

Lotek64



#57 / SOMMER 2018



„Das beste C64-Spiel aller Zeiten?“

Sam's Journey

SEITE 48



Commodore P500

Der bessere C64?

SEITE 84



C64 Mini, ZX OMNI 128HQ, ZX Spectrum Next

Neue Retro-Computer

SEITE 16



Interview mit Herausgeber Andreas Magerl

20 Jahre Amiga Future

SEITE 12



Wenn Tippfehler zur Zombie-Apokalypse führen

The Typing of the Dead

SEITE 26



Geekinis: Sommer, Sonne, Badespaß

Retro-Bademode

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



STEFFEN
steffen@
lotek64.com



JENS
jens@
lotek64.com



LARS
lars@
lotek64.com

IMPRESSUM

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

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



Versionscheck (Stand: 22.07.2018)

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	v1.0.9.9	C64	http://www.hoxs64.net
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net
MAME/MESS	0.199	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org
Z64K	Beta 20180617	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	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com



LIEBE LOTEKS!

Als 2002 die erste Ausgabe von Lotek64 erschien, standen alte Computerspiele nicht besonders hoch im Kurs. Das hat sich grundlegend geändert. Die Retrowelle überrollt ungebremst die Spielewelt, neben Neuauflagen alter Spiele verkaufen sich seit Jahren auch die Originale, auf zeitgemäßen Konsolen lauffähig gemacht, besser denn je. Daneben werden für Retro-Plattformen Spiele in höchster Qualität entwickelt. Davon profitiert auch der Commodore 64, für den Ende 2017 mit Sam's Journey, das wir in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen, ein alles überragender Titel erschien.

Retro-Spiele sind so gefragt wie nie. Das birgt auch Gefahren. Der Ausverkauf, wie ihn einige Inhaber der Rechte an „historischen“ Spielen schon seit langem betreiben, ist eine davon. Die rechtliche Grauzone, in der sich manche Retro gamer mangels legaler Möglichkeiten, an alte Software zu kommen, bewegen, soll nicht unerwähnt bleiben. Auch mit diesem Thema beschäftigen wir uns in diesem Heft. Wie immer gibt es neben Tim Schürmanns Chronologie auch Beiträge über Hardware und Musik.

Wir hoffen, mit der 57. Ausgabe von Lotek64 interessanten Lesestoff geliefert zu haben und wünschen euch allen einen erholsamen Sommer!

Georg Fuchs
für die Redaktion

INHALT

Redaktion, Impressum, Versionscheck	2
Editorial, Inhalt	3
Commodore P500	4
Stefan Egger	
Kurzmeldungen	10
Georg Fuchs	
Korrekturen zur Lotek #56	11
Interview mit Andreas Magerl	12
Georg Fuchs	
Der Mini-C64	16
Stefan Egger	
Neue Sinclair-Computer	20
Stefan Egger	
Geekinis	24
Marleen	
Retro Treasures: The Typing of the Dead	26
Simon Quernhorst	
Magnetic-Scrolls-Klassiker neu aufgelegt ...	28
Georg Fuchs	
Sidologie, Lo*bert	33
Martinland	
The Bear Essentials (C64)	34
Georg Fuchs	
Steel Ranger (C64)	38
Simon Quernhorst	
Sam's Journey (C64)	40
Georg Fuchs	
Musikecke	45
Steffen Große Coosmann	
Retro-Portale im Visier	48
Lars „Ghandy“ Sobiraj	
Newsticker	50
Tim Schürmann	
Videogame-Heroes: Sonic the Hedgehog....	68
Steffen Große Coosmann	

Commodore P500

Der bessere C64?

Commodore hatte schon 1982 den Traum vieler C64-Besitzer im Angebot: Der P500 bot doppelt so viel Speicher (128 kB), eine ergonomischere Tastatur mit Ziffernblock, ein eingebautes Netzteil, einen Reset-Schalter, besseres BASIC, und er nutzte die schnellen IEEE-Diskettenlaufwerke, die im Vergleich zur 1541 zudem oft noch eine größere Speicherkapazität aufwiesen. Sogar der Einsatz von Festplatten wie die Commodore 9060 und 9090 mit 5 bzw. 7,5 MB wäre möglich gewesen. Zumindest aber umging das Gerät das Problem der langsamen und oft verhassten Serial-Bus-Laufwerke, die viele Besitzer mit DolphinDOS oder anderen Erweiterungen beschleunigten.

von Stefan Egger

Die damals neue CBM-II-Serie sollte die erfolgreichen Vorgänger, die Bürocomputer der PET- und CBM-Reihe, ersetzen. Der P500, auch Teil der neuen Serie, sollte die Marktlücke zwischen den günstigen Heimcomputern wie VC20 und C64 und den neuen Bürocomputern, welche als sogenannte B-Modelle (B für Business; etwa B128-80) auf den Markt kamen, schließen.

Im Gegensatz zum weit verbreiteten Glauben, das P stehe für „Personal“, war der P500 ursprünglich nicht als Heimcomputer gedacht. Den Absatzmarkt sah Commodore eher im professionellen Bereich (daher das „P“) und für wissenschaftliche Anwendungen. Zielmarkt waren Architekten, Ingenieure, Designer oder auch Zahnärzte. Aufgrund seiner vielen Anschlüsse und der (theoretischen) Möglichkeit, per Software Daten auszuwerten und in Graphen darzustellen, wurde er als besonders geeignet zur Durchführung wissenschaftlicher Experimente beworben. Auch die Themen Netzwerk und E-Mail wurden damals bereits erwähnt.



Die Business-Modelle boten nur Schwarzweiß-Bildausgabe (dafür mit 80 Zeichen), sie waren doppelt so schnell getaktet (2 statt 1 MHz im P500), und es fehlten die Joystick-Ports. Der P500 dagegen erhielt denselben Videochip wie der C64, den VIC-II. Er konnte dadurch 16 Farben darstellen, besaß jedoch nur eine 40- statt 80-Zeichen-Darstellung. Im Vergleich zum C64 fehlten sowohl der TV-Modulator als auch der User-Port, dafür bot der P500 zwei Joystick-Anschlüsse, die den „Brüdern“ der CBM-II-Serie fehlten. Außerdem war auch der SID 6581, der beste Soundchip der 8-Bit-Ära, auf der Platine verbaut – die Ähnlichkeiten mit dem C64 sind also nicht ab-

zustreiten. Der P500 sollte mit 128 oder 256 kB RAM ausgeliefert werden – erweiterbar bis 896 kB.

