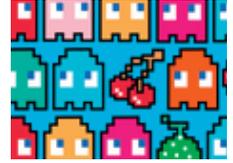


Lotek64



#58 / WINTER 2018



Doch kein Aprilscherz

Farming Simulator (C64)

SEITE 04



„Videorekorder der 1990er-Jahre“

Amiga 690

SEITE 34



Versuch einer Antwort

Emulator oder Original?

SEITE 16



Nachruf auf den SID-Magier

Ben Daglish 1966-2018

SEITE 12



C64-Vergnügen von Dr. Wuro

Shadow Switcher

SEITE 32



Harte Joystickarbeit

Rescuing Orc

SEITE 24

DIE REDAKTION



STEFAN
stefan_egger2000@
yahoo.de



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



LARS
lars@
lotek64.com

Herausgeber, Medieninhaber:
Georg Fuchs
Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz/Austria
E-Mail: info@lotek64.com

Web: Jens Bürger
Lektorat: Arndt Dettke
Hosting: vipweb.at Thomas Dorn

Versionscheck (Stand: 02.12.2018)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	4.0.1	Amiga	http://www.winuae.net
VICE	3.2	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com
Hoxs64	v1.0.11.0	C64	http://www.hoxs64.net
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net
MAME/MESS	0.204	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org
Z64K	1.0	C64, C128, VIC20, Atari2600	http://www.z64k.com
Yape	1.1.6	Plus/4	http://yape.homeserver.hu
ScummVM	2.0.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74-2	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com



LIEBE LOTEKS!

Der C64 lebt. In den letzten Monaten sind so viele hochwertige Spiele erschienen, dass wir uns gar nicht so richtig auf unsere Kernaufgabe, die Auseinandersetzung mit Soft- und Hardware von vorgestern, konzentrieren können.

Besonders hervorheben möchte ich die – ursprünglich nur als Aprilscherz angekündigte – Veröffentlichung des Landwirtschafts-Simulators 19, der in der Deluxe-Edition eine komplett spielbare C64-Version als Zugabe enthält. Lotek64 ist die erste Publikation, die online einen Test veröffentlichte. Nun reichen wir ihn auch in unserer 58. Ausgabe nach, die (wie im vergangenen Jahr) als Sammelband gemeinsam mit Ausgabe 57 über den Buchhandel oder <http://bod.de> in gedruckter Form erworben werden kann.

Darüber hinaus haben wir uns wie immer bemüht, euch mit interessantem Lestestoff über alte Hardware, neue Spiele, nerdiges Geschenkpapier und Chipmusik zu versorgen und dabei eine Frage nicht außer Acht zu lassen, die die Menschheit schon lange bewegt: echte Hardware oder Emulation?

Wir wünschen euch allen eine spannende Lektüre, frohe Festtage und alles Gute für das Jahr 2019!

Georg Fuchs
für die Redaktion

INHALT

Redaktion, Impressum, Versionscheck	2
Editorial, Inhalt	3
Landwirtschafts-Simulator (C64)	4
Simon Quernhorst	
SEUCK-Spiel Stargazer	7
Georg Fuchs	
BINARIUM in Dortmund	8
Simon Quernhorst	
Ben Daglish, SID-Magier, 1966-2018	12
Georg Fuchs	
Kaiser-Klon Tenno	15
Georg Fuchs	
PC-Emulator oder das Original?	16
Kevin Puschak	
mono	20
Simon Quernhorst	
Schönes Geschenkpapier	22
Marleen	
Rescuing Orc	24
Georg Fuchs	
Retro Treasures: Strip Fighter II (PC-Engine)	28
Simon Quernhorst	
Sidlogie / Lo*bert	31
Martinland	
Shadow Switcher	32
Simon Quernhorst	
Amiga 690	34
Stefan Egger	
Retro-Portale im Visier	48
Lars „Ghandy“ Sobiraj	
Newsticker	38
Tim Schürmann	
Videogame-Heroes: Leisure Suit Larry	52
Marleen	

Doch kein Aprilscherz:

Landwirtschafts-Simulator kommt auf den C64

Wie lange ist es wohl her, seit das letzte neue C64-Spiel ganz offiziell in Innenstadtläden, Game-Shops und Elektronikmärkten erworben werden konnte? Am 20.11.2018 ist es wieder soweit, denn dann erscheint „Farming Simulator“ für den Commodore 64 – und zwar als Bestandteil des „Landwirtschafts-Simulator 19 – PC Collector’s Edition“ der Firma GIANTS Software.

von Simon Quernhorst

Klingt wie ein Aprilscherz? Das war es auch einmal, doch dazu später mehr. Der Landwirtschafts-Simulator erschien erstmalig 2008 und erhält seitdem jährliche Nachfolger. Außer den PC-Versionen erschienen auch bereits Umsetzungen für z.B. Xbox 360 und One, PS 3, 4 und Vita, Nintendo 3DS und Switch, außerdem für die verschiedenen Smartphone-Betriebssysteme. Neben hervorragenden Verkaufszahlen konnte das Spiel im August 2018 sogar mit der Verleihung des Gamescom-Awards „Beste Simulation 2018“ glänzen.

Lotek64 sprach zwei Wochen vor der Veröffentlichung mit Martin Rabl, PR & Marketing Manager bei GIANTS Software GmbH.

Lotek64: *Herzlichen Glückwunsch zur Veröffentlichung des neuen Landwirtschafts-Simulators und vor allem der ersten Version für den C64. Wie kam es dazu?*

Martin Rabl: Generell haben wir in der Vergangenheit versucht, unsere Simulation auf möglichst vielen Plattformen anzubieten, so

erhielten wir z.B. auf der E3 erstaunte Nachfragen, dass wir mit dem „Farming Simulator 18“ noch die PS Vita unterstützen würden. Einige Mitarbeiter unseres Unternehmens haben eine C64-Affinität und im Hype um das Erscheinen des „C64-Mini“ entstand die Idee, eine offizielle Version für den meistverkauften Homecomputer zu veröffentlichen. Erst später wurde die bereits begonnene Entwicklung dann auch als Aprilscherz genutzt – wohlwissend, dass es mehr werden wird, als nur ein Aprilscherz.

LOTEK64: *In welcher Form wird die C64-Version veröffentlicht?*

MARTIN RABL: Das Spiel wird der „PC Collector’s Edition“ in Form eines Disketten-Images im D64-Format und eines Modul-Images im CRT-Format auf einer separaten CD beiliegen. Die Verpackung der CD wurde im Stil einer 5¼-Zoll-Diskette gestaltet und die Datei kann sowohl im Emulator gespielt als natürlich auch auf einen echten C64 oder C64-Mini übertragen werden. Für Mitarbeiter und Pressevertre-



■ Bild 1: Die C64-Edition

ter erscheint das inhaltsgleiche Spiel außerdem als echtes C64-Modul. Wir planen außerdem, das C64-Spiel irgendwann auch losgelöst von der Collector's Edition anzubieten.

Lotek64: Wer hat das Spiel für den C64 entwickelt?

Martin Rabl: Einer unserer Mitarbeiter hat Freunde in der C64-Szene und so wurde die C64-Version als Auftragsarbeit vergeben. Die Entwickler werden natürlich im Spiel genannt und wurden für Ihre Arbeit bezahlt, somit handelt es sich tatsächlich um ein neues kommerzielles Spiel für den C64. Und aufgrund des Erscheinens der Collector's Edition in mehreren europäischen Ländern wird auch die produzierte Auflage des C64-Spiels insgesamt bei mehr als 70.000 Einheiten liegen.

Lotek64: Das ist ja unglaublich. Ist die C64-Version denn auch länderspezifisch gestaltet worden?



■ Bild 2: Übersichtliche Steuerung

Martin Rabl: Nein. Auch wenn „Farming Simulator 19 – PC Collector's Edition“ in verschiedenen europäischen Ländern erscheint, beinhaltet das beiliegende C64-Spiel stets englischen Text. Die Textmenge ist jedoch überschaubar und die beiliegende Anleitung enthält auch verschiedene Sprachen.

Lotek64: Damit kommen wir zum Umfang des Spiels. Wenn eine mehrsprachige Anleitung bei-



■ Bild 5: Bauer sucht Feld



■ Bild 6: Einbringen der Ernte



■ Bild 7: Ohne Moos nix mehr los

liegt, scheint es ja tatsächlich mehr als nur eine einfache Demo zu sein.

Martin Rabl: Definitiv. Die Simulation ist komplett spielbar, es gibt verschiedene landwirtschaftliche Fahrzeuge, Äcker sind per Traktor zu pflügen und einzusäen und später mit einem Mähdrescher zu ernten. Die Ernte ist zu verkaufen und mit dem Geld kann neues Benzin erworben werden. Somit sind sowohl der landwirtschaftliche als auch der kaufmännische Simulationsaspekt enthalten. Wir mussten der Entwicklung natürlich trotzdem Grenzen stecken, damit das Projekt nicht ausufert und zu viel Aufwand bzw. Probleme mit den Hardwarelimitationen verursacht.

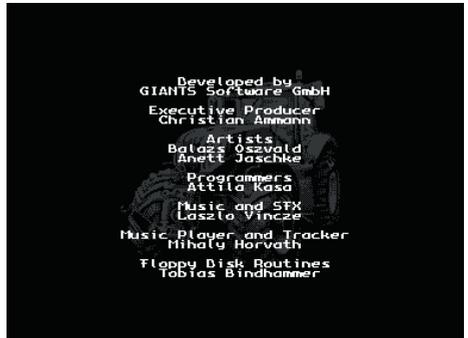
Lotek64: Sind weitere Retro-Projekte geplant?

Martin Rabl: Zunächst freuen wir uns, dass unser neues Produkt erscheint und die C64-Version erfolgreich fertiggestellt werden konnte. Wir sind natürlich auf die Reaktionen gespannt und wissen derzeit noch nicht, ob wir so einen Zusatzaufwand noch einmal betreiben werden.

Lotek64: Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg. Und wir freuen uns nun darauf, das Spiel vorab testen zu können...

Das Spiel umfasst laut Directory 216 Blocks (also etwa 54 kB), die Moduldatei ist 60 kB groß. Im Header der Diskette erkennt man das Kürzel „SGR“ der ungarischen Demo-Gruppe „Singular“, welche hinter der Spielentwicklung steckt. Nach Start des Spiels wird zunächst ein GIANTS-Logo gezeigt und anschließend die Steuerung erklärt. Im folgenden Titelbild erkennt man bereits die besondere Qualität der Grafik, kann sich die Credits anzeigen lassen oder das Spiel starten. Und schon sitzt man im Trecker, kann Äcker pflügen, die Gegend

erkunden und mit den Funktionstasten zwischen den verschiedenen Landwirtschaftsmaschinen wechseln. Benzin und Geld sind im Spiel die Ressourcen, mit denen es zu haushalten gilt. Die isometrische Landschaft scrollt dabei in alle Richtungen und die Steuerung der Fahrzeuge gelingt nach kurzer Eingewöhnung recht gut. Die detaillierten Fahrzeuge wurden aus mehreren Sprites zusammengesetzt und sind sehr gut gelungen, allerdings können aus diesem Grund auch nur maximal zwei Maschinen gleichzeitig auf dem Screen dargestellt werden. Ein wirklich schönes Spiel und eine würdige Veröffentlichung im 37. Lebensjahr des C64!



■ Bild 4: Die Credits



■ Bild 8: Unser Testexemplar ...

Infos

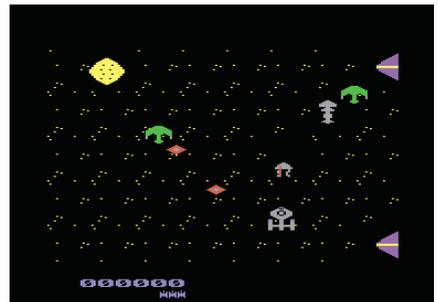
Der „Landwirtschafts-Simulator 19 – PC Collector's Edition“ kostet 49,99 Euro.
<https://giants-software.com/>
<https://farming-simulator.com/>

SEUCK-Spiel Stargazer

Ben Vinzenz Gratzl, dessen Kreation Pharaos Zoo wir in Ausgabe #57 vorstellten, hat mit dem Spiel Stargazer einen neuen SEUCK-Shooter veröffentlicht. Statt im alten Ägypten ist die Handlung nun im Jahr 3333 angesiedelt.

Mit verschiedenen Raumschiffen ballert man sich in Oldschool-Manier durch unzählige gegnerische Formationen, weicht Hindernissen und Schüssen aus oder scheitert an eben diesen Herausforderungen. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, dafür darf im Zweispielersmodus gleichzeitig geballert werden, was die Sache sicher einfacher macht.

Gratis-Download auf:
<http://ogy.de/stargazerplus>



Museum für digitale Kultur

Das BINARIUM in Dortmund



Seit Dezember 2016 gibt es das BINARIUM in Dortmund – höchste Zeit, dass wir dieses „Museum der digitalen Kultur“ nun einmal besuchen. Die Daten auf der Website lassen vorab schon einiges erwarten: über 700 Exponate, davon 250 Telespiele und Konsolen sowie 200 Heimcomputer werden auf knapp 2000 m² ausgestellt.

von Simon Quernhorst

Die Ausstellung verteilt sich auf zwei Etagen des großen Gebäudes: die Geschichte der Videospiele im Erdgeschoss sowie die Geschichte der Heimcomputer in der ersten Eta-

ge. Der markierte Rundgang führt zunächst in die erste – erst im Oktober 2017 eröffnete – Etage und fasst die Computergeschichte von Konrad Zuse über Heimcomputer bis zu Taschencomputern zusammen. Das Angebot der einzelnen Räume ist breit gefächert, so gibt es Stationen zu Persönlichkeiten der Computertechnik, zu Logikschaltungen und Rechnerbausteinen, Tische und Regale voller Zeitschriften und Bücher, Vitrinewände voller Computermodelle verschiedener Hersteller und dazwischen immer wieder Geräte zum Ausprobieren. Neben dem obligatorischen C64 findet sich z.B. die Pong-Konsole „Novex TV Sport“ in einer zeitlich passend gestalteten Umgebung, ein MSX mit „Yie Ar Kung-Fu II“, ein Schneider CPC464 sowie diverse PCs. Außerdem bietet die erste Etage eine Sonderausstellungsfläche, bei unserem Besuch waren hier riesige Star-Wars-Modelle zu sehen.

Die untere Etage beginnt mit Higinbothams „Tennis for Two“ und einigen alten Flipperautomaten und fängt die Historie der Heimvideospiele mit der „Odyssey“ an. Die Räume sind grob nach Generationen der Videospiele aufgeteilt und enthalten sowohl Vitrinen als auch in-





teraktive Stationen. Im ersten Raum kann beispielsweise an Atari VCS und Interton VC 4000 gespielt werden. In Dauerschleife läuft hier auch die von Thomas Gottschalk moderierte Fernsehshow „Telespiele“ (1977 bis 1981). Im nächsten Raum stehen u.a. MasterSystem, Super Nintendo, GameCube, Dreamcast und Xbox zum Spiel bereit. Der letzte Raum zeigt die Geschichte der Handheld-Konsolen und hier laden auch aktuelle Konsolen wie Xbox One und WiiU zum Spielen ein – besonderer Besuchermagnet ist dabei die VR-Brille der PlayStation 4 mit Ubisofts Spiel „Eagle Flight“.

