.com/2016/08/akalabeth-world-of-doom-lord-british.html>
<https://arheogaming.blogspot.de/2016/07/akalabeth-world-of-doom-for-commodore-64.html>



Ein Modder baut seinen eigenen „NES Classic Mini“ mit Cartridge-Einschub:

<http://derstandard.at/2000042021755/Modder-baut-eigenen-NES-Classic-Mini-mit-Cartridge-Einschub>

„Ein Computer darf niemals ein Statussymbol sein“ – Nachruf auf den Informatiker Seymour Papert:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Ein-Computer-darf-niemals-ein-Statussymbol-sein-zum-Tode-von-Seymour-Papert-3283379.html>

04.08.2016

25 Jahre Websites: Wie das WWW die Welt verändert hat:

<http://derstandard.at/2000042335521/25-Jahre-Websites-Wie-das-WWW-die-Welt-veraendert-hat>

Auf Gog.com sind nun die 16-Bit-Jump'n'Runs The Lion King, Aladdin und The Jungle Book aus dem Hause Disney erhältlich:

https://www.gog.com/news/bdie_ruckkehr_von_disneys_gefeierten_16bitjumpnruns_exklusiv_auf_gogcom

05.08.2016

Ein neues britisches C64-Fanzine namens Freeze64 ist erschienen und kann für ca. 7 Euro bestellt werden:

<http://www.c64endings.freeolamail.com/freeze64/freeze64-1.htm>

06.08.2016

i-Telex hat eine Lösung erarbeitet, um Telex-Geräte (ein etwa 80 Jahre altes System zum Übertragen von Textnachrichten von Gerät zu Gerät) am Telefonnetz und über das Internet zu betreiben. Telex lief auf einem eigenen Netz, das neben dem Telefonnetz betrieben werden muss, was wiederum einer der Gründe für die Entwicklung von ISDN war. In Deutschland wurde das Telex-Netz 2007 eingestellt, in Österreich 2006. In einigen Ländern ist es noch verfügbar.

www.i-telex.net

07.08.2016

Alte C64-Spiele mit neuen Features: Das italienische Action-Adventure Chobin 2 wurde von Hokuto Force überarbeitet und liegt nun in englischer Sprache vor.

<http://csdb.dk/release/?id=145712> <http://csdb.dk/release/?id=145713>

International Karate in stereo:

<https://groups.google.com/forum/?fromgroups&hl=de#!topic/comp.sys.cbm/eOBQ0FZiwl0>

10.08.2016

Warum Spiele heute nicht mehr so entwickelt werden wie im Zeitalter der Heimcomputer – am Beispiel des Studios Reflections aus Newcastle, wo die Grafik für Shadow of the Beast (Amiga) entwickelt wurde:
<https://www.theguardian.com/technology/2016/aug/10/they-quite-literally-dont-make-games-the-way-they-used-to>

12.08.2016

Die BBC hat ihren Teletext-Dienst 2012 abgeschaltet, Bastler haben ihn nun mit Hilfe eines Raspberry Pi wieder zum Leben erweckt.
<http://derstandard.at/2000042769835/Aeltester-Teletext-der-Welt-wird-mit-Raspberry-Pi-wieder-zum>

13.08.2016

Aufstieg und Fall des Gopher-Protokolls:
<https://www.minnpost.com/business/2016/08/rise-and-fall-gopher-protocol>

14.08.2016

Giana Sisters: Special Edition für den Amiga wartet mit vielen optischen und akustischen Verbesserungen auf:
<http://pixelglass.org/GianaSistersSE>



16.08.2016

Barnsley Badger ist ein neues C64-Spiel in der Tradition von Monty on the Run und kostet

2,99 US-\$.
<https://psytronik.it.ch.io/barnsley-badger-c64>

John Romero über die Anfänge von id Software und World-of-Warcraft-Sucht:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/John-Romero-Von-id-Softwares-Anfaengen-und-World-of-Warcraft-Sucht-3296840.html>

Vor 20 Jahren begann mit dem Communicator von Nokia die Smartphone-Ära.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-20-Jahren-Die-Smartphone-Aera-beginnt-mit-grossem-Communicator-3294399.html>



21.08.2016

„Retro PSU“: Ersatz-Netzteil für C64 und andere Computer als Bastelprojekt:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=61378>