Designer-Teil

Die CBM-II-Serie hat ein außergewöhnliches Design und unterscheidet sich dadurch von allen anderen Commodore-Computern deutlich. Sie erschien sowohl als Tastaturcomputer (P500 und B128-80, welcher in Europa als CBM 610 verkauft wurde) als auch als Einheit mit Monitor, ähnlich der ursprünglichen PET-Rechner, jedoch mit einer frei platzierbaren Tastatur. Die Gehäuseform dieses Modells, bei uns unter anderem als CBM 710 verkauft, wurde vom Industriedesigner Ira Velinsky kreiert und 1983 mit dem „iF product design award“ ausgezeichnet.

Disk-BASIC 4.0

Version 4.0 des Commodore-BASIC erhielt unter anderem 15 neue Disketten-Befehle, wodurch es oft als „Disk-BASIC“ bezeichnet wird. Vorbei die Zeiten, als man formatieren musste mittels OPEN/CLOSE-Befehlen – der vereinfachte Befehl HEADER übernahm dies. Auch die Befehle DIRECTORY, COPY, BACKUP, RENAME, SCRATCH usw. erlaubten den einfacheren Umgang mit Dateien auf Disketten. Die Funktionstasten waren schon mit den wich-

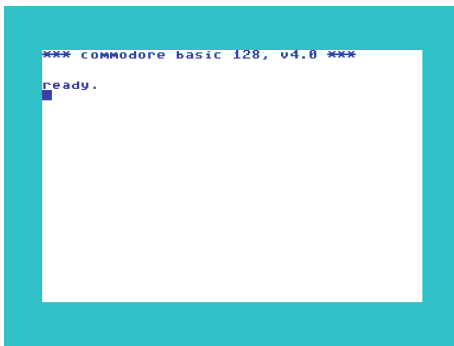
tigsten Befehlen vorbelegt. Eine Neubelegung war mit dem Befehl KEY möglich.

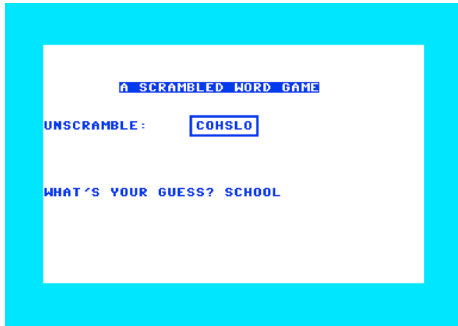
Müdes Scrolling

Der Kassettenanschluss, obwohl vorhanden, funktionierte bei den meisten P500 nicht. Der Code wurde bei späteren Versionen entfernt, da Commodore eine Erweiterung mit einer zweiten CPU (Intel 8088 oder Zilog Z80) plante und für diese Vorbereitungen den Kassettenreiber-Code opferte. Weitere Dinge, mit denen P500-Besitzer leben mussten, sind die für Commodore-Verhältnisse extrem lange Startdauer (acht Sekunden – der Speicher wird komplett geprüft) und auch das langsame Scrolling aufgrund der eingebauten Grafikk Routinen, was speziell beim Listen von längeren BASIC-Programmen ins Gewicht fällt.

Der gescheiterte Traum

Viele der genannten Vorteile wurden dem P500 jedoch tatsächlich zum Verhängnis. Die tollen Funktionen und die bessere Verarbeitung trieben den Preis in die Höhe, und Heimanwender konnten von Festplatten oder professionellen CBM-Doppellaufwerken sowieso nur träumen. Auch die auf dem Papier tolle 6509-CPU (sie kann bis zu 1 MB RAM adressieren!) konnte in der Praxis nicht überzeugen: Sie war kompliziert zu programmieren und inkompatibel





zu der im C64 verwendeten 6510-CPU. Somit entstand kaum Software für den P500.

Vom P500 kamen nur wenige Exemplare in Umlauf und er geriet durch den großen Erfolg des C64 schnell in Vergessenheit. Während PAL-Modelle nicht so selten zu sein scheinen, wurden NTSC-Exemplare aufgrund fehlender FCC-Tests wohl tatsächlich von Commodore zurückgerufen und sind daher weit seltener anzutreffen. Man schätzt aufgrund der Seriennummern, dass etwa 2000 Stück hergestellt wurden.

Meine Eindrücke

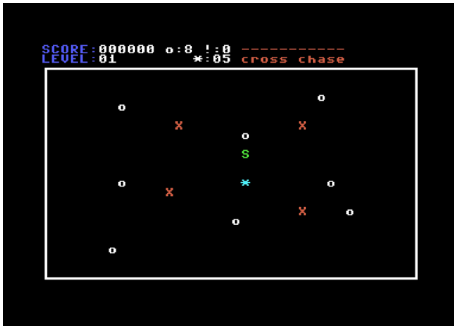
Ich habe das seltene Gerät angeboten bekommen und ohne Funktionstest erworben. Und bevor ihr fragt: Ja, die lange Startdauer beim Einschalten (es erscheint anfangs nur der Rahmen, jedoch keine Startmeldung) war unerwartet für einen Commodore-Computer und bereitete mir im ersten Moment Sorgen. Schließlich erschien aber die Meldung und der Cursor blinkte. Die lange Startdauer und auch das langsame Scrolling sind sehr gewöhnungsbedürftig und stören mich bei der Verwendung des P500.