Es lohnt sich, die gesamte Ausstellung gründlich zu sichten, denn immer wieder finden sich interessante Fakten zu Spielen, Herstellern und Nischenthemen wie z.B. Case-Modding, asiatische Besonderheiten wie der chinesische „iQue Player“ oder eine Zusammenfassung der weniger erfolgreichen Tätigkeitsfelder von Nintendo.

Lotek64 spricht mit Christian Ullenboom (CU), dem Geschäftsführer:

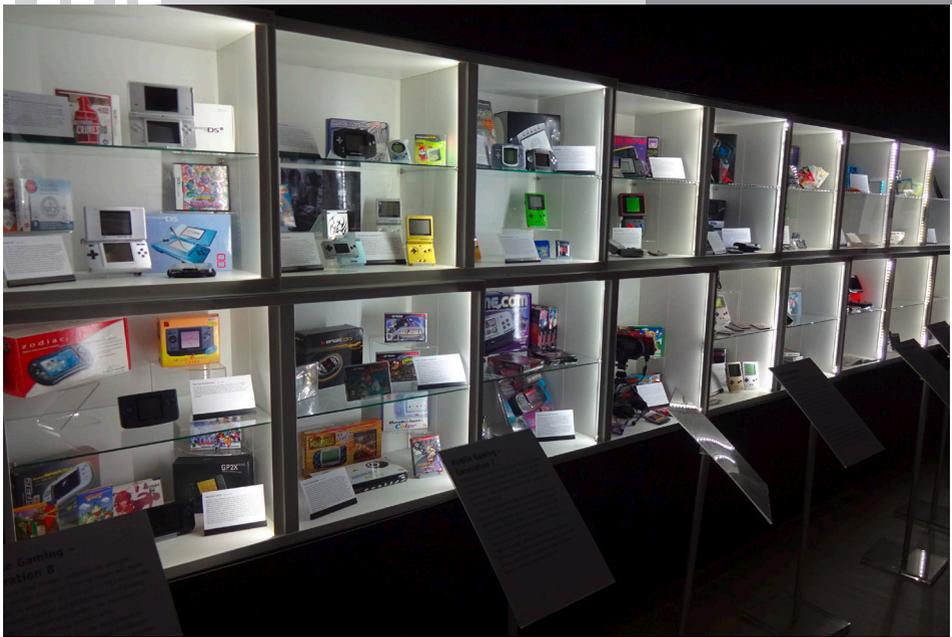
Lotek64: Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu deinem Museum. Wie kam es zu dem Museum und dem markanten Namen?

CU: Im April 2011 habe ich das Projekt „BINARIUM“ gestartet und hatte mir zunächst eine Ausstellung der Homecomputer- und Videospielsysteme bis etwa zum Atari Falcon

(1994) vorgestellt. Schnell habe ich jedoch gemerkt, dass das Museum bis in die Gegenwart reichen muss, um interessant zu sein. Ungewöhnlicherweise hatte ich vorher keine Privatsammlung, die ich in ein Museum umwandeln wollte, sondern habe erst bei Projektbeginn angefangen, Ausstellungsstücke zu sammeln. Die Resonanz auf meine Schreiben an diverse Städte im Ruhrgebiet war leider gleich Null und erst 2015 konnte ich dann diese Immobilie in Dortmund kaufen. Als Basis wurde die „Digitales Erlebnis-Center GmbH“ gegründet, das Museum finanziert sich ausschließlich durch Einnahmen und wir erhalten keine Zuwendungen der öffentlichen Hand. Wir freuen uns sehr, mit der Firma Medion einen Sponsor gefunden zu haben. Der Name „BINARIUM“ setzt sich aus zwei Teilen zusammen: BIN steht für „binär“ – die interne Arbeitsweise eines Computers mit den Zuständen „ein“ und „aus“. Das Suffix ARIUM bezeichnet einen bestimmten Ort für etwas oder auch eine Sammlung von etwas. Das BINARIUM ist folglich eine Sammlung von binär arbeitenden Maschinen. Es soll ein Museum für die Geräte sein, die die Leute selber hatten und hier dann wiederentdecken können.

Lotek64: Mit welchen Geräten bist du selbst in deiner Jugend aufgewachsen?

CU: Ich bin Geburtsjahr 1973 und bekam Weihnachten 1984 einen Commodore 64 ge-



schenkt. Allerdings erhielt ich erst im März des folgenden Jahres eine Datasette als externes Speichermedium. Somit war ich gezwungen, die Zwischenzeit mit dem Studium des BASIC-Handbuchs und eigenen Programmen im flüchtigen RAM zu verbringen. Mein Lieblingsspiel in der folgenden Zeit war dann eindeutig „Boulder Dash“ von Peter Liepa. Nach BASIC brachte ich mir 6510-Assembler bei. Dem C64 verdanke ich sehr viel, denn ohne ihn wäre mein ganzes Leben anders verlaufen und ich wäre jetzt sicherlich kein IT-Trainer und -Autor. Anschließend kam ich zum Amiga und erlernte 68000-Assembler, und wenn ich ein Gerät für eine einsame Insel wählen müsste, wäre das wohl ein Amiga.

Lotek64: *Welches sind deine persönlichen Lieblingsstücke des Museums?*

CU: In der oberen Etage ist dies der britische Computer „Jupiter ACE 4000“ aus dem Jahre

1983. Ehemalige Sinclair-Entwickler hatten sich mit der Firma „Jupiter Cantab“ selbständig gemacht und den Computer statt mit BASIC mit eingebautem FORTH ausgestattet. Von diesem Computer wurden nur sehr geringe Stückzahlen hergestellt. Da ich eine Vorliebe für besonderes Zubehör und spezielle Controller habe, ist mein Lieblingsstück der unteren Etage das Videopac-Spiel „Das Geheimnis der Ringe“, da es eine Verknüpfung zwischen realer Brettspiel- und virtueller Welt bildet.

Lotek64: *Wissen die Besucher mit den ausgestellten Homecomputern überhaupt noch umzugehen?*

CU: Mir ist aufgefallen, dass die Jugendlichen wenig Vorwissen besitzen und meist keinerlei Ahnung und Vorstellung von ehemaligen Computermodellen haben. Beispielsweise beendet die ausgestellte Pong-Konsole das Spiel bei 15 Punkten, nur die wenigsten finden jedoch den Reset-Knopf und viele beschwerten sich dann,

dass die Konsole defekt sei, weil der Ball durch die Schläger fliegen würde. Beim C64 haben wir deshalb ein kleines Anleitungsblatt zum korrekten Einlegen von Disketten und dem Laden von Programmen dazugelegt.

Lotek64: *Wieviel Zeit investierst du durchschnittlich in das Museum?*

CU: Zum jetzigen Zeitpunkt sind es etwa zwei Stunden pro Tag, zwischen Projektstart und Museumseröffnung waren es natürlich wesentlich mehr. Unterstützung erhalte ich durch Angestellte und Praktikanten und glücklicherweise ist auch die Akzeptanz meiner Frau gegeben, da sie mich erst kennengelernt hat, als das Museumsprojekt bereits lief.

Lotek64: *Welche Pläne und Wünsche hast du für dein Museum?*

CU: Wir werden die Ausstellung laufend erweitern, denn wenn die Gegenwart zur Vergangenheit wird, möchten wir unter dem Motto „mehr sehen, mehr spielen“ auch mitwachsen. Außerdem möchten wir mittels Robotik, Virtual und Augmented Reality einen Ausblick auf die Zukunft der Spiele integrieren. Dafür werden wir weitere Tablet-Computer installieren, an denen man beispielsweise SID-Musiken oder Videos von Spielen auswählen können wird. Und wir möchten noch mehr Geräte spielbar schalten. Mit der Menge der Besucher bin ich bereits zufrieden, trotzdem hoffe ich natürlich, dass das BINARIUM noch viel bekannter wird. Durch Events, Sonderausstellungen, Klassen- ausflüge und Kindergeburtstage möchten wir stets interessant bleiben und sind immer auf der Suche nach weiteren Sachspenden für die Ausstellung. Mein persönlicher Wunsch wäre momentan ein Arcadeautomat, um auch den Aspekt der Spielhallencomputer einfließen lassen zu können. ■



Infos

BINARIUM -
Deutsches Museum der digitalen Kultur
Hülshof 28, 44369 Dortmund
www.binarium.de

Öffnungszeiten:
Di-So, 10-17 Uhr
Mo ist Ruhetag

Ben Daglish, SID-Magier, 1966-2018

Mit seinen Kompositionen hinterlässt Ben Daglish Spuren in unzähligen Computerspielen. Er schrieb für C64-, CPC- und Spectrum-Spiele die Soundtracks, auch in der 16-Bit-Welt war er aktiv. Am 1. Oktober verstarb der an Lungenkrebs erkrankte englische Chipmusiker im Alter von nur 52 Jahren.

von Georg Fuchs

Wie viele andere Chip-Komponisten hatte Ben Daglish eine solide musikalische Ausbildung. Er hatte Oboe und Perkussion studiert und bereits Erfahrungen als Musiker gesammelt, als er zusammen mit Antony Crowther, der vor allem in der Frühzeit des C64 Musik zu Computerspielen beisteuerte und den Daglish seit Schultagen kannte, das Duo W.E.M.U.S.I.C. („We Make Use of Sound In Computers“) gründete. Aus diesen Tagen stammt auch das Kürzel „Benn“, das Daglish im CNet, einem zwischen 1984 und 1993 existierenden britischen Internetprovider, verwendete.

Die Zahl der Stücke, die er insgesamt für Heimcomputer – von Konsolen ließ er die Finger – schrieb, bezifferte Daglish in einem Interview mit 4.000 bis 5.000. Vieles davon geht auf seine Zeit als Hauskomponist von Gremlin Graphics zurück. Daglish konnte sich nach eigenen Angaben nur an einen Bruchteil der Projekte erinnern, an denen er beteiligt war. Manchmal konnte er ein Spiel ausprobieren, um einen Eindruck zu bekommen, in anderen Fällen musste er sich mit einer mündlichen Inhaltsangabe begnügen. Daran stieß sich in den 80er-Jahren niemand, Hauptsache, die Musik klang gut oder gar imposant – Letzteres war

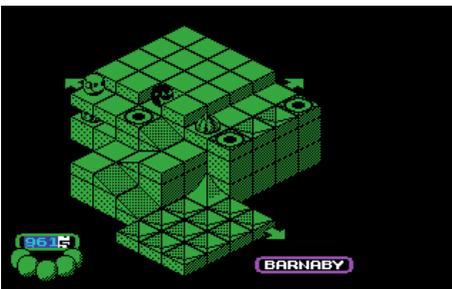




bei Ben Daglish selten der Fall, er blieb meistens beim soliden Handwerk und verirrte sich selten in die Liga der technischen Leistungsschau, wie es Galway, Hubbard und Hülsbeck gerne taten. Digi-Samples, die seit Arkanoid (1987) in fast jedem SID-Stück Pflicht wurden, wollte dieses aufpoliert und modern daher-

kommen, findet man in Daglish-Stücken auf dem C64 äußerst selten.

Gerade deshalb waren seine Stück oft reizvoll: Sie griffen eine Idee auf und fassten sie in eine angemessene und eingängige musikalische Sprache, ohne den SID zu diesem Zweck unnötig auszureizen. Daglish hielt nicht viel



von Effekthascherei, auch wenn er gerne zum Thema eines Spiels passende Geräusche in seine Stücke einbaute. Diese waren kein Selbstzweck, sondern verstärkten ein Motiv, wie etwa z.B. das Blubbern des Teekessels, der die Hauptrolle im Spiel Kettle spielt. Die Melodie selbst, so Daglish, sollte so eingängig sein, dass man sie pfeifen wollte. Nicht selten kamen die Kompositionen ohne Drums aus, etwa bei Firlord oder in der kurzen, eingängigen Titelmelodie von Gauntlet.

Pfeifen lassen sich tatsächlich viele der Melodien von Ben Daglish. SID-„Superhits“ gibt es weniger als von anderen Komponisten, zieht man die Anzahl der Stücke, die für Kompilationen oder Intros gerippt wurden, als Maßstab für deren Popularität heran. Zu seinen bekanntesten und stimmungsvollsten Kompositionen zählen jene Stücke, die Ben Daglish zu The Last Ninja beisteuerte. Hier kann man den Komponisten und Coder am Höhepunkt seiner C64-Kunst bewundern. (Die andere Hälfte des Soundtracks stammt vom 2016 bei einem Verkehrsunfall verstorbenen Anthony Lees.)

Ben Daglish war kein Meister der Orchestrierung wie Rob Hubbard, der an klassischen Kompositionstechniken orientiert war und dabei dem SID immer wieder Klänge entlockte, die akustische Musikinstrumente erstaunlich gut imitierten. Beinahe wie ein Gegenentwurf

dazu wirkten die SID-Kompositionen von Martin Galway und Chris Hülsbeck, die in der Welt der Synthesizer zuhause waren und die oft unterkühlte Klangästhetik der 80er-Jahre perfekt auf den Commodore 64 transportieren. Ben Daglish war dagegen ein Universalist, der zu jedem Spiel eine passende Melodie liefern konnte und sich keinerlei stilistischen Einschränkungen unterwarf. Deshalb gibt es auch keinen „typischen Daglish-Stil“, auch wenn ihm seine Stücke meist unverkennbar zuzuordnen sind.

Anders als sein früherer Partner Antony Crowther blieb Daglish der Spieleindustrie nicht verbunden. 1994 komponierte er seinen letzten Spiele-Soundtrack, danach zog er sich beruflich aus diesem Feld zurück. Der Szene blieb er aber verbunden, wie seine Teilnahme an vielen Projekten und Events (Press Play On Tape, B.I.T. Live, Retrovision) zeigt.

Nach dem Ende seiner Karriere als Komponist von Musik für Computerspiele kehrte Daglish der Chipmusik den Rücken und widmete sich wieder der „analogen“ Musik, spielte in mehreren Bands und verdiente sein Geld als Programmierer. Der gebürtige Londoner, der in Sheffield aufwuchs, lebte in der Grafschaft Derbyshire. Er hinterlässt eine Frau und drei Kinder. ■



C64-Spiel

Kaiser-Klon Tenno

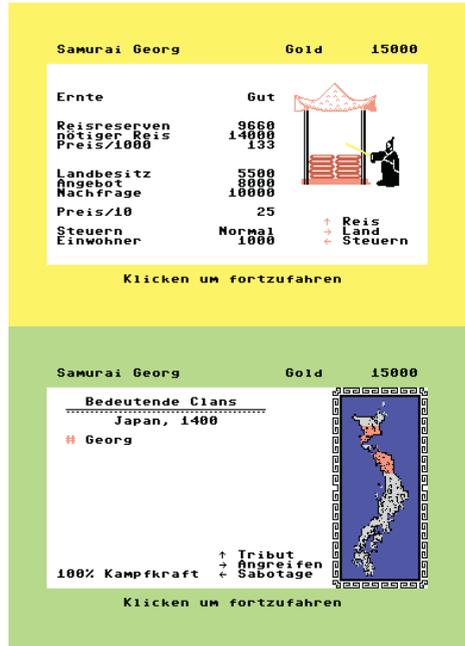
Kaiser ist eines der bekanntesten C64-Spiele. Obwohl es „nur“ ein BASIC-Programm mit eher simpler Grafik war, konnte das Strategiespiel Generationen von C64-Fans tage- bzw. nächtelang fesseln.

von Georg Fuchs

Ziel des rundenbasierten Spiels ist es, im 18. Jahrhundert ein noch überschaubares Stück Land zu verwalten und wirtschaftlich zu entwickeln. Mit zunehmendem Erfolg kommen auch noch militärische Optionen hinzu und das Spiel wird für die Zeit, als es im Handel auftauchte, ziemlich komplex und vielseitig: Justiz, Steuern, Errichten von Gebäuden, Demografie, Ein- und Auswanderung, das alles muss gesteuert und im Auge behalten werden. Gewonnen hat, wer als erster Kaiser wird.