Reverse Engineering: Der Sourcecode von GEOS 2.0 für C64 und C128:
<http://www.pagetable.com/?p=869> <https://github.com/mist64/geos>

Der C64-Klassiker M.U.L.E. in einem File und mit Unterstützung für Vier-Player-Adapter:
<http://csdb.dk/release/?id=101455>

Vom niederländischen C64-Adventure The Beyond, das auf dem gleichnamigen italieni-

schen Gruselfilm von Lucio Fulci basiert, ist eine englische Übersetzung des belgischen Text-Adventures THE BEYOND:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=61640&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=>

23.08.2016

Die besten C64-Spiele auf der Gamescom 2016: http://www.gamestar.de/specials/spiele/3301527/gamescom_2016.html

Zippy The Porcupine, ein Sonic-Klon für den Atari 2600:

<http://www.indieretronews.com/2016/08/zippy-porcupine-sonic-hedgehog-on-atari.html>

Time Twist, ein bizarres japanisches Spiel für das Famicom Disk System mit Hitler, Ku-Klux-Klan und vom Teufel besessenem Jesus aus dem Jahr 1991:

<http://derstandard.at/2000043136667/Das-bizarre-Nintendo-Spiel-mit-Hitler-Ku-Klux-Klan-und>

26.08.2016

„Hugo“, das „interaktive Fernsehen“ der 90er-Jahre:

http://www.dwdl.de/magazin/57385/hugo_oder_interaktives_fernsehen_der_90er_jahre/

27.08.2016

Ein Apple I aus der ersten Produktionsserie, aus der bisher noch keines der 100 Exemplare verkauft wurde, erzielte bei einer Auktion zugunsten einer Leukämie-Forschungseinrichtung 815.000 US-\$.

<http://derstandard.at/2000041811044/Millionengebot-erwartet-Seltener-Apple-I-wird-versteigert>

28.08.2016

The Beep Book: Ein Buch über die Geschichte des Sounds von Videospiele ist als E-Book erschienen.

<https://www.amazon.com/gp/product/B01J1YDNQ8/>

Eine Erweiterungsdiskette für Advanced Space Battle ist erschienen.

<http://www.forum64.de/index.php?thread/68568-asb-scenario-disk/&postID=1073342#post1073342>

Pentagram V1.20, ein C64-Spiel, das ziemlich monochrom daherkommt:

<http://csdb.dk/release/?id=150001>

29.08.2016

Renaissance der Datasette: Wie man Dateien auf einer Musikkassette speichern kann:

<http://www.instructables.com/id/Storing-files-on-an-audio-cassette/>

30.08.2016

21 ASCII-Spiele für Linux:

<http://www.linuxlinks.com/article/20160829040423263/ASCIIGames.html>

25 Jahre Super Nintendo Entertainment System: Von Kindern geliebt, von Eltern gehasst.

<http://derstandard.at/2000043499888/Kultkonsole-Super-Nintendo-SNES-Von-Kindern-geliebt-von-Eltern-gehasst>

September 2016

01.09.2016

Die Wiederbelebung der Marke Rainbow Arts steht laut Julian Eggebrecht kurz bevor.

http://phantanews.de/wp/2016/09/rainbow-arts-wird-wiederbelebt/?fdx_switcher=true

04.09.2016

Individual Computers lizenziert die Marke

Commodore:

<http://derstandard.at/2000043821683/Neuaufgabe-Der-Commodore-64-feiert-ein-Comeback>

06.09.2016

Zum 20.Geburtstag des Kultshooters „Duke Nukem 3D“ wird eine Neuaufgabe des Spiels angekündigt und kurze Zeit später veröffentlicht. Die Grafik des ca. 20 Euro teuren (PC-) Spiels ist gegenüber dem Original nur geringfügig verbessert. Die Designer des Ur-Duke haben acht neue Levels zusammengestellt, darunter das von Aliens überrannte Moskau und das antike Ägypten.

<http://derstandard.at/2000043847286/20-Jahre-Duke-Nukem-3D-Neuaufgabe-des-Kultshooters-angekündigt>



Nintendo lässt 562 Fanprojekte offline nehmen.