Auch die Tastatur kann (mich) nicht vollständig überzeugen: Zwar ist sie niedriger gebaut als beim C64 und damit angenehmer zu bedienen, die Anordnung der Tasten ist jedoch ziemlich unkonventionell, um es gelinde aus-

zudrücken. Als Beispiel seien die oft benötigten Anführungszeichen genannt, welche über Shift-Komma erreicht werden müssen (statt Shift-2). Die RUN/STOP-Taste ist rechts oben, die Cursor-Tasten – wie später beim C128 auch – in einer Reihe neben den F-Tasten. All dies macht – wenn man den C64 oder andere „normale“ Tastaturlayouts gewohnt ist – die Bedienung mühsam. Auch startet der P500 im Gegensatz zum C64 im Kleinbuchstabenmodus – lädt man dann BASIC-Programme, so werden statt der PETSCII-Characters scheinbar „falsche“ Zeichen verwendet. Man muss also zuvor umschalten, was über die Taste NORM GRAPH funktioniert (statt über Shift-Commodore).

Wir haben ein Problem

Software. Wir haben keine Software. Da die Datassette – wie beschrieben – nicht funktioniert und ich auch keine Datenübertragungsmöglichkeit zu IEEE-Laufwerken habe (ich besitze auch nur eine 8050), waren die Tests vorerst beendet. Zum Glück bekam ich ein PETdisk, einen SD-Kartenadapter für den IEEE-Port, zugesandt. Dieses Gerät ist eher vergleichbar mit einem SD2IEC als mit einer 1541U – es dient zwar als Speichermedium, bietet jedoch keine Emulation der komplexen Commodore-Laufwerke. Programme, die während ihrer Ausführung noch weitere Daten laden und auf



die Diskette zugreifen, funktionieren damit nicht. Genau dieser Einschränkung ist es wohl zu verdanken, dass ausgerechnet das einzige vorhandene Stück P500-Software mit dem PETdisk nicht funktioniert. Das von Commodore geschriebene Demo soll die Funktionen des P500 vorstellen, lädt jedoch die einzelnen Demo-Bestandteile von Diskette.

Ich versuchte anschließend, einfache BASIC-Spiele (v.a. vom PET 2001) zum Laufen zu bekommen. Doch die meisten werden nicht ausgeführt oder stürzen ab. Da ich leider kein Computerhacker bin (man kann bestimmt viele bzw. alle dieser Programme mit vertretbarem Aufwand anpassen) fand ich schließlich nur drei „Spiele“, die liefen. „TicTacToe“ lief, die Grafik war durch den Kleinbuchstabenmodus jedoch zerstört. Bei „Scrambled Words“ muss man ein Wort, dessen Buchstaben durcheinanderkamen, herausfinden. Das letzte, „VIC“, ist eigentlich kein Spiel, sondern eine Art Chat, welcher auf die Eingaben des Benutzers reagiert und automatisch generierte Antworten zurückgibt. Dies kann bei der richtigen Eingabestrategie aber durchaus Spaß bereiten.

PEEKs und POKES

Ich versuchte dann, die Spiele etwas an den P500 anzupassen. Dazu beendete ich den Kleinbuchstabenmodus, wodurch die Grafiken korrekt angezeigt wurden. Außerdem sind die



$$\begin{aligned}
 E &= 5 * n + 37.2 \\
 E &= 5 * n + C + 3 \\
 E &= M / C + M * 3.2 \\
 E &= M * C + 3 \\
 E &= M * C + 2 + \dots
 \end{aligned}$$

Phew!... I wish I had a Commodore 500 !!

C64-POKES für Hintergrund- und Rahmenfarbe anders, was man ebenfalls leicht ausbessern kann. Eine Liste der Speicherbereiche des Videochips (in Bank 15) ist in den Links zu finden. So lautet etwa der POKE, um am C64 die Rahmenfarbe zu ändern, 53280 – am P500 muss man hier jedoch 55328 ansprechen. Somit sind selbst einfachste Programme zunächst inkompatibel.

Geht nicht, gibt's nicht

Schwer zu glauben, dass es noch eine Plattform des erfolgreichsten Heimcomputerherstellers aller Zeiten gibt, auf dem noch nie Space Invaders oder Pacman über den Bildschirm flimmerte. Gibt es wirklich nichts außer Tic-TacToe?

Zuerst wandte ich mich an einen echten Experten. Wenn sich jemand mit CBM-II auskennt, dann ist es Christian Krenner. Sein Spiel „Space Chase“ läuft auf den Bürocomputern der CBM-II-Serie und er kennt die Programmierung der 6509-CPU. Dieser schnelle 2-Player-Shooter, geschrieben in Assembler, ist wohl eines der coolsten CBM-II-Spiele – vermutlich sogar DAS coolste Spiel! Für alle Besitzer eines solchen Gerätes auf jeden Fall einen Blick wert.

Christian wies mich auf „Cross Chase“ hin, ein Spiel von Fabrizio Caruso. Im Spiel kommen mehrere Angreifer auf einen zu und man versucht, diese in Minen zu lotsen. Klingt

einfacher, als es ist. Geboten werden Joystick-Steuerung, mehrere Levels sowie Upgrades, etwa eine Pistole.

Ziel des Cross-Chase-Projektes ist es, ein witziges, aber universal portierbares Spiel für möglichst viele 8-Bit-Plattformen zu erschaffen. Unterstützt werden sogar Taschenrechner, aber vor allem Computer, welche auf Motorola 6809, MOS 6502, Zilog Z80 und Varianten dieser CPUs aufbauen. Schon alleine die Liste der etwa 60 unterstützten Geräte ist beeindruckend. Von Standard-Geräten wie C64, C128 (Version für 8502 und Z80!) und Apple 2 bis hin zu Tatum Einstein, dem schwedischen Dataindustri ABC 80, Jupiter Ace, Robotron, Sord M5, Sam Coupe und Sharp X1 wird so ziemlich alles Erdenkliche abgedeckt. Dies ist möglich dank adaptiver, sich an das System anpassender Funktionen: Hat das System keinen Sound oder keine Grafik, wird dies weggelassen und auf einfache ASCII-Zeichen zurückgegriffen. Sind Sound und farbige Grafik verfügbar, so werden diese auch verwendet.