Abgesehen von gelegentlichen Abstürzen im militärischen Teil von Kaiser gilt das Spiel in den Augen vieler als rundum gelungener Klassiker. Trotzdem haben sich zwei Fans die Aufgabe gestellt, das Spiel zu verbessern. Florian und Matthias Auer verpassten Kaiser nicht nur eine optische Generalüberholung, sondern krepelten das gesamte Spiel um und verlegten die Handlung ins Japan des Jahres 1400. Die richtige Balance zwischen Reisproduktion, Landbesitz, Besteuerung und Militärausgaben muss gefunden werden, natürlich sollte dabei die Ernte gut ausfallen und das Wetter mitspielen.

Optisch ist Tenno übersichtlicher und gefälliger als die Vorlage aus den 80er-Jahren, spielerisch kann es auf jeden Fall mithalten. Allei-



ne macht es weniger Spaß, da Tenno erst mit einem oder mehreren Mitspielern seine spielerischen Optionen entfaltet. Dass es dabei keine Abstürze mehr gibt, ist natürlich ein großer Pluspunkt. Fans von Strategiespielen haben also keine Ausrede und sollten diesem gelungenen Remake eines in die Jahre gekommenen Klassikers ihre Aufmerksamkeit schenken. Bis zu sechs Spieler können sich im Multiplayermodus übrigens beteiligen. ■

Infos

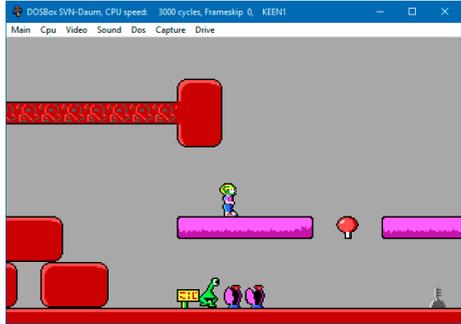
Download (kostenlos) hier:
<http://matflo.org/tenno/>

PC-Emulator oder das Original?

Wenn es um alte PC-Spiele geht, kommt man meistens um Emulatoren nicht herum. Oder sollte man doch lieber die 20 Jahre alte Kiste aus dem Keller holen, um seine Klassiker zu erleben?

von Kevin Puschak

Wenn man bestimmte Computersysteme auf seinem heimischen Rechner nachbilden möchte, greift man gerne zu einem Emulator. Der ist schnell eingerichtet, bietet nützliche Funktionen und man kann mitunter seine liebgewonnenen, vielleicht sogar ewig nicht mehr gesehenen Klassiker wiederentdecken. Für eine Reihe von Spielekonsolen wie dem NES, SNES, SEGA Master System, Mega Drive und für Heimcomputer wie dem Commodore 64 oder dem Amiga existieren inzwischen massenhaft Emulatoren, mal sehr gute, mal auch eher maue. Manche schwören allerdings auch auf Original-Hardware und spielen so, wie sie es damals taten: Röhrenfernseher anschließen, Controller dran, Cartridge rein und los geht's. Zu gerne wird bei der Auswahl der gute alte IBM-kompatible Personal Computer übersehen. Auch hier besteht durchaus Potenzial für einen potenten Emulator. Mit „DOSBox“ existiert beispielsweise ein Programm, welches einen x86-PC zu MS-DOS-Glanzzeiten nachbildet. So lassen sich allerhand Konfigurationen vornehmen wie CPU, Grafikkarte, Soundkarte, Netzwerkkarte, Controller etc. Läuft etwa



ein sehr altes Spiel zu schnell, wird die Emulation eben kurzerhand auf eine langsamere Konfiguration umgestellt. Mit ein paar Tricks und Kniffen kriegt man auch ein Microsoft Windows zum Laufen, sei es 3.1 oder 95.

Vielleicht gibt es auch hier den Gedanken „Mensch, haben wir nicht noch diese große beige Kiste mit Pentium Schlagmichtot im Keller?“ Selbst die über 20 Jahre alten PCs sollten in der Regel noch problemlos anspringen, mit etwas Glück gibt es einen „Bad CMOS checksum“-Fehler und lediglich ein Wechsel der CR2032-Batterie ist notwendig. Damit kann man auch bei vorhandenen Laufwerken sein altes Lieblingsspiel installieren und es auf die gute alte Art und Weise spielen. Die Frage ist nur: was von beidem ist denn nun besser?

Emulator

Beim Emulator hat man einen großen Vorteil: es braucht kein weiteres System, um diesen zum Laufen zu bringen, der eigene bereits vorhandene PC genügt völlig. Selbst die bereits existierenden Laufwerke können verwendet werden, es lassen sich aber auch Laufwerke

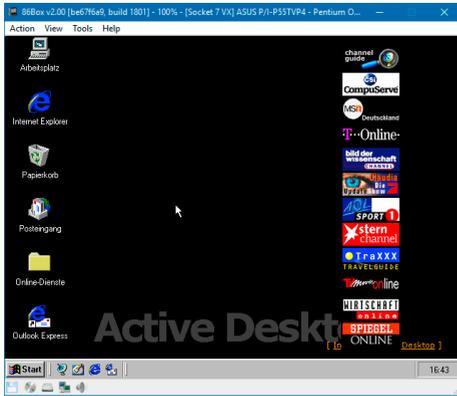
durch virtuelle Disk-Abbildungen emulieren. Zudem ist der Großteil der Emulatoren, die einen IBM-kompatiblen PC nachbilden, kostenlos. Es gibt allerdings auch die eine oder andere Ausnahme, wie das umfangreichere Paket von „VMware Workstation“.

Um etwa MS-DOS-Spiele spielen zu können, ist „DOSBox“ wohl die nahezu perfekte Lösung. Das ist vor allen Dingen bei einer größeren Verbreitung von 64-Bit-Betriebssystemen von Vorteil, da man darunter die 16-Bit-Anwendungen gar nicht erst ausführen kann. Der virtuelle DOS-Rechner reicht vom langsamen 386er bis hin zum flotten Pentium, selbst die entsprechende Grafik (CGA, EGA, VGA...) und der Sound (SoundBlaster, AdLib, Gravis Ultrasound...) lässt sich beliebig konfigurieren, modifizierte Varianten kriegen mitunter sogar eine Glide-Unterstützung hin. Wenn man sich einige der älteren DOS-Spiele in Vertriebsplattformen wie Steam oder GOG kauft, kann es durchaus vorkommen, dass das Spiel dann in einer vorkonfigurierten „DOS-Box“ läuft. Eine problemlose Installation von

Windows 3.1 ist ebenfalls möglich, somit laufen dann auch die für dieses Betriebssystem entwickelten Spiele.

Emulatoren wie „VirtualBox“, „Virtual PC“ und „VMware“ sind ebenfalls x86-Emulatoren, jedoch sind die Einstellungsmöglichkeiten etwas eingeschränkter. So wird etwa die Host-CPU für die virtuellen Computer verwendet und man beschränkt sich auf die Emulation einer festgelegten Grafik- und Soundlösung, die ggf. mit älteren Betriebssystemen nicht läuft, zumal diese Programme darauf ausgelegt sind, neuere Betriebssysteme wie Ubuntu oder Windows 7 auszuführen. Zwar war es etwa mit älteren Versionen von Microsofts „Virtual PC“ möglich, Windows 98 zu installieren (Windows 95 erst mit einem Patch), aber die eingeschränkte Grafikkarte erlaubte keine aufwendigen PC-Spiele. Und wenn man es dennoch gewagt hat, bekam man eine „Slideshow“. Empfehlenswert ist dagegen die Verwendung von Programmen wie „PCem“, die eine etwas umfangreichere Konfiguration ermöglichen als „DOSBox“, denn hier lässt sich





zudem noch ein anderes Mainboard mit einem bestimmten Chipsatz auswählen, zudem ist die Liste der auswählbaren Komponenten größer (etwa nVIDIA RIVA TNT2), die dann auch eine Installation von Windows 95, 98 oder ME erlauben. Auch wenn man diese Systeme erst installieren muss mit allen Treibern.

Ergo kann man sich durchaus seinen virtuellen Retro-Computer selber zusammenstellen und damit die perfekte PC-Spielmaschine erschaffen, die man damals mitunter gerne gehabt hätte. Oder man greift zu anderen Mitteln.

Die echte Hardware

Wer es richtig authentisch haben möchte, nutzt für seine alten PC-Spiele einen echten PC. Mit etwas Glück schlummert im Keller noch so ein Ding herum und wartet nur darauf, angeschmissen zu werden. Eventuell sind nur ein paar kleinere Reinigungsarbeiten am Gehäuse und an den Laufwerken notwendig, in den meisten Fällen muss auch die BIOS-Batterie ausgetauscht werden. Bei vielen Generationen sind die heute immer noch gängigen CR2032-Batterien vorzufinden, jedoch setzten einige Mainboard-Hersteller auch auf Lösungen, wo entweder Lötarbeiten vorgenommen werden müssen oder wie im Falle einer Dal-

las-Batterie fast nichts mehr getan werden kann. Ohne „Saft“ vergessen die Computer mit etwas Glück nur Datum und Uhrzeit, mit etwas Pech die Festplattenkonfigurationen.

Sollte kein PC, aber die Lust daran, einen zu besitzen, vorhanden sein, können eBay, Kleinanzeigen, An- und Verkaufsmärkte, Flohmärkte, Freunde und Bekannte dabei behilflich sein, einen zu finden. Doch einige Rechner haben in letzter Zeit erheblich an Wert gewonnen, weshalb man sich auf durchaus hohe Preise einstellen kann. Wie es bei sowas üblich ist: preislich ist immer Luft nach oben. Gerade Computer der Vor-Pentium-Generation sind beliebt wie nie zuvor, erst recht, wenn noch eine Taktfrequenzanzeige am äußerst hässlichen Big Tower den künftigen Besitzer angrinst. Möchte man allerdings eine breite Palette an alten PC-Titeln spielen, inklusive denen, die etwa um die Jahrtausendwende herum erschienen sind, so kriegt man preislich noch recht attraktive Modelle, dabei sprechen wir ungefähr von der Ära des Pentium III.

Hier sind im Gegensatz zur Emulation der Komponentenauswahl keine Grenzen gesetzt. Während etwa viele Emulatoren nur eine Emulation der ersten „3dfx Voodoo“ erlauben, kann man sich bei der echten Hardware eine neuere Grafikkarte dieser Generation kaufen, wobei auch die inzwischen schwer für kleines Geld zu kriegen sind. Ähnlich sieht es bei den Soundkarten aus. Virtuelle Laufwerke sind hier zum Großteil gar nicht notwendig, die beliebte Kombi aus CD- und Diskettenlaufwerk war in den 90er-Jahren gang und gäbe. Hier muss der echte Datenträger ran, ggf. muss dieser über das klassische „Turnschuhnetzwerk“ übertragen werden.

Natürlich braucht man zu dem Rechner auch noch die passende Ausstattung. Tastatur mit DIN- oder PS/2-Anschluss, Maus mit Seriell- oder PS/2-Anschluss und einen Monitor mit VGA-Anschluss. Beim Sound lässt man sich

bei den DOS-Titeln entweder vom PC-Speaker beschallen oder nutzt Lautsprecher, die bis heute zum Großteil noch auf den 3,5mm-Klinkenstecker setzen. Man merkt aber schon: diese Authentizität kann ordentlich was kosten, nicht nur bei der Anschaffung, sondern auch noch beim Strom. Selbst wenn die damalige Hardware bei Weitem nicht so stromfressend war wie einige heutige High-End-Kisten. Es sei denn, man möchte einen CRT betreiben, die nehmen nicht nur unfassbar viel Platz ein, sondern können selbst im Standby durchaus das Doppelte verbrauchen wie so ein heutiger Flachbildschirm.

Spätestens bei dieser Methode sollten sämtliche älteren PC-Titel, je nach Konfiguration, problemlos laufen und das Gefühl von damals kehrt zurück: das Surren der Festplatte, das Flackern des Bildschirms, der Diskettenwechsel bei der Installation oder der CD-Wechsel bei einem Full-Motion-Video-Adventure. Es darf nur nicht an den finanziellen Mitteln scheitern.

Andere Arten

Es gibt auch jenseits der bisher erwähnten Methoden Möglichkeiten, ältere Spiele zum Laufen zu bringen. Zum einen dürfte „Wine“ für viele Linux-Nutzer ein Begriff sein. Wie das Akronym schon sagt („Wine Is Not an Emulator“), ist es eine Laufzeitumgebung, die es ermöglicht, Windows-Anwendungen unter Linux auszuführen. Über eine Datenbank kann man einsehen, welche Software unter welcher Linux-Distribution wie gut läuft. Das geht von „Garbage“ (kann man völlig vergessen) bis „Platinum“ (geradezu fantastisch). Auch einige Win95/98-Titel sollten so unter Linux laufen. Ganz anders wird es beim so genannten „Glide Wrapper“. Dabei ermöglicht man, 3dfx-Funktionalitäten auf anderen Grafikkarten zu nutzen, insbesondere die Glide-Schnittstelle. Die besonderen grafischen Effekte bekam man

nämlich nur in Verbindung mit einer 3dfx-Voodoo-Karte. Oder man besaß ein Spiel wie „Pandemonium“, welches zwingend eine 3dfx-Voodoo-Karte haben wollte. So ist es durchaus möglich, solche Spiele dann auch auf aktuellen Rechnern zum Laufen zu bringen.

Fazit

Beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile. Emulatoren sind ganz klar die günstigste Methode, denn hier ist keine Extra-Hardware notwendig. Hier kann allerdings mitunter eine Frickelei entstehen, um das Beste aus den Spielen rauszuholen. Und gerade der Betrieb von Direct3D-beschleunigten Spielen, die um die Jahrtausendwende erschienen, die keinen flüssigen Betrieb auf älteren emulierten Systemen und neueren realen Systemen garantieren, kann sich in der aktuellen Situation etwas schwierig gestalten. Dagegen hilft allerdings die teure, aber relativ idiotensichere Methode der echten Hardware. Einmal perfekt vorkonfiguriert kann man damit unabhängig von seinem eigenen Hauptrechner seine Lieblingsspiele von damals unbeschwert spielen, bis die Hardware aus Altersgründen den Geist aufgibt. Also, ewig lange wird uns diese Methode nicht bestehen bleiben, bis dahin muss es noch gute, ausgereifte und vor allen Dingen umfangreiche Emulatoren geben. Auch wenn dabei die Authentizität flöten geht. ■

Der Autor



Kevin Puschak, Jahrgang 1994, beschäftigt sich mit Computerspielen und Computertechnik, insbesondere aus den 90er Jahren. Doch auch vor neueren interessanten Sachen macht er nicht Halt.