<http://www.golem.de/news/pokemon-und-mario-nintendo-nimmt-562-fanprojekte-offline-1609-123121.html>

Ein Hacker aus Südafrika hat den ersten NASA-Computer, der im Weltraum eingesetzt war, gerettet:

<http://www.atlasobscura.com/articles/a-hacker-from-south-africa-just-rescued-the-first-nasa-computer-in-space>

07.09.2016

VIDE 1.0, eine neue Entwicklungsumgebung für die Vectrex-Konsole:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/VIDE-1-0-Neue-Entwicklungsumgebung-fuers-Vectrex-3314915.html>

08.09.2016

Flappy Bird auf der 70er-Jahre-Konsole VC-4000:

<http://www.simulationsraum.de/blog/2016/09/08/flappy-bird-vc-4000-classic-computing/>

Nintendo bringt Super Mario auf das iPhone:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Nintendo-bringt-Super-Mario-auf-das-iPhone-3315804.html>

13.09.2016

4-Spieler-Deathmatch-Spiel Shotgun für den C64 im Stil von Wizard of Wor:

<https://pixelnostalgie.de/2016/09/multiplayer-mit-der-shotgun-dr-wuro-laessts-am-c64-krachen/>

Vor 20 Jahren sorgte Motorola mit einem PowerPC-Prozessor, der mit 400 MHz getaktet war, für Aufsehen.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-20-Jahren-PowerPC-von-Motorola-mit-400-MHz-3319368.html>



15.09.2016

Brian Henson, der Sohn des 1990 verstorbe-

nen Puppenspielers und Regisseurs, über den Film Labyrinth, der 30 Jahr zuvor erschienen ist:

<http://nerdist.com/brian-henson-reflects-on-labyrinths-30th-anniversary-legacy-and-lifelong-fans/>

Stilvolle Bilder vom Leben mit Computern aus den 70er-Jahren:

<http://www.vintag.es/2015/08/colorful-pictures-of-computing-in-1970s.html>

The Bitmap Brothers: Universe – ein ca. 35 Euro teures Buch über das britische Softwarehaus, dem Titel wie „Xenon 2: Megablast“ und „The Chaos Engine“ verdanken.

<https://readonlymemory.vg/shop/book/the-bitmap-brothers-universe/>

16.09.2016

Das Betriebssystem ProDOS für Apple-II-Computer, dessen letzte Version 2.0.3 aus dem Jahr 1993 stammt, erhielt von einem privaten Entwickler ein umfangreiches und erstaunliches Update auf Version 2.4.

<http://ascii.textfiles.com/archives/5054>

20.09.2016

Ein beinahe einstündiges Videointerview mit Nolan Bushnell für das Scene World Magazine: <https://www.youtube.com/watch?v=AUV-zcCfz-s>

„How to send an ‚E mail“ – Ein lehrreiches Video aus dem Jahr 1984:

<https://www.youtube.com/watch?v=szdbKz5CyhA>

25.09.2016

The Pirates of the Dark Waters V2, ein Textadventure für den C64:

<http://csdb.dk/release/index.php?id=150485>

Encyclopedia Galactica, ein neues Spiel für den ZX Spectrum:

<http://www.rgcd.co.uk/2013/03/encyclopedia-galactica-zx-spectrum.html>



26.09.2016

Wander, ein verloren geglaubtes Mainframe-Spiel aus dem Jahr 1974, wurde wieder gefunden:

<https://ahopeful.wordpress.com/2015/04/22/wander-1974-a-lost-mainframe-game-is-found/>

27.09.2016

Ein C64, der seit mehr als 25 Jahren zur Messung von Unwuchten verwendet wird:

<http://derstandard.at/2000045112997/Commodore-64-bei-Autohaendler-seit-25-Jahren-im-Einsatz>

Wie man mit Dungeons & Dragons Millionen verdient:

<http://motherboard.vice.com/de/read/wie-man-mit-dungeons--dragons-millionen-verdient>

Neuseeländische Wissenschaftler haben die älteste Musikaufnahme eines Computers aus dem Jahr 1951 wiederhergestellt. Sie stammen von Alan Turing, der auch auf diesem Ge-

biet ein Pionier war.