Und tatsächlich: Es gibt eine P500-Version von Cross Chase! Auch wenn diese nun nicht spezifisch für P500 geschrieben wurde, so ist es doch ein schönes Stück Software, mit dem man den P500 vorzeigen kann. Leider werden – entgegen der Idee – beim P500-Spiel weder Sound noch Grafik unterstützt, obwohl dies



beim C64-Spiel der Fall ist und in beiden Computern die gleichen Chips verbaut wurden. Auch muss man aufpassen, auf der Webseite die richtige Version auszuwählen, da es anscheinend im Laufe der Zeit große Unterschiede gab (einige Versionen füllen nur Teile des Bildschirms). Die neueste Version scheint auch nicht unbedingt die beste zu sein. Ein interessantes Projekt und Konzept – mit Luft nach oben. Fabrizio hat mir versprochen, sich dieser Probleme anzunehmen und wird sein Projekt zukünftig noch verbessern und erweitern.

To buy or not to buy?

Der P500 ist nur etwas für Sammler. Obwohl er als selten eingestuft wird, muss man doch festhalten, dass es sich um eine Kleinserie handelt. Man sollte als Interessent also nicht zu teuer kaufen – die nächste Chance, so ein Gerät zu erwerben, kommt bestimmt. Es ist in meinen Augen keine absolute Rarität, und der Kreis der Interessenten für CBM-II-Geräte ist klein. Aufpassen sollte man, da im gleichen Gehäuse auch der CBM 610 angeboten wurde – dieser ist erkennbar an der roten LED und an den fehlenden Joystick-Ports. Der P500 wurde mit einer grünen LED ausgeliefert.

Fazit

Wir werden das volle Potenzial dieses Gerätes nie ausschöpfen – es gibt keine großen Spiele-



oder Demo-Produktionen dafür, was natürlich schade ist. Im Rückblick war der Erfolg des C64 (und damit der Misserfolg des P500) wohl „survival of the fittest“ – auch wenn die technischen Daten, das bessere BASIC und die ergonomische Form für den P500 sprechen, war er als Heimcomputer nicht geeignet. Zu teuer in der Produktion, zu komplex in der Programmierung. Der einfache Einstieg und der günstige Preis machten den C64 zum meistverkauften Computer aller Zeiten. Der P500 bleibt ein kurioser Flop – ein Verwandter des C64, dem der große Durchbruch verwehrt blieb.

Motivation

Es war schön, das Gerät im Rahmen meiner Möglichkeiten zu erkunden. Da es extrem wenige Informationen darüber gibt, fühle ich mich fast so, als hätte ich Neuland betreten. Daher wollte ich auch meine persönlichen Eindrücke vermitteln, weil diesem Computer kaum Beachtung geschenkt wird. Vielleicht konnte ich ein paar P500-Besitzer anregen, sich mit ihrem interessanten Gerät zu beschäftigen. Solltet ihr noch laufende Programme gefunden haben

oder ein „echtes“ P500-Programm schreiben, dann teilt mir das bitte mit. Mit dem nötigen Wissen könnte man bestimmt auch z.B. einen SID-Player zum Laufen bekommen. Für alle anderen, die keinen P500 haben, kann ich den Emulator WinVICE (xcbm5x0) empfehlen. ■

Infos

Die P500-Speicheradressen findet ihr auf dieser Seite (im Menü links findet ihr weitere interessante Informationen zum Computer, etwa unter „Discoveries“):

<https://davidviner.com/cbm5.html>

Space Chase (nicht für P500):

www.spacechase.de

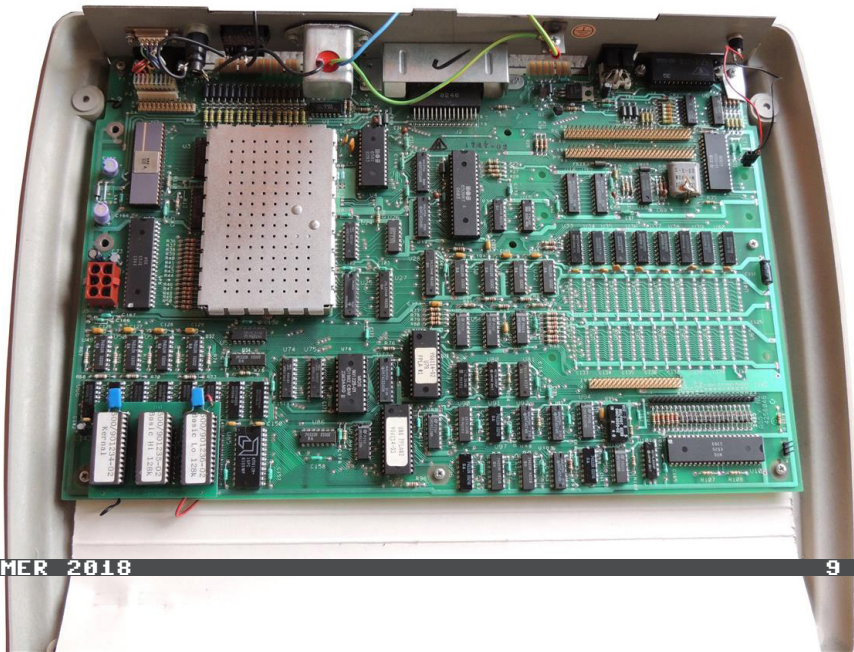
Cross Chase (viele Plattformen):

<https://github.com/Fabrizio-Carusu/CROSS-CHASE>

<https://github.com/Fabrizio-Carusu/CROSS-CHASE/releases>

Infos und Bilder zum P500:

<http://scacom.bplaced.net/Collection/p500/p500.php>



Neue C64- und ST-Spiele und eine Grafiksammlung

Retrokost kostenlos

In einem kostenlosen Action-Shooter für den C64 geht man auf Zeitreise in das Jahr 1200 vor Christus, während Spieler auf dem Atari ST wahlweise in einem Autorennen oder aber im Laserball antreten. Gewaltige Ton- und Bildkunst liefert schließlich noch Game Art Beyond.

von Georg Fuchs

Pharaos Zoo

Wir schreiben das Jahr 1200 vor unserer Zeitrechnung. Der ägyptische Pharao Ichlynchnaund hat sich in den Kopf gesetzt, den größten Zoo seiner Zeit zu bauen. Sogar Götter werden darin gefangen gehalten. Doch es kommt, wie es kommen muss: Tiere und Götter revoltieren und brechen aus. Die getreuen Gefährten, der Affen Maurice und das Kamel Goa, müssen nun versuchen, den Pharao zu retten...