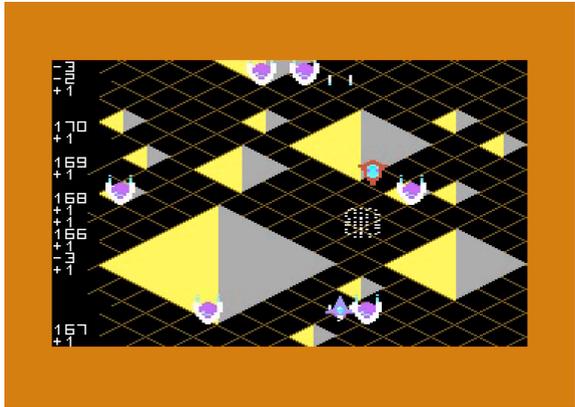
Webseite: <https://www.kepuweb.de>

Neues C64-Modul

mono

Im August 2018 ist mit „mono“ ein neues Shoot'em-Up für den Commodore 64 erschienen. Entwickelt wurde es seit Dezember 2017 von den Schweizern Raphael Graf (geb. 1976) und Clay Spoerri (geb. 1981). Die Kunststoffverpackung enthält

ein schwarzes Modul, eine Seriennummer, eine gefaltete Anleitung, einen Aufkleber und einen Ansteck-Pin. Cartridge und Anstecker sind dabei exklusiv mit dem „mono“-Schriftzug gestaltet und wirken neben dem silbernen Cover sehr edel.



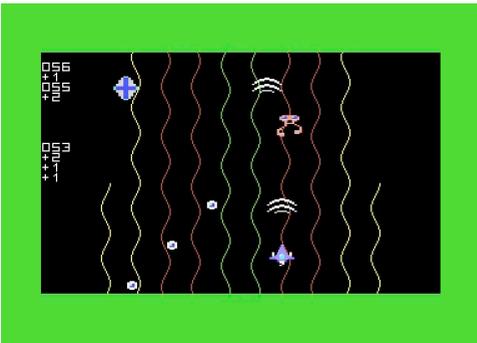
von Simon Quernhorst

Das Spiel erscheint interessanterweise ausschließlich als Modul und ist nur auf PAL-Versionen des C64 und C128 lauffähig. Es umfasst 16 kB (entspricht ca. 64 Blocks) und kann sowohl mit dem Joystick als auch den WASD-Tasten und der Leertaste gespielt werden. Aufgrund der Joysticksteuerung ist das

Spiel auch für C64GS geeignet – nur die Endsequenz kann man mangels RUN/STOP-Taste auf der Konsole nicht mehr verlassen. Die RESTORE-Taste sollte man übrigens besser nicht berühren, denn diese führt zum Absturz des Spiels.

Nach einem minimalistischen Titelschirm gelangt man sofort in den ersten der insgesamt sechs vertikal scrollenden Level. Die titelgebende Raumschiffpilotin kann „P“-Symbole einsammeln und damit die Schüsse des Raumschiffs in insgesamt vier Stärken ausbauen und natürlich dürfen auch die obligatorischen Bosskämpfe am Levelende nicht fehlen – z.B. in Level 4 in Form eines aggressiven MOS6510-Prozessors, der mit Nullen und Einsen um sich schießt. Begleitet wird das Spiel dabei von einem eigenen Soundtrack aus acht Musikstücken.

Als Besonderheit wird der gesamte Spielbildschirm unablässig gescrollt und deshalb



werden die Punkte am linken Bildschirmrand in Form einer fortlaufenden Rechnung mitgezählt. Weitere Anzeigen gibt es nicht, denn die Punkteanzeige dient gleichzeitig als Energiekonto: bei jedem Abschuss bekommt man Punkte hinzu und bei jeder Kollision werden Punkte abgezogen – außerdem wird die Waffenstärke dann wieder um eine Stufe reduziert. Sobald die Punkte unter Null fallen, ist das Spiel vorbei. Auch die GameOver- und Level-Meldungen werden dabei einfach im Bildschirm mitgescrollt. Pilotin Mono kann ihr Raumschiff in alle vier Richtungen aus dem Bildschirm heraussteuern und erscheint dann sofort wieder am jeweils gegenüberliegenden Bildschirmrand. Auf diese Weise lassen sich viele Gegner und deren Geschosse überlisten. Da alle Gegner von oben angreifen, ist die vertikale Bewegungsfreiheit jedoch weniger nützlich als die horizontale.

Die ersten fünf Level sind flott durchgespielt. Der sechste Level bietet jedoch eine zusätzliche Schwierigkeit, weil die Pfeile der Hintergrundgrafik das Raumschiff horizontal ablenken. Deshalb ist der letzte Level viel härter als die vorherigen Stufen und man muss die ersten fünf Stages nutzen, um sich ein ordentliches Punkte-/Energie-Konto für den finalen Level und den Endgegner zuzulegen. In der abschließenden Endsequenz wird dann die finale Punktzahl angezeigt, eine Hi-Score-Liste gibt es leider nicht. Trotzdem macht das Spiel immer wieder Spaß, wenn man versucht, seine eigene Punktzahl zu verbessern.

Die optische Präsentation ist – vermutlich aufgrund der Kapazität des Moduls – etwas schlicht geraten, die einzelnen Elemente wiederholen sich oft und präsentieren eine mechanische Abstraktion in Form von Wellen, Blasen, Leiterbahnen, isometrischen Kisten oder Pyramiden. Diese Darstellung passt jedoch sehr gut zu den enthaltenen SID-Stücken und dem Gameplay und bildet so ein gelun-



genes Retro-Gesamtwerk. Als Modulfan finde ich die exklusive Veröffentlichung auf diesem Medium natürlich klasse, für viele Zocker wäre allerdings eine parallele Veröffentlichung als Datei praktischer gewesen. Die erste Produktionsauflage von 100 Modulen wurde innerhalb einiger Wochen verkauft, weitere Exemplare werden nach Bedarf produziert.

Bezogen werden kann das Spiel für 39,90 Euro (inkl. Versandkosten) über die Website <https://clay.ch/mono>. ■



Endlich schönes Geschenkpapier

Einwickeln mit Stil

Wer den Nerd seines Lebens zu Weihnachten¹ mit Eleganz und Stil beeindrucken möchte, hat es schwer beim Erwerb von Geschenkpapier. Ob im Einzelhandel oder in Online-Shops: Geschenkpapier mit Geek-Faktor gibt es in diesem Jahr kaum zu kaufen.

von Marleen

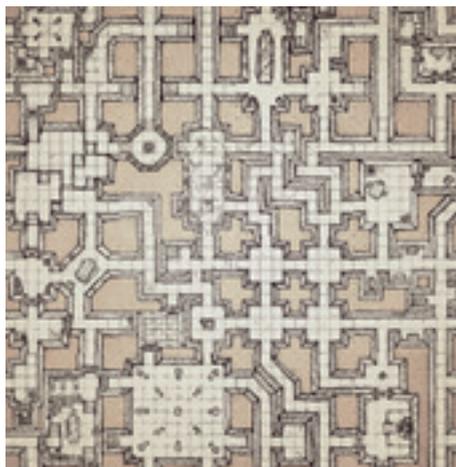
Die Antwort: Selbermachen! Selbermachen macht Spaß, und ein Kartoffeldruck im Pac-Man-Design bekommen sogar Vierjährige hin. Doch wer sich für künstlerisch unbegabt hält oder schlichtweg keine Zeit hat, kann glücklicherweise auch hierfür professionelle Lösungen in Anspruch nehmen.

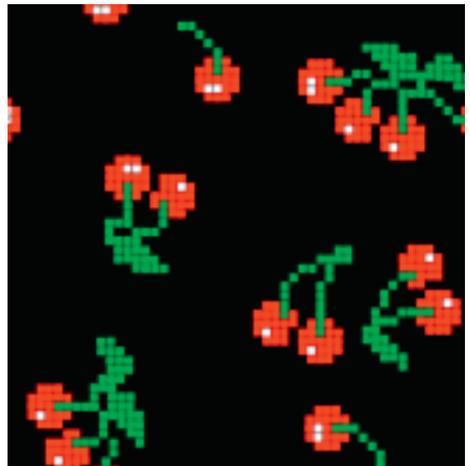
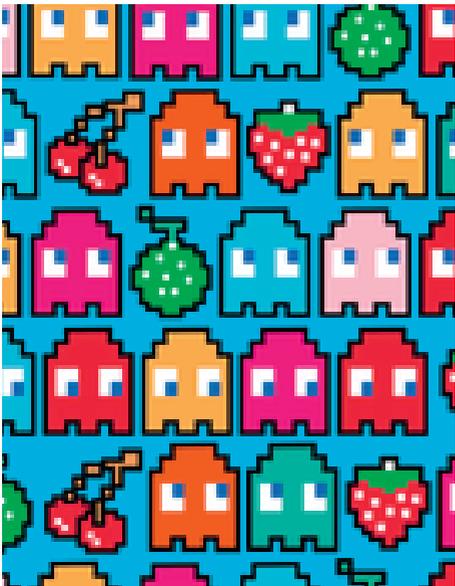
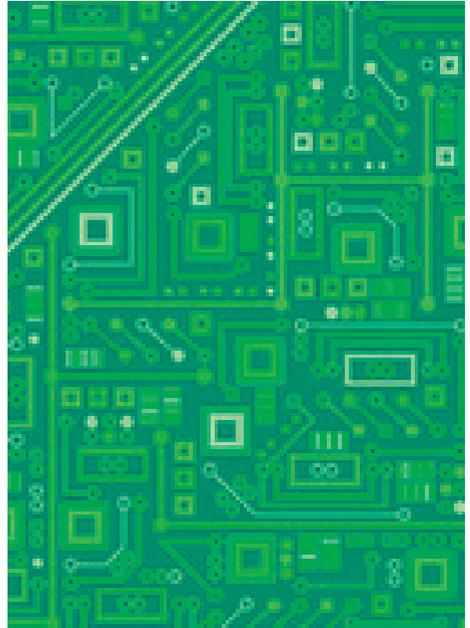
Auf spoonflower.com wird neben Stoffen und Tapeten inzwischen auch Geschenkpapier auf Bestellung gedruckt. Es gibt bereits vielerlei interessante Motive zur Auswahl – Game-Controller, Würfel, TARDIS, Harry Potter, Comic-Motive, Space Shuttle und so weiter. Und ist die Auswahl nicht ausreichend, dann kann man auch sein eigenes Design hochladen.

Das Schöne an der Sache ist, dass Spoonflower seit zwei Jahren unter anderem eine Druckerei in Berlin nutzt und dadurch ein Versand an deutsche Adressen schnell und einfach möglich ist. Die Kosten liegen so zwar immer noch höher, als wenn man sein Geschenkpapier im Supermarkt kauft, dabei fallen aber immerhin für Lieferungen an deutsche Adressen keine Portokosten oder Import-Gebühren an.

Marleen hat bereits ein paar persönliche Favoriten gefunden... ■

¹ ... oder zum Geburtstag





Infos

Bezugsquelle: spoonflower.com

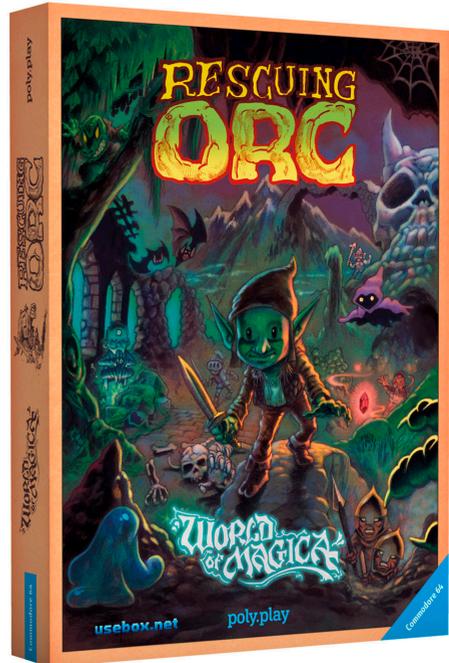
Ein schwieriges Rettungsmanöver

Bereits 2017 ist bei poly.play für den C64 das Spiel Rescuing Orc erschienen, das ich dank Klemens Franz, der mir die edle Modul-Edition geschenkt hat, ausführlich spielen durfte. Die Box der Collector's Edition ist äußerst aufwendig und liebevoll gestaltet. Aber hält das Spiel, was die Verpackung verspricht?

von Georg Fuchs

Rescuing Orc ist ein klassisches Jump'n'Slash-Spiel, das spielerisch, optisch und auch musikalisch in der Tradition zahlreicher Plattformspele der 8-Bit-Ära steht. Die Story kann kurz und schmerzlos folgendermaßen zusammengefasst werden: Der von uns gesteuerte Sprite-Kobold muss seinen besten Freund Orc (nomen est omen) suchen, da dessen angekündigter Besuch zum gemeinsamen Tee nicht zustande gekommen ist. Das lässt natürlich Schlimmes befürchten und es gilt keine Zeit zu verlieren.

In der Spielwelt „World of Magica“, deren fünf Regionen nicht weniger suggestive Namen tragen, muss unser namenloser Held mithilfe seines – im Verhältnis zu den Gegnern, die uns auf unserer Reise begegnen – etwas klein geratenen Schwerts und seiner Sprunggelenke gefährliche Widersacher, tiefe Schluchten, reißende Bäche und andere Gefahren überwinden, um die Herrschaft des Königs, der sein Schicksal in die Hände wenig



vertrauenswürdiger Zauberer von niedriger Gesinnung gelegt hat, zu brechen und seinen Freund Orc zu retten.

Rescuing Orc wird in bester C64-Tradition am besten mit purer Joystickakrobatik gemeistert. Natürlich kann auch auf die Tastatur zurückgegriffen werden, sollte kein Vertreter der Gattung Competition Pro zur Verfügung stehen. Lediglich zum Ein- und Ausschalten der Musik im Spiel ist eine Taste, die 1, nötig.

Die Levels bestehen aus Einzelbildschirmen, Scrolling gibt es keines. Zu Beginn des Abenteuers stehen wir in einem Wald und ein schlei-



miges, kugelförmiges Wesen bewegt sich auf unseren grünhäutigen Kobold zu. Ein Schwertstich genügt, um es ins Jenseits zu befördern. Ich bewege mich nach links und betrete einen neuen Bildschirm. Auf der oberen Ebene bewegen sich zwei feindselige Kobolde, die auf mich schießen, sobald ich in ihrer Reichweite bin. Das ist unfair, da ich nur ein Schwert und keine Waffe mit größerer Reichweite habe. Noch dazu müssen die Kobolde mehrmals getroffen werden, um zu verschwinden. Bereits jetzt wird klar: Rescuing Orc ist richtig, richtig schwierig.

Ich ignoriere die Kobolde also vorerst und lasse mich in einen kleinen Abgrund fallen, wodurch ich mich einen Bildschirm nach unten bewege. Hier gibt es nur die einfacher zu besiegenden Schleimbälle. Je nach Farbe müssen diese jedoch ebenfalls mehrfach getroffen werden, aber wenigstens schießen sie nicht zurück. Stürze scheinen dem Kobold wenig anzuhaben, solange er nicht ins Wasser fällt. Ein paar Räume weiter hängt eine Fledermaus an der Decke, die sich auf mich stürzt, als ich mich nähere. Sie braucht drei Treffer, bewegt sich aber auf schnell durchschaubaren Bahnen und ist keine große Gefahr.

Schwieriger sind da schon die Sprünge über die zahlreichen Abgründe, die sehr genaues Timing und übergroße Präzision verlangen.

Das ist ärgerlich, da das Spiel dadurch nicht gewinnt, sondern häufig unnötig frustrierende Passagen enthält. Wenn nicht sofort ein Leben verloren geht, was meistens der Fall ist, landet man in einem längst durchquerten Raum, wobei alle bereits besiegten Gegner wieder an ihrem Platz sind und erneut per Feuerknopf-Schwertstich oder Flucht überwunden werden müssen. Wer fleißig Objekte einsammelt, wird mit Punkten belohnt, auch Extraleben gibt es. Manche Schlüssel(objekte) sind Voraussetzung für das Orc-rettende Weiterkommen im Spiel.