<http://derstandard.at/2000044931216-628/Wissenschaftler-stellen-allererste-Computer-Musikaufnahme-wieder-her>

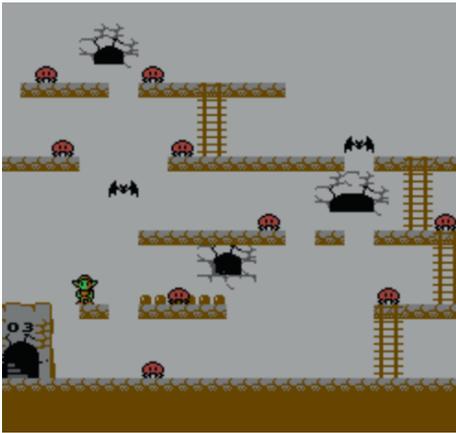
Oktober 2016

01.10.2016

Goblin, ein neues C64-Plattformspiel:

<http://csdb.dk/release/?id=15066>

<http://pondsoft.uk/goblin.html>



Bonkey Kong, ein 4 kB kleines C64-Spiel:

<http://pondsoft.uk/privy/index.html#bonkeykong>

C64-Spiel Dog:

<http://csdb.dk/release/?id=150663>

Mini-Survivalspiel Zombie Massacre für den C64:

<http://csdb.dk/release/?id=150670>

Lumberjack, ein weiteres 4kB-Spiel für den C64, das im Rahmen der 4kb Game Coding Competition entstanden ist und Monty-Python-Fans zum Mitsingen anregt:

<http://csdb.dk/release/?id=150669>

02.10.2016

Dodo v0.9, ein Authoring-Tool für Textadventures für den C64, veröffentlicht:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=61965> <https://dodoif.wordpress.com/>

So würde Half-Life 2 auf einem Commodore 64 aussehen:

<https://www.youtube.com/watch?v=qUOEAsCNZiA>

04.10.2016

Verkaufszahlen und Marktanteile der wichtigsten Computer inden 80ern im Vergleich:

<https://amigalove.com/viewtopic.php?f=5&t=131>

Winky Blinky, Attack of the Mutant Cabbages und I Am the Flashing C64 Cursor, drei weitere Minispiele für den C64:

<http://csdb.dk/release/?id=150713>

<http://csdb.dk/release/?id=150718>

<http://csdb.dk/release/?id=150731>

Towering Inferno, ein neues Intellivision-Spiel:

<http://www.indieretronews.com/2016/10/towering-inferno-intellivision-homebrew.html>



09.10.2016

Lighthouse Adventure, ein C64-BASIC-Spiel:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic>

php?t=62125

16.10.2016

Gamebase64 V15 mit 700 neuen Einträgen veröffentlicht:
<http://www.gb64.com/index.php>

SNAFU 64, ein 20 Jahre altes Intellivision-Remake des bewährten Snakes-Prinzips:
<http://csdb.dk/release/?id=150866> <http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=62198>

Eine spielbare Version des C64-Spiels „Charlie Chaplin“ aus dem Jahr 1987 ist aufgetaucht.
<http://www.gamesthatwerent.com/gtw64/charlie-chaplin/>

17.10.2016

The Tale of Lonkey Island, eine Parodie auf „The Secret of Monkey Island“:
<http://www.adventuregamestudio.co.uk/site/games/game/2100/>

25.10.2016

Das Geheimnis der unzugänglichen Münze in Super Mario 64:
<https://www.youtube.com/watch?v=iPILIf7ru48>

26.10.2016

Ein Bugfix für die Amiga-Workbench 3.1 (40.43):
<http://hyperion-entertainment.biz/index.php/news>

Die berühmtesten Glitches:
<http://www.maniac.de/content/extended-star-bugs-die-beruehmtesten-glitches>

27.10.2016

Amiga-Ersatz ARMIGA:
<http://www.armigaproject.com/>

Commodore-Pet-Interface PetBus:
<http://chipitos.be/main/index.php/mainproject/petbus>



29.10.2016

ZX Spectrum Games Code Club, ein Buch mit 20 Spiel listings für den ZX Spectrum:
<https://www.amazon.co.uk/ZX-Spectrum-Games-Code-Club/dp/0993474403/>

30.10.2016

Raspberry Pi in einen Amiga verwandeln mit Amibian:
<http://gunkrist79.wixsite.com/amibian>
 Ähnliche Ziele verfolgt das Projekt Happiga:
<http://nemesiz4ever.de/index.php?article512/raspberry-pi-amiga-emulationsumgebung-happiga-nutzen>



Neues C64-Spiel „Let's Invade“, eine Space-Invaders-Variation:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=62361>

November 2016

01.11.2016

Doomsday Lost Echoes, ein neues Spiel für den Amstrad CPC:

<http://www.indieretronews.com/2016/11/doomsday-lost-echoes-grand-space.html>
<https://doomsdayproductions.org/>



03.11.2016

Prisma Megamix, eine Soundkarte (Zorro II/III) für die Amiga-Modelle A1200T, A2000, A3000, A4000, A4000T, ist für etwa 90 Euro erhältlich. Eine Version für den Uhrenport des A1200 wurde angekündigt.