Das ist der Inhalt eines mit dem berühmten SEUCK (Shoot'em Up Construction Kit) erstellten Shooters, den der zum Zeitpunkt der Veröffentlichung erst vierzehnjährige Ben Vin-

zenz Gratzl erstellt hat. Das Spiel kann kostenlos heruntergeladen werden, eine Anleitung ist auf der Diskette enthalten und liegt zusätzlich als PDF bei.

Pharaos Zoo: <http://ogy.de/pharao>





Game Art Beyond

Thunderblade hat im Februar eine tolle Grafik- und Musiksammlung veröffentlicht. Es ist kein Demo voller technischer Spielereien, sondern eine Liebeserklärung an die tollen Pixelkunstwerke und Musikstücke im Wandel der Zeit, die jedem, der den C64 als Spielecomputer kennengelernt hat, ermöglicht, ein bisschen in Nostalgie zu schwelgen und gleichzeitig zu sehen, was der C64 grafisch und soundtechnisch leistet... mit derselben Hardware wie 1982.

Game Art Beyond:

<http://csdb.dk/release/?id=162501>

Spiele für den Atari ST

Anarcho Ride ist ein rasantes Autorennen von Thomas Ilg, das komplett in GFA BASIC programmiert wurde. Das Spiel läuft auf jedem ST-Modell, allerdings sollte es laut Webseite mindestens ein STe sein, damit es nicht ruckelt.



Laserball 2015 ist eine Neufassung eines 1991 veröffentlichten Spiels desselben Programmierers und konnte sogar als „boxed version“ bezogen werden. Sobald sich 15 Fans finden, die es kaufen wollen, gibt es davon eine Neuauflage. Das Puzzlespiel wurde Ende 2017 um fünf Levels erweitert und kann in deutscher, französischer, englischer und tschechischer Sprache kostenlos heruntergeladen werden.

Anarcho Ride:

<http://www.hd-videofilm.com/anarcho/>

Laserball 2015:

<http://www.hd-videofilm.com/laserball/>



Korrekturen zur Ausgabe #56

Beim Sportspele-Special in Lotek64 #56 haben sich zwei Fehler eingeschlichen:
 „The Games – Winter bzw. Summer Edition“ stammen von Epyx, nicht von EA (Seiten 43, 45). Und auf Seite 36 ist zu lesen, dass man die Disziplinen von Winter Games in Summer Games II einbinden kann – dieser Absatz steht auch bei Summer Games I, wo das tatsächlich möglich ist, während er bei Winter Games nicht zutrifft und versehentlich kopiert wurde.
 (Danke an Simon Quernhorst!)

Interview mit Herausgeber Andreas Magerl

Amiga Future feiert 20. Geburtstag



Amiga Future ist das dienstälteste deutschsprachige Amiga-Magazin. Alle zwei Monate erscheint eine neue Ausgabe, die im Abo, im Online-Shop oder im Amiga-Fachhandel bezogen werden kann. Am Anfang seiner Karriere erschien das Magazin im ICP-, später kurz im Falke-Verlag. Seit über 15 Jahren ist die Amiga Future völlig eigenständig und wird von einer Gemeinschaft von über 50 Amiga-Fans gestaltet, die sich um die Printausgabe, die CD und die Webseite kümmern. Mit rund 800 Exemplaren ist die Auflage erstaunlich hoch. Neben der deutschen erscheint auch eine englische Ausgabe. Zum 20. Geburtstag von Amiga Future haben wir mit Herausgeber Andreas Magerl gesprochen.

Lotek64: Die erste Ausgabe von Amiga Future erschien vor 20 Jahren, da war die „große Zeit des Amiga“ schon vorbei und der einstige Wundercomputer musste um sein Überleben kämpfen. Amiga Future hat eine ebenso spannende und wechselhafte Geschichte wie der Amiga selbst, der bis heute eine große Fangemeinde hat. Warum gibt es noch immer so viele Leute, die sich so gerne damit beschäftigen?

Andreas Magerl: Das Besondere am Amiga ist wohl, dass es einfach Spaß macht, damit etwas zu machen. Ein Standard-PC ist schlicht und einfach eine Maschine, die man einschaltet, damit arbeitet und wieder ausschaltet. Beim Amiga versucht man ständig, das Gerät zu optimieren, zu erweitern oder zu verschönern. Man kann noch rumprobieren und verstehen, was der Computer macht. Bei einem PC sollte man lieber die Finger davon lassen.

Ein weiterer Grund ist sicherlich die Community. Eine große Gemeinschaft (genauso



wie beim C64), in der alle das gleiche Hobby haben und die auch sehr hilfsbereit sind.

Lotek64: Amiga Future ist mittlerweile eine der am längsten bestehenden deutschsprachigen

Computerzeitschriften. Ihr habt mehrere Verlagswechsel hinter euch und viele, teilweise verwirrende, Entwicklungen in der Amiga-Szene überlebt. Mittlerweile habt ihr seit 1998 nicht weniger als 122 Ausgaben produziert. Eine Frage, die wir uns auch oft selbst stellen: Wie lange wird das Interesse noch anhalten?

Andreas Magerl: Also was uns betrifft: Wir sehen kein Ende. Die Amiga Future steht auf stabilen Beinen und die Auflage steigt. Wenn auch nicht so schnell wie wir es gerne haben würden, aber sie steigt. Wir haben uns ja für dieses Jahr das Ziel gesetzt, 20 Prozent mehr Leser zu erhalten. Vielleicht schaffen wir das sogar.

Was die User betrifft: Nicht die geringste Ahnung. Ich sehe keinen wirklichen Trend, dass die Community kleiner werden oder das Interesse abnehmen würde. Das kann sich sicherlich mal ändern, aber ich seh da momentan eigentlich keine Gefahr.