Grafisch wird kein Wunderwerk geboten, aber die Bildschirme sind ausreichend detailliert gestaltet und verbreiten wohlige Retro-Atmosphäre. Die Musik erinnert stark an den Klang der NES-Konsole. Der Soundtrack besteht aus acht kurzen Stücken, die sich bald wiederholen, das Spiel aber angemessen untermalen. Jeder Bereich der Spielwelt hat seine eigene Melodie, dazu kommen unspektakuläre Soundeffekte und eine kurze Game-Over-Melodie.

Für Spielecode, Musik und Grafik zeichnet Juan J. Martinez verantwortlich. Den Ladescreen pixelte Vanja Utne, Ralph Niese gestaltete die Illustration des Covers. Die edle Veröffentlichung verdanken wir dem Leipziger Publisher poly.play, gegründet im Jahr 2016.



Poly.play ist auf Retro-Plattformen spezialisiert, hinter dem ganzen Unterfangen steht Sebastian Bach.

Rescuing Orc ist kein absoluter Meilenstein der C64-Geschichte wie Sam's Journey, aber dennoch ein solider und schwieriger Platformer für geduldige Joystickakrobaten mit einer gewissen Frustrationstoleranz. Wer nicht auf der Suche nach dem schnellen Erfolg ist, wird sich mit diesem Spiel schnell anfreunden und sogar Freund Orc wiederfinden. Mir ist das aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades verwehrt geblieben.

Die Box der Collector's Edition ist äußerst liebevoll gestaltet. Neben einem Anleitungsheft gibt es mehrere Aufkleber und ein Farbposter mit dem Motiv der Box im DIN-A3-Format. Das Spiel selbst liegt als schwarzes C64-Modul vor. Zusätzlich befindet sich in der Box eine Micro-SD-Karte, die neben dem Spiel als Disk-Image (d64) den Soundtrack im MP3-Format, Concept Art und Videos sowie eine mittels VICE unter Windows und macOS ohne Installation eines Emulators direkt lauffähige Version des Spiels enthält.

Neben dem Modul (35 Euro) gibt es Rescuing Orc auch auf Kassette (20 Euro) und Diskette (20 Euro – alle Preise zuzüglich Versandkosten).

Infos

<https://www.polyplay.xyz>

RESCUING OARC

WORLD of MAGICA

A game by
usebox.net

For your
Commodore 64

distributed by
poly.play
WWW.POLYPLAY.XYZ

Strip Fighter II (PC-Engine)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit Strip Fighter II (PC-Engine).

von Simon Quernhorst



■ Abb. 1: Die Qual der II. Wahl: Strip or Street?

Die japanische PC-Engine (in den USA wurde das System als „TurboGrafx 16“ veröffentlicht) ist eines meiner Lieblingssysteme: viele tolle Umsetzungen bieten kurzweiligen Arcade-Spaß für zu Hause. Und auch für Sammler sind einige Raritäten dabei, so z.B. das abstruse „Strip Fighter II“ der Firma Games Express, welches 1993 als HuCard für die NEC-Konsole erschien. Der Name zielt dabei natürlich auf Capcoms Erfolgstitel „Street Fighter II“ ab: für die PC-Engine erschien 1988 der erste Teil dieser Spieleserie komischerweise unter dem abweichenden Namen „Fighting Street“ und 1993 folgte dann „Street Fighter II‘ Champion Edition“.

Die Ähnlichkeiten zwischen dem Original Street Fighter II‘ und dem Plagiat Strip Fighter II sind dabei offensichtlich: gleiche Menüs, jeder Kampf geht über maximal drei Runden, unterschiedlich starke Schläge und Tritte, Spezialangriffe, Bonuspunkte, Sprachsamples, horizontal scrollende Stages. Genau wie Street Fighter II unterstützt auch die Parodie das Avenue-6-Button-Pad. Auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich in beiden Spielen zwischen einem und acht Sternen einstellen.

Die Unterschiede liegen vor allem in der Freizügigkeit der enthaltenen Grafiken – wie auch bei den anderen Spielen des unlizenzier-



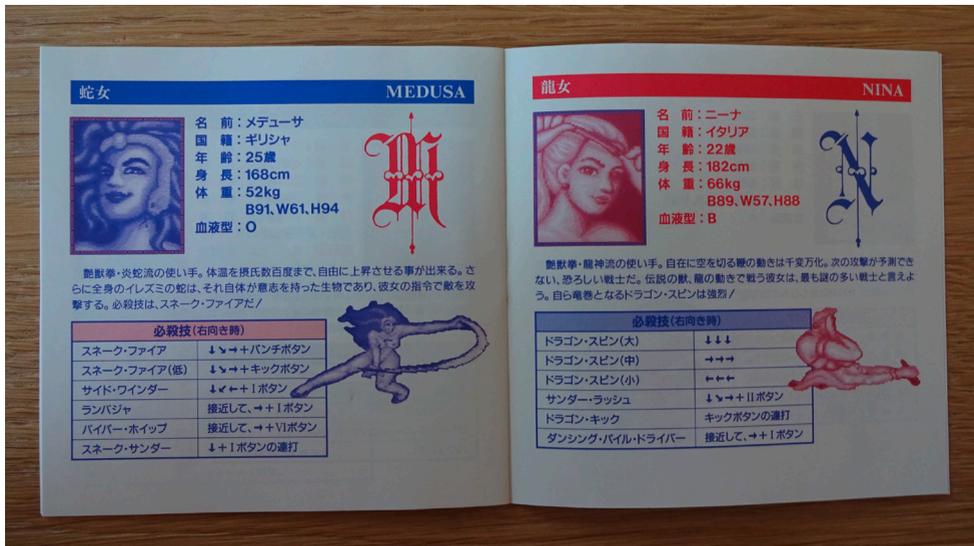
■ Abb. 2: Box-Rückseite und HuCard

ten Entwicklers Games Express. Es stehen sechs Kämpferinnen zu Auswahl und einige Spezialangriffe bringen nackte Tatsachen auf den Bildschirm. Um die Auswahl der gewünschten Kämpferin zu vereinfachen, fasst die japanische Anleitung die wichtigsten Daten und Angriffstechniken zusammen: dabei werden neben den Blutgruppen auch die Maße der Damen angegeben.

Nach der ersten gewonnenen Runde sieht man eine vertikal oder horizontal scrollende Zwischensequenz mit einer Grafik der besiegten Gegnerin in Unterwäsche. Nach gewonnenem Kampf erfolgt die Darstellung dann gänzlich ohne Kleidungsstücke – der Schambereich bleibt dabei durch vergrößerte Pixel stets unkenntlich. Die Ähnlichkeit zwischen den Kämpferinnensprites und den gezeigten Grafiken ist teilweise gering und die Anzeige der Grafiken erfolgt auch nur, wenn ein Schwie-

■ Abb. 3: Screenshot der Zwischensequenz





■ Abb. 4: Die wichtigsten Fakten auf einen Blick...

rigkeitsgrad ab vier Sternen gewählt wurde, ansonsten wird der Kampf einfach fortgesetzt. Dank einiger leicht lernbarer Spezialangriffe ist das Spiel zügig durchgespielt und sollte man zwischendurch einmal einen Kampf verlieren, kann man dank Continue-Funktion einfach weiterspielen – dabei bleiben sogar die bisherigen Punkte erhalten.

Weitere Kämpferinnen gibt es leider nicht, also auch keinen finalen Endboss wie bei anderen Prügelspielen üblich. Nach Sieg über alle sechs Gegnerinnen (inklusive Mirror-Match) werden alle zwölf Unterwäsche- und Nacktszenen nochmals direkt hintereinander gezeigt. Nach Ende des Spiels kann man sich gegebenenfalls in der Top-5-Liste eintragen.

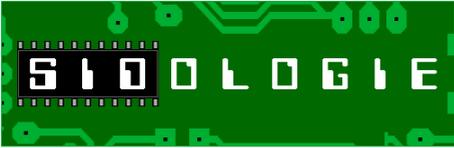
Auch wenn sowohl Street Fighter II als auch Strip Fighter II im selben Jahr 1993 erschienen sind, fällt bei Strip Fighter II erwartungsgemäß alles schlechter aus: die Hintergrundanimationen fehlen, die Anzahl der Kämpfer

und deren Animationsstufen ist geringer, die Steuerung und die Angriffstechniken sind weniger ausgefeilt – der Fokus der Entwickler lag ganz offensichtlich nicht auf der Spielbarkeit...

Einige Zeit später wurde die Namensähnlichkeit zu Capcoms-Prügelserie erneut ausgenutzt und der japanische Hersteller „StudioS“ veröffentlichte im Jahr 2008 „Strip Fighter IV“ und anno 2010 „Super Strip Fighter IV“ – allerdings nicht mehr als Konsolenspiele sondern für den heimischen PC. ■

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: Diced-64 (C64).



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

Nightdawn, Sub-Song 2 (1988), geschaffen von Johannes Bjerregaard:

Diesmal haben wir die Ehre, zwei Stücken, die Glenn Rune Gallefoss höchstselbst bei Back in Time Live 2018 in Bergen auf dem C64 dargeboten hat, zu lauschen. Das erste ist dieses epische Stück SID-Geschichte, das eigentlich jeder schon irgendwann einmal gehört haben sollte*, mit seinem in den SID-Chip gebanntem, perlenenden Fretless-Bassisten. Nach etwas mehr als zwei Minuten gesellt sich das Hauptthema zur

Session und erklingt bis zum Zwischenteil. Soliert wird dann nach vier Minuten zwanzig, und zwar nicht zu knapp. Vor der sechsten Minute folgt schlussendlich ein lyrischer Teil in Half-Time, ehe es wieder zur Sache (zum Loop ;-)) geht. Danke für diesen Klassiker auf dem alten SID, Glenn!

<http://csdb.dk/sid/?id=4044>

* Kein Wunder, ist es doch bis jetzt in ziemlich genau hundert (!) Demos aufgetaucht.

Messy One (2007), geschaffen von Jeff alias Søren Lund:

Im zweiten von GRG in seinem „Commodore Café“ angespielten Chip-Werk wird der neue SID von Jeff im wahrsten Sinne des Wortes zum Singen gebracht, gleich von Anbeginn. Ein richtig fetter Bass – des SID-Genießers liebster Klang – lädt nach einer Minute zum Solieren ein, was auch prompt geschieht. Mission erfolgreich!

<http://csdb.dk/sid/?id=37695>

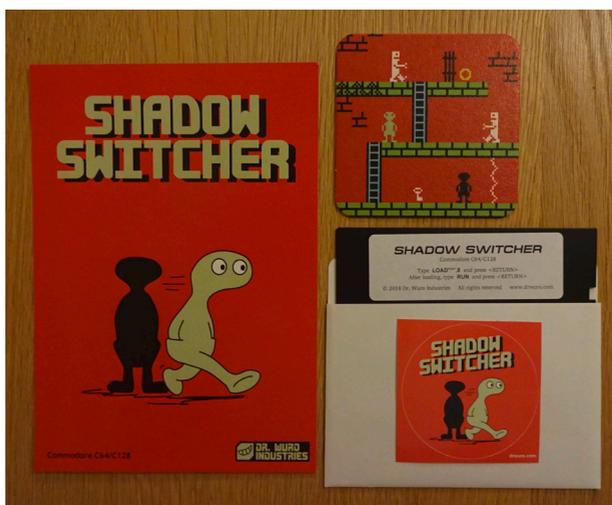


Shadow Switcher

Am 15.09.2018 wurde auf der DoReCo-Party (Dortmunder Retro Computer) das neue Spiel „Shadow Switcher“ von Christian Gleinser a. k. a. Dr. Wuro Industries vorgestellt. Nach einer Entwicklungszeit von ziemlich genau einem Jahr ist es diesmal, nach seinen vorherigen Multiplayer-Spielen Shotgun und Frogs, ein Jump'n'Run für einen oder zwei Spieler geworden.

von Simon Quernhorst

Die Präsentation des Spiels orientiert sich bewusst an den einfachen Darstellungen der frühen 1980er Jahre, so sind die Buchstaben im Originalzeichensatz dargestellt und es werden nur wenige Farben pro Bildschirm verwendet. Spielerisch und grafisch lässt sich „Shadow Switcher“ am ehesten mit „Lode Runner“ (Brøderbund, 1983) vergleichen. Man steuert ein Sprite, sammelt Münzen und Schlüssel, weicht den bis zu sechs gegnerischen Robotern aus und versucht, unbeschadet den Levelausgang zu erreichen. Die Steuerung vermittelt dabei ein sehr direktes Spielgefühl und erlaubt z.B. auch einen Richtungswechsel während des Fallens. Der eigentliche Clou des Spiels ist jedoch die Verwendung des Feuerknopfs: Statt damit zu springen oder Löcher zu graben, wechselt der Spieler zwischen zwei Spielfiguren. Nur die jeweils aktive Figur kann gesteuert werden – aber auch nur die aktive Figur kann von Gegnern getroffen werden, denn am namensgebenden inaktiven Schatten laufen die Gegner einfach vorbei.



Das Spiel umfasst 40 bildschirmgroße Räume und es macht riesigen Spaß, den Ablauf jedes Levels zu studieren und sichere Plätze zu finden, die die Roboter nicht erreichen können. Wer seinen Schatten entsprechend parkt, kann mit der anderen Figur wesentlich ruhiger den Level erkunden. Der Ausgang öffnet sich nämlich erst, wenn alle Münzen eingesammelt wurden. In manchen Räumen kann man sogar ein wenig abkürzen, so dass nicht immer alle Schlüssel auch tatsächlich benötigt werden. Begleitet wird das Spiel dabei

von einer eingängigen, aber nach einiger Zeit etwas monotonen Musik, hier wäre ein wenig Abwechslung durch verschiedene SID-Stücke schön gewesen.

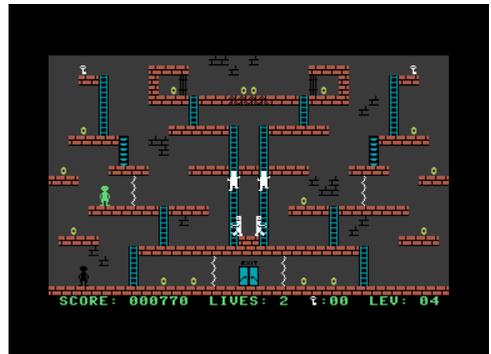
Der enthaltene Zwei-Spieler-Modus schaltet mit dem Feuerknopf dann auch den Joystickport um, so dass jeder Spieler eine der beiden Figuren kontrolliert. Ansonsten verhält sich das Spiel identisch und sorgt auf diese Weise für gemeinsame Hektik und mehr oder weniger freundliche Kommunikation außerhalb des Bildschirms.

Sind alle Leben verbraucht, muss man das nächste Spiel von vorne beginnen. Continues oder Passwörter gibt es nicht. Sollte man übrigens tatsächlich einmal nicht weiterkommen oder in einem späteren Level beginnen wollen: mit der Tastenfolge „VSTBO“ lässt sich ein Level überspringen. Das Spiel speichert eine Highscore-Tabelle, so dass auch das wiederholte Spielen immer wieder einen Anreiz bietet. Verbessern kann man sich eigentlich nur durch das Erreichen weiterer Levels, weil die Anzahl der zu sammelnden Dinge und Bonuspunkte je Level immer konstant ist.