<http://amigaworld.net/modules/news/article.php?storyid=7857>

Eine sehr kleine Version der NES-Konsole, die mit Original-Cartridges funktioniert:

<http://arstechnica.com/gaming/2016/11/hands-on-nes-classic-edition-puts-old-games-in-a-very-small-package/>

06.11.2016

Ergebnisse der X2016 für den C64:
<http://csdb.dk/event/?id=2299>

Offizielle Fortsetzung des C64/Spectrum-Spiels Saboteur / Saboteur II: Avenging

Angel erschienen: Saboteur 1.5, das wahlweise in Spectrum- oder C64-Optik gespielt werden kann, gibt es für PC, Mac und Android für ca. 5 Euro.

<http://www.clivetownsend.com/index.php>
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=62445>

Einer der sechs frühesten C64-Prototypen wurde in den USA (wieder-)gefunden:

<http://www.forum64.de/index.php?thread/69994-c64-prototyp-in-amerika-wieder-gefunden/&postID=1090963#post1090963>
http://pilotonline.com/business/turns-out-the-leader-of-the-commodore-engineering-team-retired/article_0da0c8f0-5199-50c0-8398-0a751a7e6467.html

Die Auktion eines C65 brachte diesmal „nur“ 15.605,00 Euro.

<http://www.ebay.de/itm/332015582559>

08.11.2016

Gunman Clive, ein neues Gameboy-Spiel:
<http://www.gunmanclive.com/gameboy/>

Und eine Meldung für alle Nerds: Der Texteditor Vim feiert seinen 25. Geburtstag.

<https://opensource.com/life/16/11/happy-birthday-vim-25>

09.11.2016

Fans machen den verschollenen Zelda-Titel „BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets“ nach 20 Jahren in einer synchronisierten Fassung wieder spielbar. Das Spiel wurde ursprünglich für das japanische Famicom-Satellaview-System veröffentlicht und via Satellit übertragen. Es war insgesamt nur vier Stunden lang spielbar.

<http://derstandard.at/2000046164080/Verschollenes-Zelda-Kultspiel-Ancient-Stone->

Tablets-wieder-spielbar

10.11.2016

Das 28 Jahre alte Mega Drive von Sega wurde in Brasilien von einer Firma namens Tectoy lizenziert und kommt in einer Version mit SD-Kartenslot und 20 eingebauten Spielen für umgerechnet rund 110 Euro auf den Markt.

<http://derstandard.at/2000047283484/Sega-Mega-Drive-Kultkonsole-feiert-ungewoehnliches-Comeback>

11.11.2016

Auf dem Weg zur Retrokonsole: Nintendo stoppt in Japan die Produktion der Wii U.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Nintendo-stoppt-Produktion-der-Wii-U-in-Japan-3464256.html>

12.11.2016

Eine Colecovision-Version von Rick Dangerous steht kurz vor der Fertigstellung.

<http://www.indieretronews.com/2016/11/risky-rick-rick-dangerous-port-in.html>



C64-Spielegrafiken, in die dritte Dimension übertragen:

<https://www.flickr.com/photos/c64tv>

13.11.2016

Die C64-Spiele Moonspire und C-2048 sind auf Modul erhältlich.

<http://www.rgcd.co.uk/2016/11/moonspire-and-c-2048-available-on.html>

15.11.2016

Apple veröffentlicht ein Buch mit 450 Produktfotos und verlangt dafür 300 US-\$.

<http://derstandard.at/2000047591620/Apple-veroeffentlicht-300-Dollar-Buch-mit-450-Fotos-seiner-Produkte>

17.11.2016

Rolf-Dieter Klein, bekannt aus diversen Computerfernsehsendungen und als einer der Köpfe hinter der Wirtschaftssimulation „Ports of Call“, hat ein System von „Bricks“ entwickelt, mit dem sich Elektronik-Experimente in großer Bandbreite durchführen lassen.