Es erscheint auch momentan sehr viel Software für den Amiga und die Hardware-Entwicklungen sind auch sehr interessant.

Lotek64: Die Geschichte von Amiga Future kann man detailliert auf eurer Webseite nachlesen. Man bekommt einen Eindruck davon, wieviel Arbeit und Engagement dahinter stecken, dass das Projekt seit 20 Jahren lebt. Auch bei der Cover-CD habt ihr einen langen Atem bewiesen. Was sind für dich die besten Momente in 20 Jahren Amiga Future, worauf bist du besonders stolz?

Andreas Magerl: Hinter der Amiga Future steht wesentlich mehr Arbeit, als die meisten sich vorstellen können. Man sieht ein Heft und denkt sich, dass das mal so schnell gemacht ist. Es gab auch schon viele Versuche, die Amiga Future nachzumachen. Es sind alle daran gescheitert, weil sie die Arbeit dahinter unterschätzt haben. Jeder, der schon mal versucht

■ Das alte Büro vor dem Umzug





hat, einen Artikel oder gar ein Magazin zu veröffentlichen, kennt die ganzen Probleme, die auf einen zukommen – die der Leser jedoch niemals mitbekommt. Es ist ja nicht nur mit dem Artikelschreiben getan. Es muss alles zu Papier gebracht werden, der Druck muss finanziert werden und irgendwie muss das Heft ja auch verkauft werden.

Gerade hinter dem Onlineshop steht wesentlich mehr Arbeit, als die meisten sich vorstellen können. An dieser Stelle auch einmal ein großes Danke an alle Beteiligten. Ohne die vielen User, die bei der Amiga Future mitmachen, wären die 20 Jahre nie möglich geworden.

Lotek64: Die bereits angesprochene Cover-CD ist eine Besonderheit in der heutigen Zeit. Wie schwierig ist es, sie sechsmal im Jahr zu füllen?

Andreas Magerl: Die CoverCD verwundert mich immer wieder. Ich bin eigentlich schon

davon ausgegangen, dass in Zeiten des Internets unsere CoverCD immer unbeliebter werden würde. Aber genau das Gegenteil ist der Fall. Immer mehr User wollen die CoverCD der Amiga Future haben.

Die CD zu füllen ist ganz grundsätzlich kein so großes Problem. Es erscheint ja immer noch sehr viel Software für den Amiga. Momentan haben wir nur das Problem, dass wir niemanden haben, der sich um spezielle Software-Releases für die CD kümmert. Aber auch das werden wir irgendwann wieder in den Griff bekommen.

Lotek64: Was hat dich persönlich zum Amiga gebracht, für welche Aufgaben nutzt du ihn im Jahr 2018?

Andreas Magerl: Bei mir war es eigentlich der übliche Werdegang. Ich hatte einen C64 und bin dann irgendwann auf den Amiga umgestiegen. Ich hab übrigens noch 'ne komplette

C64-Anlage im Lager. Nur leider keine Zeit sie aufzubauen.

Wenn man wie ich sehr viel an Computern arbeitet, kann man zwar vieles am Amiga machen, aber leider nicht alles. Sicherlich könnte man irgendwie alles am Amiga bewerkstelligen, aber das wäre schlicht und einfach zu zeitaufwendig. Und Zeit ist für mich ein sehr kostbares Gut. Es hat schon einen Grund, warum wir in fast allen Bereichen noch Verstärkung suchen.

Ich arbeite hier an einem AmigaOne 500 und muss leider feststellen, dass mir die Leistung langsam, aber sicher zu gering wird. Aber schnellere Hardware ist momentan bei mir nicht drin.

Ich nutze den Amiga, um Texte jeglicher Art zu schreiben (zum Beispiel dieses Interview hier mit CygnusEd) und News für die Homepage zusammenzustellen. Auch die ganzen Arbeiten an den Homepages oder dem Onlineshop werden von mir mit dem Amiga gemacht. Alle Arbeiten rund um das Erstellen der Amiga Future werden von mir mit dem Amiga bewerkstellt. Artikelaufträge vergeben, Artikel an Übersetzer und Lektoren verteilen und schließlich ab damit zum Layout. Natürlich auch die Kunden- und Aboverwaltung sowie Rechnungen bzw. die komplette FiBu. Ein großer Bereich sind natürlich auch E-Mails. Ich erhalte im Jahr rund 12.000 Mails. YAM möchte ich wirklich nicht mehr missen wollen.

Ich habe hier noch einen Amiga 600 stehen, dessen einzige Aufgabe es ist, Disketten zu kopieren. Ein CDTV und ein CD32 stehen bei mir noch im Büro als Testmaschinen für diverse Software sowie Messeauftritte. Und ein Windows-PC, der hauptsächlich für Social Media und CD/DVD-Kopieren verwendet wird.

Lotek64: Danke für das Interview und alles Gute zum runden Geburtstag!



Andreas Magerl: Vielen Dank. Wir haben zu danken. Ohne Leser gäbe es ja auch keine Amiga Future.

Das Interview führte Georg Fuchs. ■

Infos

Amiga Future erscheint in Farbe gedruckt mit optionaler CD-ROM. Ältere Ausgaben sind als Sammlung von hochauflösenden PDF-Dateien auf einer Archiv-DVD erhältlich. Ausverkaufte Exemplare werden nach einiger Zeit als Einzelseiten auf der Website kostenlos zur Verfügung gestellt.

Pro Jahr erscheinen sechs Ausgaben, ein Abo kostet in Deutschland 46 Euro bzw. mit CD 63,90 Euro.