Neben den vorhandenen Räumen lassen sich im eingebauten Editor eigene Bildschirme erzeugen. Die Bedienung wird auf einer Hilfe-Seite erklärt und ist sehr intuitiv. Auf Diskette gespeichert wird jeder Level als einzelne Datei. Im Hauptmenü des Spiels kann man dann wählen, ob man die eingebauten „Regular Levels“ oder alle vorhandenen „User Levels“ hintereinander spielen möchte. Dies halte ich für eine sehr komfortable Lösung. ■

Infos

Das Spiel ist als kostenloser Download erhältlich und kann auf Diskette erworben werden. Mehr Informationen und Download unter: <http://www.drwuro.com/>



■ Lotek64 im Leveleditor

Amiga 690 – Beginn der CD-Revolution

Commodore meldete sich sechs Jahre nach der Einführung des Amiga an der Spitze der Innovation zurück. Das „Commodore Dynamic Total Vision“ (CDTV) war wohl der erste weltweit angebotene Computer, der serienmäßig ein CD-Laufwerk verbaut hatte (das Fujitsu FM-Towns wurde zwar schon ab Februar 1989 verkauft, jedoch nur in Japan). Ein halbes Jahr vor dem direkten Konkurrenten Philips CDI, im April 1991, sollte das CDTV aus dem TV eine Multimedia-Zentrale werden lassen. Der „Videorekorder der 1990er-Jahre“, wie Commodore sein Produkt beschrieb, sollte neue Kundensegmente erschließen und in jedem Wohnzimmer stehen. Die Bedienung war einfach und durch das neue Medium CD sollten neue Möglichkeiten im Bereich der Animation, des Tons und der Interaktivität verwirklicht werden.

von Stefan Egger

Um dieses Vorhaben zu unterstützen, wollte Commodore die CDTV-Plattform stärken und mit einer breiteren Installationsbasis von CD-Geräten mehr Entwickler und damit letztendlich auch Kunden gewinnen. Da das CDTV ein erweiterter A500 war, sollten auch A500-Besitzer die Möglichkeit haben CDTV-Software zu nutzen. Commodore entwickelte daher ein A500-Add-On mit dem Namen A690, welches den A500 in ein CDTV verwandelte.

Nachdem ein Prototyp mit komplett anderem Gehäuse vorgestellt wurde, produzierte Commodore eine Kleinserie des A690. Das A690 war der Prototyp des später auf den Markt gekommenen A570 CD-Laufwerks und diesem schon sehr ähnlich. Während das A690 noch eine Platine in Revision 2.2 mit einigen Fehlern besaß (welche mit Kabelbrücken ausgebessert werden mussten), war die finale Ver-



sion in der Serienproduktion Revision 2.5. Weitere Unterschiede sind etwa ein im A690 noch verbauter Akku (vermutlich zum Speichern der CDTV-Optionen wie der bevorzugten Sprache) sowie eine ältere Extended-ROM-Version (2.0 statt 2.30).

Die Technik

Das A690 teilte sich mit dem CDTV viele Bauteile: Ein spezielles ROM, das sogenannte



Extended-ROM, erweiterte das Kickstart um Startanimation, CD-Treiber und Audio-CD-Abspielsoftware. Ist das A690 am Amiga angeschlossen und eingeschaltet, so erscheint statt des Kickstart- ein CDTV-Bildschirm: Ein Lichtstrahl ergibt – von einer CD reflektiert – das CDTV Logo. Jim Sachs kreierte dieses User-Interface sowie die ausgeklügelte Methode zur Kompression, um die aufwendige Animation in den kleinen ROM-Baustein pressen zu können.

Doch nicht alle Funktionen des CDTV waren im A690 vorhanden: Es fehlten z.B. die MIDI-

Anschlüsse, das Display und der IR-Port für die CDTV Fernbedienungen (die Tasten darauf wurden über die A500-Tastatur simuliert).

Die Namensgebung

Die seltsame Namensgebung – sie legt nahe, dass es ein Zubehör für den A600 sei – wurde vor dem Verkaufsstart nochmals überdacht und geändert: Die 5 im Namen 570 bedeutet, dass es Zubehör für den Amiga 500 ist, die 7 kann man als Kennzeichen für „CD-ROM-Produkt“ interpretieren und die 0 zum Schluss ist meist die Nummer für spätere Verbesserun-





gen. So war die A2091-Karte ein verbesserter A2090-SCSI-Controller für den A2000. Die A590 war ein SCSI-Controller bzw. eine Festplatte für den A500. Daraus folgend müsste das A690 also ein SCSI-Controller bzw. eine Festplatte für den A600 sein. Wie der Name A690 zustande kam, kann heute nicht mehr nachvollzogen werden. Die Änderung erfolgte jedoch vermutlich, um eine Verwechslungsgefahr mit dem kurz vor Produktionsstart von A300 in A600 umgetauften neuen Computer zu vermeiden, welcher ebenfalls zu dieser Zeit auf den Markt gebracht wurde.

Die Strategie

Commodore landete mit dem CDTV den nächsten Hit – so zumindest der ambitionierte Plan von Irving Gould, dem mächtigen Mann hinter Commodore. Er hatte mit Computern nichts zu tun, stand jedoch hinter dem CDTV, weil es ein Computer sei, den „selbst er verwenden könne“. Es zeigt, wie wichtig das CDTV intern war und wie viele Hoffnungen darin lagen, den Markt zu erobern und neue Käuferschichten zu erreichen. In vielen Punkten, wie der einfachen Bedienung, dem klaren Design, dem kabellosen Zubehör, den Flash-Speicherkarten und der CD-ROM-Technologie (ein Medium,

das im Computerbereich für viele kommende Jahre den Ton angab) zeigte sich, dass Commodore es ernst meinte.

Erstmals schien es auch eine klare Strategie zu geben, um eine neue Plattform und gleichzeitig ein neues Medium in den Markt einzuführen. Ein breit aufgestelltes Angebot an Hardware mit dem brandneuen CDTV und dem Plan, A500-Besitzer zum Kauf des CD-Add-Ons zu überreden, waren Maßnahmen, um die Plattform zu einem Erfolg zu machen, Entwickler zu überzeugen und die in Entstehung begriffene Konkurrenz stückzahlmäßig zu überflügeln.

Die Katastrophe nahm ihren Lauf

Doch was auf dem Papier gut klang, wurde zu einer Katastrophe für Commodore: Das CDTV war zu teuer in der Produktion und verkaufte sich nach anfänglicher Euphorie und guten Verkaufszahlen nur noch schleppend. Das A570 kam erst 1992 auf den Markt – zu spät, um die Plattform zu etablieren. Während Commodore neue Computer wie den A600 auf den Markt brachte, zu denen das A570 inkompatibel war, wurde der langsam veraltete A500 abgesetzt und durch den unbeliebten A500 Plus ersetzt. Man hatte nun ein teures CD-Laufwerk für

eine langsam aussterbende Plattform, das zu neuen Produkten inkompatibel war. Die Folge: Das A570 wurde in den kommenden Jahren zu Schleuderpreisen (und mit großen finanziellen Verlusten) abverkauft. Schon Anfang 1994 bekam man das ehemalige Technikwunder zum Preis von zwei CD32-Software-Titeln.

Das CDTV und das A570 nutzten eine CD-Mechanik mit einfacher Geschwindigkeit. Durch den verwendeten Caddy-Mechanismus musste man die CD zuerst in eine Hülle einlegen und diese dann – ähnlich zu Disketten – in das Laufwerk schieben. Die aufwendige, in Japan von Matsushita produzierte Mechanik war unpraktisch und teuer. Von Entwickler Jeff Porter wurden Einkaufspreise von 400 Dollar genannt. Im Vergleich: Der Prototyp des auf Kostenreduzierung getrimmten Nachfolgers des CDTV, das CDTV-CR, nutzte nur noch einen einfachen Sony-Laser aus dem Audio-Bereich. „Nein, nein, nein, Jeff, den kannst du nicht nutzen“, so die Sony-Leute. Doch die Entwickler bei Commodore zeigten der gesamten Industrie, wie man günstige CD-ROM-Laufwerke herstellt: Die Kosten des

CD-Laufwerks konnten von 400 auf nur noch 15 Dollar gesenkt werden. Diese letzte Innovation von Commodore fand den Weg in die Läden, denn das CD32 nutzte denselben Laser wie das nie erschienene CDTV-CR. Einmal mehr hinterließ Commodore Spuren in der Computergeschichte: Der „15-Dollar-Laser“ wurde zum Industriestandard und startete die Revolution der CD-basierten Unterhaltungsindustrie – doch das ist eine Geschichte für ein anderes Mal.



Infos

A690: <http://scacom.bplaced.net/Collection/690/690.php>
 A570: <http://scacom.bplaced.net/Collection/570/570.php>
 CDTV: <http://scacom.bplaced.net/Collection/cdtv/cdtv.php>

turboboards A 1200

Blizzard 1230
 der 68010 CD32 Turbo-board mit 25 MHz Ultra Coprocessor mit Hard- und Soft-Port für SCSI
 479,-
 Apollo 1200 mit A1200 + HD 229,-

GROSS 12
 AMB A1200 mit Coprocessor
 479,-

peicher sett

A500	49,-
500	79,-
100 mit Uhr	199,-
4M BOX A500	249,-
17-BUS A2000	249,-

Zubehör

extern	109,-
A500/2000	99,-
Antenne (elektrisch)	25,-
3 je	25,-
Denise je	25,-
je	15,-
49,-	

Transport

49,-	
279,-	
79,-	
698,-	
848,-	

CD-32

579,-

incl. Diggins & Oscar

MPEG Modul CD-32 479,-
Tastatur für CD 32 149,-

D'Generation	49,-	100 Games CD	59,-
Zoo!AGA	59,-	Trolch	59,-
Whales Voyage	59,-	Overkill+Luna	59,-
James Pond II	65,-	Mortal Combat	65,-
Jurassic Park	65,-	Sensible Soccer 65-	
Pinball Fantasies 69-		Sleepwalker	69,-
F17 Challenge	75,-	Lotus Turbo Tr.	75,-

A570 CD-ROM
 für Amiga 500 (+) spielt auch Audio CD's
159,-

A570 incl. 3 CD's 199,-

Giga PD	109,-	Fred F. 1-900	59,-
Dt. Edition	79,-	CDPD 1-3 je	59,-
Demo Coll. 1	59,-	Demo Coll. 2	59,-
Aminet CD	49,-	Saari/Amok	49,-
17 Bit Coll.	99,-	17 Bit Coll. 3	a.A.
Imagine CD	79,-	Gifs Galore	49,-
Stadt der Löwen	25,-	Holiday Maker	25,-
Lemmings	35,-	Pandora s CD	25,-

Amiga 200

Amiga 600
 Monitor 1084 S
 Monitor 1942

Amiga 1

AGA-Chipset, 2 MB
 680EC20 mit 14 M

A1200 HD 8
 A1200 HD 21
 A1200 HD 3
 sofort ab

A1200 Desktop
 Softwarepaket 13
 (Write), DPaint (V)

Desktop Dyn
 Kick-Um 1.3
 Paradox SC
 84 MB Cont
 120 MB G

Kabel 2.5
 Kabel 2.5
 Kabel 2.5

GoPro 01

14.06.2018

Papier-Hardware zum Selbermachen mit Rocky Bergens Faltdesignen:

<http://rockybergen.com/whatsnew/2018/6/14/commodore-1541-disk-drive-papercraft>



19.06.2018

Das Amiga-Spiel Worthy wurde veröffentlicht und kann für 10 US-\$ erworben werden. Worthy läuft auf allen Amiga-Modellen ab 1 MB RAM.

<https://www.usgamer.net/articles/a-brand-new-game-has-just-released-for-the-amiga-and-itll-cost-you-10>

Vierzig Jahre ist es nun her, dass die Space Invaders die Erde attackierten.

<https://blog.hnf.de/anriff-aus-dem-all/>

Pixelnchriften und „eckige Scheiße“: Wer sich für Typographie interessiert, kommt am Schriften-Designer Erik Spiekermann nicht vorbei. Eben jener hat in der FAZ seinem Zorn über die Trikots der deutschen Fußball-Nationalmannschaft freien Lauf gelassen:

<http://www.faz.net/aktuell/stil/mode-design/erik-spiekermann-ueber-die-neuen-dfb-auswaerstrikot-15509625.html>

20.06.2018

Der Amiga-Emulator WinUAE erscheint in Version 4.0.0 (20.06.2018).

<http://www.winuae.net/2018/06/20/winuae-4-0-0/>

Viacom stellt den Musiksender VIVA ein.

https://www.dwdl.de/nachrichten/67363/das_ende_einer_ra_viacom_stellt_viva_ein/

21.06.2018

Ein Baby wird siebzig: Das erste Gerät, das alle Bedingungen erfüllte, um als Computer bezeichnet werden zu können, rechnete am 21. Juni 1948 sein erstes Programm. Es war die „kleinformatige Versuchsmaschine“ der Universität Manchester, auch bekannt als Manchester Baby.

<https://blog.hnf.de/ein-baby-wird-siebzig/>

22.06.2018

Bastien Nocera über die französischen 8-Bit-Heimcomputer der Firma Thomson:

<http://www.hadess.net/2018/06/thomson-8-bit-computers-history.html>

Ein Diablo-Fan hat den Quellcode des Spieleklassikers nachgebaut und auf Github veröffentlicht.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Fan-rekonstruiert-Diablo-Quellcode-4090150.html>

23.06.2018

Bintris, eine Tetris-Variante für den C64, wurde veröffentlicht.

<http://nurpax.github.io/posts/2018-05-21-bintris-on-c64-part-2.html>

Rocky Memphis – The Legend of Atlantis, ein C64-Spiel von Psytronik, kann für 4,99 US-\$ erworben werden.

<http://www.psytronik.net/newsite/index.php/c64/97-atlantis>



Ebenfalls von Psytronik veröffentlicht wurde das Spiel Organism von Trevor Storey und Achim Volkert, das Motive aus der Alien-Reihe aufgreift.

<https://psytronik.itch.io/organism-c64>



26.06.2018

Vor 20 Jahren erschien Windows 98.

https://www.theregister.co.uk/2018/06/25/windows_98_at_20/

Das Spiel, das die goldene Games-Ära einläutete: 40 Jahre „Space Invaders“

<https://derstandard.at/2000082216724/40-Jahre-Space-Invaders-Das-Spiel-das-die-goldene-Games>



27.06.2018

Microsoft plant eine Neuauflage der IntelliMouse. Die beliebten Mäuse wurden von 1996 bis 2003 produziert.

<https://blogs.windows.com/devices/2018/06/26/a-legend-reborn-microsoft-brings-back-the-iconic-mouse-the-classic-intellimouse/>

Eine Sammlung alter Betriebssystembücher in englischer Sprache:

<http://www.tenox.net/docs/>

28.06.2018

Die BBC stellt hunderte Computersendungen aus den 1980ern online.

<https://www.golem.de/news/heimcomputer-bbc-stellt-computersendungen-aus-den-1980ern-online-1806-135205.html>



Die sieben eingereichten Spiele des Sportspiele-Programmierwettbewerbs von Forum64 und Protovision wurden veröffentlicht und können kostenlos heruntergeladen werden.
<https://www.protovision.games/compos/2017/results.php?language=de>

Vier kostenlose Spiele von Protovision:

Dodge

<https://csdb.dk/release/?id=164993>

Spikes

<https://csdb.dk/release/?id=164994>

Tacky

<https://csdb.dk/release/?id=164995>

Vector Runner

<https://csdb.dk/release/?id=164996>

Juli 2018

01.07.2018

miniGANGCART ist ein vielseitiges Modul für den Commodore 64 mit vielen nützlichen Tools und Funktionen.