<https://www.brickrknowledge.de/>

Der Bundestag finanziert die weltweit größte Computerspiele-Sammlung. USK und Computerspielemuseum werden zusammengelegt.

<http://www.gameswirtschaft.de/politik/computerspiele-sammlung-bundestag/>

18.11.2016

Mit MiniDOOM wurde eine 2D-Umsetzung der „Mutter aller Shooter“ veröffentlicht.

<http://www.indieretronews.com/2016/11/mini-doom-first-person-shooter-hit.html>

Jede Menge MOS-Chips in vektorisierter Form:

<https://siliconpr0n.org/map/mos/>

<http://www.slideshare.net/hhkamat/vlsi-stic-daigram-jce>

20.11.2016

Crash Time Plumber, ein Donkey Kong nicht unähnliches Spiel, wurde für den Atari ST veröffentlicht.

<https://t.co/miRLty5EaY>



„Crazy Music“, ein neues C64-Spiel:
<http://csdb.dk/release/?id=151722>

Ein kanadischer User hat eine Diskette namens „Activision Demo Disk #2“ aufgespürt und veröffentlicht, die selbstlaufende Demos einiger bekannter C64-Spiele enthält, darunter Ghostbusters, River Raid und Mindshadow.
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=62545>

22.11.2016

20 Jahre ICQ: Das Messenger-Urgestein lebt noch und wird von ungefähr 11 Millionen Menschen verwendet.
<http://derstandard.at/2000047663350/20-Jahre-ICQ-Das-Messenger-Urgestein-lebt-noch>

RetroPie: Wie man eine Retro-Konsole für wenig Geld selbst bastelt:
<http://derstandard.at/2000047896570/NES->

C64-Playstation-DIY-Retro-Konsole-fuer-wenig-Geld

Margaret Hamilton und Grace Hooper, letztere prägte den Begriff „Bug“ in Zusammenhang mit Computern, wurden vom scheidenden US-Präsidenten Obama für ihre Verdienste als Technikpionierinnen geehrt.

<https://www.cnet.com/news/medal-of-freedom-grace-hopper-margaret-hamilton-obama/>

24.11.2016

Es gibt wieder Schreibmaschinen. Sie verfügen über Cloud-Anschluss.

<http://www.golem.de/news/astrohaus-freewrite-im-test-schreibmaschine-mit-cloud-anchluss-und-gpl-verstoss-1611-124655.html>

27.11.2016

Mit „Retro-Printer“ können moderne Drucker mittels Raspberry Pi und Centronics-Interface an alte Computer angeschlossen werden.
<http://www.retroprinter.com/>

28.11.2016

Der ehemalige Apogee/3DR-Künstler Steven Hornback starb am 26. November im Alter von 62 Jahren. Er war an Spielen wie Duke Nukem 3D, Rise of the Triad und Terminal Velocity beteiligt.

<https://www.facebook.com/official3dr/posts/1774164942837451>

C64-Client der webbasierten Team-Kommunikationssoftware Slack, mit einem Raspberry Pi realisiert:

<http://1amstudios.com/2016/11/27/c64-slack-client/>

29.11.2016

Ein Bastler baut den kleinsten Game Boy der

Welt für den Schlüsselbund.

<http://derstandard.at/2000048433359/Bastler-baut-Mini-Gameboy-fuer-den-Schlüsselbund>

Great Giana Sisters Construction Set 3.1 ist für den C64 erschienen und ermöglicht es jedem Fan, sein eigenes Giana-Spiel zu erstellen.

<http://www.indieretronews.com/2016/11/great-giana-sisters-construction-set.html>

30.11.2016

Von Motorman, einem Excitebike-Klon für den C64, wurde eine spielbare Demo veröffentlicht. <https://t.co/3opgO0pLvZ>



01.12.2016

Die finale Version von AmigaOS 4.1 von Hyperion erhält ein Update für den AmigaOne X5000.

<http://www.hyperion-entertainment.com/index.php/news/36-amigaos-4x/176-amigaos-41-final-edition-update-1-pre-release-for-the-amigaone-x5000>

Der Colour Maximite ist ein kleiner und vielseitiger Single-Chip-Computer mit BASIC-Interpreter, 128kB Arbeitsspeicher und acht Farben, die auf einem VGA-Monitor ausgegeben werden.