<http://www.amigafuture.de>

Der Mini-C64

Optisch ist der C64-Mini dem Original nachempfunden, technisch jedoch 35 Jahre moderner: Auf einer ARM-CPU laufen Linux und ein Software-Emulator. Hat man den – mich persönlich nicht ganz ansprechenden – Überkarton entfernt, hält man einen stabilen Karton mit „The C64 Mini“-Logo in der Hand. Öffnet man diesen, so werden einem der im Vergleich zum Original nur ein Viertel so große C64 Mini und der mitgelieferte Joystick präsentiert. Außerdem in der Schachtel: eine mehrsprachige Anleitung, HDMI- und USB-Kabel zur Stromversorgung – allerdings ohne das zugehörige USB-Netzteil.

von Stefan Egger

Äußerlich hinterlässt das Gerät bei mir einen gemischten Eindruck: Der Kunststoff des Gehäuses und seine Oberfläche sind in Ordnung, der Mini wirkt jedoch optisch durch die nicht ganz perfekte Farbgebung von vornherein vergilbt. Auch die (nicht funktionale) Tastatur ist nicht tadellos: Obwohl die verschiedenen Formen der einzelnen Tastenreihen nachgebildet wurden, wirkt sie verkleinert etwas scharfkantig. Die Bedruckung erfolgt nur an der Oberseite – die vorn aufgedruckten charakteristischen PETSCII-Symbole und die geradzahigen F-Tasten sucht man vergeblich. Mangels Lizenz für das Symbol gibt es auch keine „echte“ Commodore-Taste. Das Gewicht vermittelt – dank Metallverstärkung im Inneren – ein hochwertiges Gefühl und die kleine Power-LED leuchtet auch tatsächlich. Während einige Details erstaunlich gut umgesetzt wurden – so sind wie beim Original die kleinen Lüftungsschlitze an der Oberseite nur von hinten betrachtet zu erkennen –, vermisse ich andere Dinge wiederum komplett: Die üblichen Anschlüsse an der C64-Rückseite



sind beim Mini nicht einmal angedeutet; die Unterseite ist komplett der Fantasie der britisch-chinesischen Kooperation entsprungen („Designed in UK – Made in China“). Die Gummifüße sind falsch platziert und wirken billig. Lüftungsschlitze an der Unterseite sind zwar vorhanden, jedoch nicht korrekt dem Vorbild nachgebildet. Das hätte man bestimmt besser hinbekommen können, selbst wenn es nur angedeutet gewesen wäre. Auch die Formgebung des Gehäuses an sich wurde leider nicht gut getroffen: Die typische C64-Form mit der Rundung an der Front wirkt zu eckig – der Radius wurde zu klein gewählt, was dem Gerät von schräg vorne betrachtet gegenüber dem „Echten“ ein (zu) kantiges Aussehen verleiht.



Startet man das Gerät, kommt man unmittelbar in ein Menü. Jedes der 64 eingebauten Spiele wird mit kurzer Beschreibung, Screenshot und Cover vorgestellt – eine Liste in schriftlicher Form findet ihr auf der Homepage. Außerdem gibt es Optionen, etwa einen CRT-Filter. Damit werden die für Röhrenmonitore typischen Scanlines durch die verdunkelte Darstellung jeder zweiten Zeile nachgebildet. Dies hilft die vom C64 gewohnte Grafik auch an neueren Monitoren realistischer darstellen zu können.

Für alle Spiele gibt es Spielstände, sogenannte Snapshot-Images. Da die Hardware-Tastatur nicht funktioniert, gibt es eine Bildschirmtastatur, die man einblenden kann. Leider ist die am rechten Rand vertikal platzierte und alphabetisch geordnete virtuelle Tastatur sehr gewöhnungsbedürftig – ein Nachbau des normalen Tastaturlayouts wäre wohl für viele einfacher zu bedienen gewesen. BASIC steht zur Verfügung und auch das Laden von weiteren Spielen von USB-Stick ist möglich, wenn auch

umständlich. Ebenfalls per Stick kann man Software-Updates einspielen. Aktuell ist die Version 1.0.8, welche die von einigen Usern kritisierte verzögerte Reaktion auf Eingaben minimieren soll (Input-Lag).

An Anschlüssen gibt es nur HDMI (720p), Micro-USB zur Stromversorgung sowie zwei USB-Anschlüsse an der rechten Seite. Per USB wird der Joystick verbunden, welcher über acht Knöpfe für Sonderfunktionen (etwa Spielen mit Tastatureingabe) verfügt. Er erinnert stark an den C64-DTV (tatsächlich arbeitete ein Teil des DTV-Teams am Mini-C64 mit), leider auch qualitativ: Der aus Kunststoff bestehende Stick wirkt wenig robust und muss mit kostengünstigen Gummikontakten auskommen – Mikroschalter wie beim (unzweifelhaften) Vorbild Competition Pro gibt es keine. Der offizielle Joystick wird auch separat verkauft, sodass man zu zweit spielen kann – außerdem funktioniert er auch unter Windows. Es werden auch einige andere Controller und Tastaturen am C64-Mini erkannt, was die Bedienung



erleichtert. Das Problem ist, dass nur noch ein Anschluss für Tastatur oder USB-Stick übrig bleibt, wenn man einen Joystick angeschlossen hat – man benötigt also einen USB-Hub, möchte man mehrere Geräte anschließen.

Fazit

Eher ein „nice to have“ als ein „must have“: Hardcore-Fans erkennen sofort, dass das geschrumpfte Modell nicht perfekt ist. Augen, die 35 Jahre lang an eine bestimmte Form gewöhnt sind, täuscht man nicht so leicht. Während mir die Details an der Oberseite ein klei-

nes Schmunzeln ins Gesicht zauberten, ist das Unterteil des Gehäuses sehr lustlos geraten. Aufgrund der schwierigen Lizenzierung (viele Firmen gingen in Konkurs oder Spiele wechselten mehrmals ihren Lizenzbesitzer) sind die 64 eingebauten Spiele in Ordnung, auch wenn leider einige Klassiker fehlen. Die Bedienung ist zum Teil verwirrend, die virtuelle Tastatur nur für Notfälle geeignet.

Der billig verarbeitete Joystick mit der unüberschaubaren Anzahl Tasten ist jedoch für mich der größte Kritikpunkt, immerhin ist er für das Spielerlebnis zuständig. Einen zweiten Joystick kann ich daher nicht empfehlen (zumal er mit etwa 33 Euro gar nicht so günstig ist, auch die durchwegs schlechten Rezensionen, die von abgebrochenen Sticks berichten, vermitteln einen eher abschreckenden Eindruck). Dass schon einige Software-Updates herausgekommen sind, ist positiv. Weitere sind geplant, v.a. das Laden von Spielen über einen USB-Stick soll vereinfacht werden.