<http://gangc64.com/>

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68822>

<http://c-128.freeforums.net/thread/584/minigangcart>

<https://www.youtube.com/watch?v=QaytjWyg8bo>

02.07.2018

Das Buchprojekt „SEGA Master System: a visual compendium“ erhält auf Kickstarter die nötige Unterstützung.

<https://www.kickstarter.com/projects/2146199819/sega-master-system-a-visual-compendium>

03.07.2018

Das kanadische Musik-Label Strudelsoft verkauft Musik auf 3,5“-Disketten und sorgt damit für Mini-Boom dieses Speichermediums.

<https://derstandard.at/2000082738885/>

Kanadisches-Musik-Label-sorgt-fuer-Mini-Boom-bei-Disketten



Die Performance der 8088-CPU in verschiedenen Rechnern im Vergleich:

<https://retro.moe/2018/03/04/performance-of-the-8088-on-pc-pcjr-and-tandy-1000/>

„Design case history: the Commodore 64“, ein ausführlicher Artikel über den C64 aus dem Jahr 1985:

https://spectrum.ieee.org/ns/pdfs/commodore64_mar1985.pdf

Was kann man mit einem Macintosh IIsi (20 MHz) heute noch anfangen?

<https://arstechnica.com/features/2018/07/classic-computing-joyride-cruising-through-modern-workloads-on-a-macintosh-iisi/>

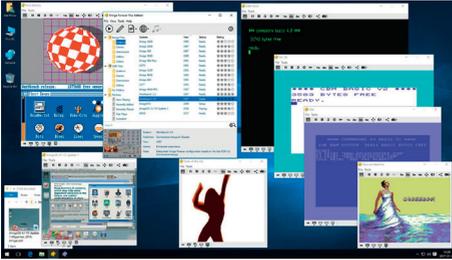
Der ursprüngliche Xbox-Prototyp erfreut sich bester Gesundheit:

<https://www.eurogamer.net/articles/2018-07-01-the-original-xbox-prototype-is-alive-and-kicking>

04.07.2018

Amiga Forever 7 und C64 Forever 7 werden veröffentlicht. Sämtliche Spiele lassen sich nun aus dem Windows Explorer heraus starten, darüber hinaus ist es möglich, den PC direkt in eine gewünschte Amiga-Konfiguration zu booten.

<https://derstandard.at/2000082794955/Neue-C64-und-Amiga-Emulatoren-verwandeln-Windows-PC-zur-Retro>



08.07.2018

Transportschutz für die 1541 bei Verlust des Originals:
<https://www.thingiverse.com/thing:2991671>

Das C64-Spiel The Galleon 25th Anniversary Edition (ungar.: A gálya) wird mit einer Indie-gogo-Kampagne finanziert.
<https://www.indiegogo.com/projects/the-galleon-computers-software#/>

Raveolution – R.O.L.E. WHQ: ein BBS auf „echter“ Hardware:
<https://www.forum64.de/index.php?thread/82845-vorstellung-c64-bbs-raveolution/&postID=1278354#post1278354>



Das C64-Spiel Exploding Fish ist nun nicht mehr kostenpflichtig und kann hier heruntergeladen werden:

<https://csdb.dk/release/?id=166115>

10.07.2018

„20.000 Meilen“: Wie ein Amiga-Virus ein Videospiele versenkte
<https://derstandard.at/2000081580469/20-000-Meilen-Wie-ein-Amiga-Virus-ein-Videospiel-versenkte>

Eine Geschichte der IBM-Tastaturen:
<http://yeokhengmeng.com/2018/07/why-i-use-the-ibm-model-m-keyboard-that-is-older-than-me/>

Der „Jackintosh“: Erinnerungen an den Atari ST
<https://paleotronic.com/2018/07/08/the-jackintosh-a-real-gem-remembering-the-atari-st/>

MorphOS 3.11 wurde veröffentlicht:
<http://morphos-team.net/news>

Amiga 600 FPGA (MiSTer) Conversion:
<https://amigalove.com/viewtopic.php?f=6&t=636>

Ein Rückblick auf BFS, das Filesystem von BeOS:
<https://arstechnica.com/information-technology/2018/07/the-beos-filesystem/>

12.07.2018

Hero-U: Rogue to Redemption (Windows, Linux) von Lori Ann Cole und Corey Cole wurde nach fünf Jahren Entwicklungszeit veröffentlicht und kann für 29,99 Euro erworben werden.
https://www.gog.com/game/herou_rogue_to_redemption

Fans sammeln 113.000 Dollar für das MS-DOS-Spiel Planet X3 mit CGA- und VGA-Grafik:

<https://derstandard.at/2000083349133/Planet-X3-Fans-sammeln-113-000-Dollar-fuer-neues-MS>

Wie der Game-Boy-Emulator Cinoop entstanden ist:

<https://cturt.github.io/cinoop.html>

13.07.2018

Nintendos seltsamste und möglicherweise seltsamste Konsole:

<https://arstechnica.com/gaming/2018/07/hands-on-with-nintendos-weirdest-and-maybe-rarest-classic-console-yet/>

Nintendo versteckte in der GameCube-Version von Animal Crossing einen voll funktionsfähigen NES-Emulator, der ROMs von Memory Card laden kann.

<https://arstechnica.com/gaming/2018/07/nintendo-hid-a-load-your-own-nes-emulator-inside-a-gamecube-classic/>

Ben Szymanski hat den klassischen Mac-Finder auf modernen Macs wiederbelebt.

<https://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Klassischer-Finder-wiederbelebt-4109010.html>

Das C64-Spiel Trolley Follies wurde veröffentlicht, es läuft via Emulator unter Windows, macOS, Linux und Android. Der Download ist



kostenlos, der Entwickler freut sich aber über Spenden.

<https://blackcastle.itch.io/trolley-follies>

19.07.2018

50 Jahre Intel: Rückblick auf 50 Jahre große Erfolge und große Misserfolge

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/50-Jahre-Intel-Ein-persoenerlicher-Rueckblick-auf-50-Jahre-grosse-Erfolge-und-grosse-Misserfolge-4111405.html>

Originale NES-Controller mit Bluetooth betreiben mit einem Selbstbauset:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Originale-NES-Controller-mit-Bluetooth-betreiben-dank-Selbstbauset-4115613.html>

21.07.2018

Fan-Projekt Return of the Tentacle: Prologue – eine inoffizielle Fortsetzung des legendären Adventures von LucasArts.

<https://catmic.itch.io/return-of-the-tentacle>

22.07.2018

Ein Video erzählt die Geschichte von Jungle Hunt:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jw2nsOJaCeU>

The Andy Warhol Museum Amiga Exhibit – mit Originalwerken, die auf einem Amiga 1000 erstellt wurden.

<https://www.iontank.com/projects/warhol-amiga>

24.07.2018

Der Amiga – eine Dekade Pop Art in 16 Bit
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-Der-Amiga-eine-Dekade-Pop-Art-in-16-Bit-4118375.html>

Erinnerungen eines Mitarbeiters: Wie war es,

bei Steve Jobs' NeXT zu arbeiten?

<https://www.quora.com/What-was-it-like-to-be-a-software-engineer-at-NeXT-Did-workers-interact-with-Steve-Jobs/answer/Paul-King-2>

Auf Gog.com ist nun die Dragon's Lair Trilogy (Dragon's Lair 1 und 2 sowie Space Ace) erhältlich.

https://www.gog.com/game/dragons_lair_trilogy



25.07.2018

Redream, ein Dreamcast Emulator für Windows, macOS und Linux, steht zum kostenlosen Download bereit (HD-Rendering kostet 5 US-\$).

<https://redream.io/>

Altair 8800 – Beginn der Ära der Mikrocomputer:

<https://twobithistory.org/2018/07/22/dawn-of-the-microcomputer.html>

August 2018

03.08.2018

Quiz: Atari – von Pong bis heute

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/TGIQF-Atari-von-Pong-bis-heute-4128416.html>

Retro Hardware: Amiga-Mainboards neu aufgelegt

<https://www.heise.de/make/meldung/>

Retro-Hardware-Amiga-Mainboards-neu-aufgelegt-4127417.html

Die BASIC Engine, ein Computerkonzept, das sich mit Bauteilen unter 10 Euro realisieren lässt.

<https://basicengine.org/>

Windows NT and VMS: The Rest of the Story

<https://www.itprotoday.com/management-mobility/windows-nt-and-vms-rest-story>

Apples Weg vom Rand des Abgrunds zum Billionenkonzern

<https://derstandard.at/2000084667002/Apples-Weg-vom-Rand-des-Abgrunds-zum-Billionen-Konzern>

05.08.2018

Der Mac-Port von VICE benötigt dringend Freiwillige.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/83307-last-call-for-vice-macos-de-vs/&postID=1287556#post1287556>

C64-Spiel Rent-A-Cop Reloaded:

<https://csdb.dk/release/?id=166946>

YOOMP! 64, eine eindrucksvolle C64-Umsetzung eines Atari-Spiels, das stark an Trailblazer erinnert, kann gegen eine freiwillige Spende oder kostenlos heruntergeladen werden.

<https://rgcddev.itch.io/yoomp-64>



Der per Kickstarter-Kampagne finanzierte C64-Shooter Hunter's Moon Remastered von Thalamus kann für 12,99 US-\$ heruntergeladen werden. Eine exklusive Modul-Version ist angekündigt und soll in Zusammenarbeit mit Protovision entstehen.
<https://thalamusdigital.itch.io/hunters-moon-remastered>

07.08.2018

Die digitale Pinnwand: Vor 45 Jahren startete im kalifornischen Berkeley das Community Memory, die erste Mailbox der Welt.
<https://blog.hnf.de/die-digitale-pinnwand/>

08.08.2018

SNES-Cartridge kommt nach Flug in Stratosphäre unversehrt zurück:
<https://derstandard.at/2000084973651/14-Jaehriger-schickt-SNES-Cartridge-ins-Weltall-diese-uebersteht-den>

11.08.2018

Vom Hacker zum Casinochef: Über die Erfinder des ersten Telegrafensystems der Welt, das 1794 in Betrieb ging.
<https://blog.hnf.de/vom-hacker-zum-casinochef/>

12.08.2018

Johannes Bjerregaard (Maniacs of Noise) ist an Krebs erkrankt. Um die Behandlungskosten zu decken, wird Geld gesammelt. Auch das Album „JB“ erscheint zugunsten der Familie.
<https://www.gofundme.com/JohannesFights>
<http://www.remix64.com/news/jb-charity-album-bjerregaard-family.html>

14.08.2018

Eine „Remastered“-Fassung der Bard's-Tale-Trilogie ist erschienen.
https://www.gog.com/game/the_bards_tale_trilogy

https://store.steampowered.com/app/843260/The_Bards_Tale_Triology/

PC-RETRO Motherboard Kit: Für 190 US-\$ (inkl. Versand nach Europa) kann die Reproduktion eines IBM-5150-Motherboards aus dem Jahr 1982 zum Selbstbau erworben werden.

<http://www.mtmscientific.com/pc-retro.html>

15.08.2018

31 Jahre später: Warum Qbasic immer noch super ist
<https://derstandard.at/2000082806089/31-Jahre-spaeter-Warum-Qbasic-immer-noch-super-ist>

17.8.2018

IT-Experte Maximilian Schönherr über die Entwicklung des Sounds in Computerspielen seit den Tagen von Pac-Man.
https://www.deutschlandfunk.de/musik-fuer-computerspiele-virtuelle-welten-erfordern.676.de.html?dram:article_id=425773

Die Zuse Z5, vor 65 Jahren die „größte Rechenanlage Europas“:
<https://blog.hnf.de/das-war-die-zuse-z5/>

Ein Blick in Intels 8087-Koprozessor:
<http://www.righto.com/2018/08/inside-die-of-intels-8087-coprocessor.html?m=1>

19.08.2018

Redux Paint, ein Tool für iPad zur Bearbeitung von C64-Grafik (setzt die Entwicklungsumgebung Pythonista voraus, die für 10 US-\$ erworben werden kann):
<http://www.superrune.com/tools/reduxpaint.php>
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68717>

Drei C64-Spiele: Magic Squares, Lights On, Lights Off

<https://csdb.dk/release/?id=167052>

<https://csdb.dk/release/?id=167116>

<https://csdb.dk/release/?id=167117>

Running out of RAM – an 80s BASIC programming simulator ist eine Wirtschaftssimulation, bei der man innerhalb von sieben Tagen eine Videoverwaltung schreiben muss.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/83442-mein-ldjam-enty-running-out-of-ram/&postID=1290315#post1290315>



21.08.2018

Blue Byte kündigt für Herbst 2019 einen Neustart von Die Siedler an.

<https://www.golem.de/news/aufbauspiel-blue-byte-kuendigt-neustart-fuer-die-siedler-an-1808-136112.html>

ArcaOS 5.0.3, basierend auf OS/2, ist nun verfügbar.

<https://www.arcanoae.com/arcaos-5-0-3-now-available/>

Mit Klagen gegen mehrere Emulationsportale im Netz – wir haben in Ausgabe #57 darüber berichtet – lässt Nintendo Videospieleschicht verschwinden.