<http://geoffg.net/maximite.html>

Nachtrag zu Ausgabe #53

Im Artikel „Planet der Pendler“ (S. 39) über ein U-Bahn-Kunstprojekt in Wien geht aus dem Text nicht klar hervor, ob das Kunstwerk nun wartungsarm betrieben werden kann oder wartungsintensiv ist.



Autor Stefan Egger:

Bei diesem Kunstwerk nach Angaben der Wiener Linien einiger Aufwand nötig, es im Originalaufbau mit Original-Hardware laufen zu lassen. Man könnte die CRT-Monitore durch moderne Technik ersetzen, was jedoch vermieden werden soll. Es ist weltweit kein weiteres Computerkunstwerk bekannt, welches seit mehr als 22 Jahren durchgehend und vor allem vollkommen authentisch läuft. Im Umkehrschluss: Wäre es mit keinem Aufwand verbunden, es so lange zu betreiben, so wären die anderen Kunstwerke ja ebenso noch im Originalzustand. Es wird also Aufwand betrieben, es im Originalzustand zu belassen, das System an sich kann jedoch (speziell für die Laufzeit 24/7 über 22 Jahre) als wartungsarm (nicht: wartungsfrei) bezeichnet werden.

„Das ganze Leben ist ein Quiz“, ab Seite 22: Auf Seite 26 wird die PCSL Software GmbH in Irland genannt. Zumindest die C64-Version entstand jedoch in Deutschland (denn woanders gibt’s ja keine GmbH).

Co-Autor Tim Schürmann:

Die PCSL Software GmbH hat einige Spiele hier direkt in Deutschland entwickeln lassen, und zwar von der Gruppe Digital Excess. Zu diesen hierzulande programmierten Spielen zählt auch „Punkt, Punkt, Punkt“. „5x5“ wurde ebenfalls von der PCSL Software GmbH vertrieben, als Entwickler wird aber die PCSL Software Ireland genannt. Zusammengefasst: Die C64-Version wurde in Deutschland von der PCSL Software GmbH entwickelt und vertrieben.

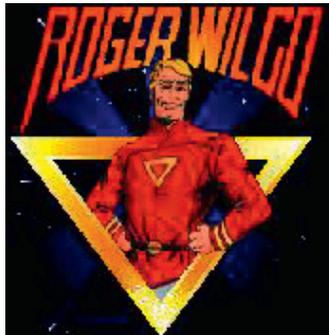
Dank an Simon Quernhorst für die aufmerksame Lektüre.



Roger Wilco

Roger Wilco, Weltraum-Hausmeister, ist der Held der Space-Quest-Reihe. Sein Name beruht auf dem Funk-Alphabet („Roger“ bedeutet: habe verstanden; „Wilco“ steht für „will comply“ – wird gemacht!)

Roger Wilco ist ein echter Jedermann. Er stolpert immer wieder kopfüber in gefährliche Situationen und muss ein ums andere Mal das Universum vor der Zerstörung bewahren; Respekt und Anerkennung bleiben ihm jedoch verwehrt. Immerhin darf er in Space Quest 5 seine Ausbildung an der StarCon Academy abschließen und kurzzeitig Captain eines Müllschiffs werden... bevor er wieder zum Hausmeister degradiert wird.



Retro Gamer verlieh Roger Wilco im Jahr 2004 den Titel „Top Ten Working Class Hero“.

Roger Wilcos Zukunft
Space-Quest-Väter Scott Murphy und Mark Crowe fanden sich vor einigen Jahren wieder und gründeten „Two Guys from Andromeda“. Gemeinsam entwickeln sie den „spirituellen Nachfolger“ der Space-Quest-Reihe. Space Venture wurde im Juni 2012 via Kickstarter mit einer halben Million Dollar finanziert und soll im November 2016 erscheinen. Aus rechtlichen Gründen soll der hausmeisterliche Held darin den Namen Ace Hardway erhalten.

Beruf: „Sanitation Engineer“
Held der Space-Quest-Reihe
Genre: Adventure
Eingeführt: Space Quest: The Sarien Encounter (1986),
Auftritte: Space Quest I – VI (1986 – 1995), Planet Pinball (1993)
Plattformen: Amiga, Apple II, Apple IIgs, Atari ST, Mac OS, MS-DOS, PC-98, Windows

Autorin: Marleen

Internet: <http://www.lotek64.com>

 Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>

 Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985>