<https://derstandard.at/2000085519155/Nintendo-laesst-Videospieleschicht-verschwinden>

24.08.2018

Das neu aufgelegte Retro-Handy Nokia 8110 4G („Banana-Phone“) im Test:

<https://www.techstage.de/test/Retro-Feeling-Banana-Phone-Nokia-8110-4G-im-Test-4144960.html>

Windows 95 als App auf macOS, Linux und Windows ausprobieren:

<https://www.golem.de/news/github-windows-95-als-app-auf-macos-linux-und-windows-ausprobieren-1808-136171.html>

<https://github.com/felixrieseberg/windows95>

Retrospele hinter dem Eisernen Vorhang:

<https://www.zdnet.com/pictures/photos-retro-computer-games-that-eastern-europe-played-as-iron-curtain-fell/>

26.08.2018

Pixel Coffee „C64“ aus dunkel gerösteten Arabica-Bohnen: dunkel, stark und nicht ganz billig.

https://www.amazon.de/Gemahlener-gemischter-Kaffee-ger%C3%B6steten-Arabica-Bohnen/dp/B077S4PRBW/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1534786307&sr=8-2&keywords=pixel+coffee+c64



28.08.2018

Die Entstehung von GoldenEye 007 (N64):
<https://melmagazine.com/an-oral-history-of-goldeneye-007-on-the-n64-129844f1c5ab>

Mit wideNES wird der Bildschirmausschnitt von NES-Spielen automatisch und in Echtzeit erweitert. Die Funktion ist im Emulator ANE-SE implementiert.
<http://prilik.com/blog/wideNES>

Zahlen, bitte! Die Compact Cassette – 60 Minuten zur Demokratisierung der Musik
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-Die-Compact-Cassette-60-Minuten-zur-Demokratisierung-der-Musik-4146463.html>

30.08.2018

Eine Antwort auf die Frage: What The Hell Was The Microsoft Network?
<http://www.codersnotes.com/notes/the-microsoft-network/>

September 2018

04.09.2018

Sony bietet auch im Mutterland Japan keine Reparaturen mehr an und verabschiedet sich damit endgültig von der Playstation 2.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Sony-verabschiedet-sich-endgueltig-von-der-Playstation-2-4154802.html>

BASIC programmieren lernen wie 1983:
<https://twobithistory.org/2018/09/02/learning-basic.html>

Ein Z80-Computer für Lochrasterplatine:
<https://github.com/linker3000/Z80-Board>

Nach 24 Jahren wird das letzte Geheimnis von „Doom 2“ gelüftet.
<https://derstandard.at/2000086558983/>

Nach-24-Jahren-Spieler-loest-das-letzte-Geheimnis-von-Doom

Warum das Leben auf dem Raumschiff Enterprise schrecklich wäre:
<https://derstandard.at/2000086361255/Warum-das-Leben-auf-dem-Raumschiff-Enterprise-schrecklich-waere#>

09.09.2018

Die Version 3 des C64-Textadventures Pirates of the Dark Waters wurde veröffentlicht.
<https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68942>

Das C64-Spiel Zilspleef wurde veröffentlicht.
<https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68955>

Im kostenlosen C64-Spiel Monsterjagd / Monster Hunt (englische und deutsche Fassung verfügbar) muss ein Ungeheuer in die Bildschirmmitte gelockt werden.
<https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68956>

Das Labyrinth ist ein auf den C64 portiertes VC20-Spiel. Es stehen eine deutsche und eine englische Version zur Verfügung.
<https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68930>

11.09.2018

Sechzig Jahre integrierte Schaltung:
<https://blog.hnf.de/sechzig-jahre-integrierte-schaltung/>

Dokumentiertes Apple-I-ROM:
<https://gist.github.com/robey/1bb6a99cd19e95c81979b1828ad70612>

Der tiefe Fall der Fotoriesen Kodak und Polaroid:

<https://derstandard.at/2000087075847/Kodak-und-Polaroid-Der-tiefe-Fall-der-Foto-Riesen>

Neues C64-Spiel: XXV
<https://csdb.dk/release/?id=168109>



12.09.2018
 Hemmungslose Optimisten: 30 Jahre DDR-Chip U61000
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Hemmungslose-Optimisten-30-Jahre-DDR-Chip-U61000-4161968.html>

13.09.2018
 Zeitreise nicht nur in FrontPage 98, sondern auch in die Anfänge der Internetseiten:
<http://www.telecommander.com/pics/links/application%20software/microsoft/Frontpg98/FrontPage%2098%20Elegant%20&%20Exquisite.htm>

18.09.2018
 Das Projekt C64 OS verfolgt das Ziel, ein schnelles, zeitgemäßes Betriebssystem für den C64 zu entwickeln.
<http://c64os.com/c64os>

19.09.2018
 Sony kündigt die Playstation Classic an. Die Miniaturkonsole wird mit 20 vorinstallierten Spielen ausgeliefert und kostet 100 Euro. Sie ist seit dem 3. Dezember 2018 erhältlich.

<https://blog.us.playstation.com/2018/09/18/introducing-playstation-classic-with-20-pre-loaded-games/>
<https://derstandard.at/2000087629658/Playstation-Classic-Sony-bringt-Retro-Konsole-mit-20-Spielen-fuer#>

22.09.2018
 Der Digital Retro Park in Offenbach am Main wird endlich zum Museum.
<https://www.forum64.de/index.php?thread/84013-der-digital-retro-park-wird-endlich-museum/&postID=1300800#post1300800>

Tank Combat, ein 790 Bytes kleines C64-Spiel:
<https://www.forum64.de/index.php?thread/84004-tank-combat/&postID=1300643#post1300643>

Scuttlebutt, die C64-Konvertierung eines Spectrum-Spiels, in dem es um den menschlichen Stoffwechsel geht, steht zum Download bereit.
<https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=69132>

Die Dan Dare Trilogy enthält alle drei Dan-Dare-Spiele (C64) in einem EasyFlash-Image.
<https://csdb.dk/release/?id=168374>



26.09.2018
 Wieder wurde ein Apple 1 versteigert, diesmal erzielt das Gerät 375.000 US-\$.
<https://www.technik-aktuell.de/news/apple-1-375000-us-dollar-2018-09-26>

<https://www.cnet.com/news/rare-apple-1-sells-at-auction-for-over-500-times-original-price/>

28.09.2018

Vor fünfzig Jahren wurde die Nixdorf Computer AG geboren:
<https://blog.hnf.de/rechner-fuer-die-welt/>

29.09.2018

Das Hull Philharmonic Orchestra kündigt ein Konzert mit Orchesterbearbeitungen von Stücken des in Kingston upon Hull geborenen SID-Komponisten Rob Hubbard an. Die Aufführung soll im Juni 2019 stattfinden.
<https://www.bbc.com/news/uk-england-leeds-45677787>

Turbo Rascal Syntax Error v0.04, eine 6502-Entwicklungsumgebung für Windows, macOS und Linux
<https://csdb.dk/release/?id=169049>

30.09.2018

Aus der Betriebssystem-Gruft: Microsoft stellt Quellcode von MS-DOS 1.25 und 2.0 auf GitHub bereit.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Aus-der-Betriebssystem-Gruft-Microsoft-stellt-DOS-Quellcode-auf-GitHub-bereit-4178628.html>

Oktober 2018

04.10.2018

Hyperion Entertainment veröffentlichte AmigaOS 3.1.4 (für 68K-Rechner): Es soll sich um das größte Update seit AmigaOS 3.5 und 3.9 handeln und zahlreiche Probleme und Fehler beheben, die sich im Laufe der Jahre angesammelt haben. Trotz der bescheiden wirkenden Versionsnummer soll das Update ähnlich groß sein wie OS 3.9. Voraussetzung für die Installation ist ein ROM-Tausch. Aufgrund von

Rechtsstreitigkeiten wird das Update derzeit nicht vertrieben.

<http://hyperion-entertainment.biz/index.php/news/1-latest-news/189-amigaos-314-for-68k-released>
<http://amiga-news.de/de/news/AN-2018-11-00020-DE.html?>

Ein Loblied auf die Grafikeigenschaften des Sinclair ZX Spectrum:

<https://paleotronic.com/2018/09/29/loading-ready-run-sinclair-edition-the-zx-spectrum/>

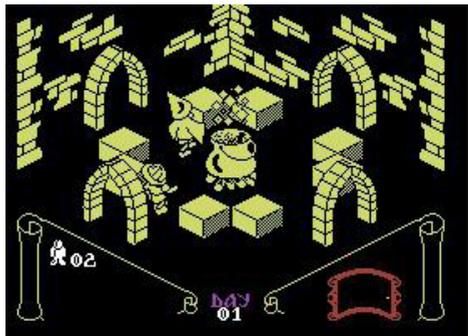
11.10.2018

Verschnupft und motzend im All – die bizarre Mission Apollo 7 vor 50 Jahren:
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-50-Jahren-Verschnupft-und-motzend-im-All-die-bizarre-Mission-Apollo-7-4188386.html>

Internet Archive bietet Tausende spielbare C64-Games (C64-Sammlung auf archive.org)
<https://www.golem.de/news/klassiker-internet-archive-bietet-tausende-spielbare-c64-games-1810-137068.html>

07.10.2018

Knight Lore, ein isometrisches Abenteuerspiel aus dem Jahr 1984 und mehrfach ausgezeichnet



neter britischer Spieleklassiker, hat endlich auf den C64 gefunden.

<https://csdb.dk/release/?id=169589>

12.10.2018

Das C64-Spiel Tower of Rubble 64 des Programmierers Tomasz Ankudowicz erscheint auf dem polnischen Magazin „Komoda & Amiga plus #10“.

<https://csdb.dk/release/?id=169925>



13.10.2018

NeXT – der goldene Flop von Steve Jobs:

<https://blog.hnf.de/next-der-goldene-flop/>

16.10.2018

Paul Allen, Mitbegründer von Microsoft und Milliardär, stirbt im Alter von 65 Jahren.

<http://www.bbc.co.uk/news/world-us-canada-45871379>

Mit dem Mega Sg soll fast jedes Sega-Spiel der 90er spielbar sein.

<https://www.cnet.com/news/analogues-mega-sg-will-play-almost-every-classic-1990s-sega-game/>

Ein ehemaliger Mitarbeiter des vor dem Ende stehenden Spielherstellers Telltale Games veröffentlicht zuhause unveröffentlichtes Material: <https://derstandard.at/2000089438684/Ex-Telltale-Mitarbeiter-veroeffentlicht-zuhause-unveroeffentliches-Material>

Am 22. Oktober 1938 wurde die erste Farbkopie der Welt angefertigt.

<https://derstandard.at/2000089350316/Der-Fotokopierer-wird-80#>

Electronic Arts arbeitet an einem PC-Remaster des Echtzeitstrategiespiels Command & Conquer.

<https://derstandard.at/2000089196128/Command-Conquer-EA-arbeitet-an-PC-Remasters-der-Echtzeitstrategie-Serie#>

Was geschah mit dem Berliner Hacker Tron?

<https://blog.hnf.de/was-geschah-mit-tron/>

18.10.2018

Ein Wiener Apple-Sammler will über 1.100 alte Macs verkaufen:

<https://derstandard.at/2000089620270/Wiener-Apple-Sammler-verkauft-1-100-alte-Macs>

Das Vintage Computing Festival Berlin (VCFB) beschäftigte sich dieses Jahr mit der fünfzigjährigen Geschichte der GUI.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/VCFB-zu-50-Jahre-GUI-Historische->

grafische-Benutzeroberflaechen-ganz-lebendig-4194646.html

23.10.2018

Eine Branche stirbt: In Deutschland gibt es nur noch 600 Videotheken.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Branche-stirbt-weiter-Videotheken-schliessen-reihenweise-4198940.html>

Skurriles 2D-Konsolenprojekt Intellivision Amico vorgestellt:

<https://www.golem.de/news/retrogaming-skurriles-konsolenprojekt-intellivision-amico-vorgestellt-1810-137265.html>

Slack auf einer SNES-Konsole:

<https://bert.org/2018/10/18/slack-on-a-snes/>

Hochauflösende Grafik auf einem TRS-80 Model 4 aus dem Jahr 1983:

<http://www.bytecellar.com/2018/10/17/enjoying-high-res-graphics-on-a-text-only-trs-80-model-4-from-1983/>

24.10.2018

Der 16-jährige Joseph Saelee entthront überraschend den siebenfachen Tetris-Weltmeister Jonas Neubauer.

<https://derstandard.at/2000089983697/Tetris-Bester-Spieler-bei-Weltmeisterschaft-ueberraschend-von-16-Jaehrigem-entthront>

25.10.2018

Nadeldrucker, eine überholte Technik?

<https://www.golem.de/news/computergeschichte-nadeldrucker-eine-ueberholte-technik-1810-137091.html>

IBM erkundet die Schnittstelle von Künstlicher Intelligenz, Ethik und Pac-Man.

<https://www.fastcompany.com/90255740/ibm-explores-the-intersection-of-ai-ethics-and-pac-man>

and-pac-man

26.10.2018

Zum 30. Geburtstag von Zak McKracken and the Alien Mindbenders gibt es die Titelmusik in einer tanzbaren Flamenco-Version.

<https://www.youtube.com/watch?v=Khgd1e-sC0A>

Das c't-Retroquiz: 8 Bit & mehr

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/TGIQF-das-c-t-Retroquiz-8-Bit-mehr-4202717.html>

28.10.2018

Ein Monkey-Island-Kartendeck für das Brettspiel Libertalia:

https://www.reddit.com/r/boardgames/comments/9rc4mf/custom_curse_of_monkey_island_libertalia_deck/
<https://imgur.com/a/ePK07q0>



Game Over Soundbank für Zampler VST Workstation

Feinste Sounds der Brotbox

Wenn es einen unbestrittenen Klassiker in Sachen Computersound gibt, dann ist das zu 100% der C64. Selbst über 30 Jahre nach seiner Geburt wird er noch geklont und der Sound seines SID Chips ist immer wieder zu hören. Also dachten sich die Macher des Beat Magazins und der VST Workstation Zampler//RX, ist es doch selbstverständlich, dem eine Soundbank zu spendieren, die sowohl die ungeschliffenen Sounds des Originals enthält, als auch ordentlich aufgebohrte Varianten, die in zeitgemäßen Tracks perfekt sitzen. Als Bonus gibt es Klänge einiger unvergessener Spieleklassiker.

Sample-Workstation für VST & AU

Zampler//RX ist ein kostenloses Plug-in für die Schnittstellen VST und AU und begeistert mit einer durchdachten Ausstattung. Neben REX-Loop- und SFZ-fähigen Sample-Oszillatoren bietet der Zampler//RX eine flexible Klang-



formung: Im integrierten Multimode-Filter stehen die Typen Tief-, Hoch-, Bandpass und Bandsperre sowie verschiedene Kombinationen daraus zur Auswahl. Und drei LFOs, drei ADSR-Hüllkurven sowie eine komplexe Modulations-Matrix bringen Leben in die Sounds.

Dank des Step-Sequenzers sind besonders komplexe, volle und lebendige Klänge eine Spezialität des Zamplers. Schließlich werkeln unter der Haube die bekannt wertigen Algorithmen des Dune-Erfinders Synapse-Audio. Abgerundet wird der Funktionsumfang durch eine umfangreiche Effektsektion, in der Röhren-Sättigung, zwei Equalizer, Phaser, Chorus, Delay und Hall jeden Klang veredeln.



Infos

www.zampler.de
 (Zampler//RX und einige Soundbanken kostenlos verfügbar)
www.zamplersounds.com
 Game-Over-Soundbank und viele weitere



Leisure Suit Larry

Autor: Marleen

Larry Laffer kann bei den schönen Frauen einfach nicht landen! Der Held der satirisch-erotischen Serie stolpert durch diverse Abenteuer, später auch Casino-Simulationen. In den Jahren 2004 und 2009 übernahm sein Neffe, Larry Loveage, im Rahmen mehrerer Geschicklichkeitsspiele. 2013 wurde mit Leisure Suit Larry: Reloaded aber wieder ein klassisches Adventure veröffentlicht, und noch dieses Jahr (2018) werden wir mit Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry ein weiteres Abenteuer erleben können!



The Missing Floppies: Schöpfer Al Lowe hatte nicht geplant, die Reihe über Teil 3 hinaus fortzusetzen, und gestaltete das Ende von Teil 3 entsprechend. Als dann doch ein weiteres Spiel entwickelt wurde, stieg man deswegen gleich auf Teil 5 um. Larry leidet im fünften Teil an Gedächtnisschwund und hat alles, was im (imaginären) vierten Teil passiert ist, vergessen. Al Lowe bezeichnete den vierten Teil spaßeshalber als Leisure Suit Larry – The Missing Floppies.

Welt-Premiere: Leisure Suit Larry war eines der ersten Spiele mit Boss-Taste. Durch Drücken der Boss-Taste wurde anstelle des Spiels ein Screenshot einer Tabellenkalkulation angezeigt.

Millionenschaden: Die Boss-Taste half aber auch nicht, als 1989 Angestellte einer englischen Bank die Larry-Spiele auf ihren Terminals installierten. Denn dabei schlich sich ein Computervirus ein, der in verschiedenen Banken und Devisenfirmen mehrere Millionen Pfund Schaden anrichtete!

Mission: Immer auf der Suche nach der großen Liebe

Erster Auftritt: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987)

Genres: Adventure (7x), Simulationsspiel (2x), Geschick (3x), Open World (1x)

Plattformen: Amiga, Apple II/II GS, Atari ST, MS-DOS, TRS-80, Windows, Mac OS, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox, Xbox 360, Mobiltelefon

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

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

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