Das Gerät, welches rund 80 Euro kostet, ist also eher für Sammler oder Nostalgiker. Niedlich anzusehen, aber wirklich spielen werde ich aufgrund des schlechten Joysticks kaum damit. ■



ATWOODS C64 SUMMER OPEN-AIR

11.-12. August 2018
in Saizgitter

Camping, Barbecue,
Demo & Spiele Compo



weitere Infos und
Anmeldung unter

<http://berlinc64club.de>

Quantensprung: Die neuen Sinclair-Computer

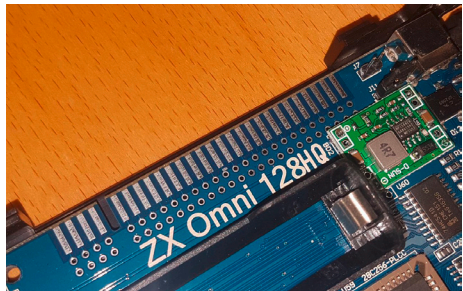
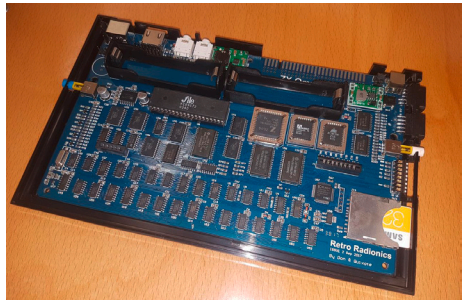
Neben dem Mini-C64 gibt es gleich zwei Computer, die dem Sinclair ZX Spectrum nachempfunden sind. Wir haben sie unter die Lupe genommen.

von Stefan Egger

ZX OMNI 128HQ

Dieser neue Computer wird fertig zusammengebaut mit Netzteil und Videokabel geliefert. Das Gehäuse entspricht dabei dem Original des ursprünglichen Spectrum, wird jedoch in verschiedenen Farben angeboten und nachträglich per Laserschnitt für die erweiterten Anschlüsse bearbeitet. Die Platine ist in moderner SMD-Technik ausgeführt, wobei eine neue Zilog-Z80-CPU, Flash, EEPROM sowie drei RAM-Chips zum Einsatz kommen. Der Sinclair-Spezialchip „ULA“ wurde mittels TTL-Logikbausteinen aufgebaut und ersetzt. Einzig der zusätzliche AY-Soundchip späterer Sinclair-Modelle scheint heute nicht mehr in Produktion zu sein.

Weggefallen ist der TV-Modulator. Er wurde ersetzt durch einen speziellen Mini-DIN-Anschluss, welcher auch RGB zur Verfügung stellt (das Kabel wird mitgeliefert). Daneben sitzt ein HDMI-Anschluss, welcher jedoch erst mit einem Zusatzmodul (derzeit noch in Entwicklung) aktiviert werden muss. Gegenüber dem Original gibt es außerdem zwei Joystick-Anschlüsse (Kempston und Sinclair), einen Ein-/Ausschalter sowie die Knöpfe Reset und NMI. Letzterer ruft das Menü des ebenfalls eingebauten DivMMC, einem SD-Kartenleser, auf.





An der rechten Seite befinden sich sowohl ein normaler als auch ein Micro-SD-Slot.

Der Computer kann optional auch per Akku betrieben werden. Das Battery-Management-System sowie die Halterungen der Akkus sind immer verbaut. Besonders interessant wird diese Tatsache jedoch in Zusammenhang mit dem zweiten OMNI-Modell: Hierbei wird ein 9“-LCD-Farbmonitor an den Sinclair geschraubt, was ihn zu einem kleinen Laptop macht. Etwa 15 Stunden Batterielaufzeit ohne externe Stromquelle sind damit möglich.

Der ZX OMNI 128HQ (sowie Gehäuse und Ersatzteile wie Tastaturfolien) ist direkt über den Shop von Retro Radionics bestellbar. Der Tastaturcomputer kostet etwa 95 Euro, der Laptop etwa 130 Euro. Dazu kommen noch ungefähr 10 Euro Versandkosten aus China.

Durch die große Nachfrage kann es sein, dass die Produktion 20 bis 30 Tage in Anspruch nimmt – etwas Geduld ist also gefragt.

Fazit

Wer noch keinen Sinclair hat oder die Umbauten scheut (etwa Composite-Mod und Tausch des Spannungsreglers für weniger Abwärme) sowie Kontaktproblemen mit dem externen DivMMC aus dem Weg gehen möchte, findet im OMNI ein fast perfektes Gerät. Dank der neuen Bauteile und der besseren Verarbeitung (etwa der Tastaturfolie) braucht man sich bei Verwendung des OMNI weniger Gedanken um seine Hardware zu machen. Zum attraktiven und fairen Kurs bekommt man alles Nötige in einem Gehäuse. Einzig die Anordnung bzw. Integration der zusätzlichen Knöpfe und

Anschlüsse ist etwas suboptimal gelöst – beim kleinen Sinclair-Gehäuse jedoch kaum besser machbar.

<http://retro-radionics.co.uk/shop.html>

ZX Spectrum Next

Sexy. So beschreibt man den Next in nur einem Wort. Sinclair hatte schon immer ein spezielles Design, seien es die schwarzen Computer mit Regenbogen-Aufdruck oder Taschenrechner, welche durch Tricks zum Stromsparen für damalige Verhältnisse extrem flach gebaut werden konnten. Der Next führt dies fort und transferiert das charakteristische Sinclair-Design ins 21. Jahrhundert. Aktuell werden – nach einigen Verzögerungen – die Formen zum Bau der Gehäuse nach und nach fertiggestellt. Während die Developer-Platinen schon ausgeliefert wurden, verzögert sich die Fertigstellung des fertig aufgebauten und durch Kickstarter finanzierten Computers etwas.

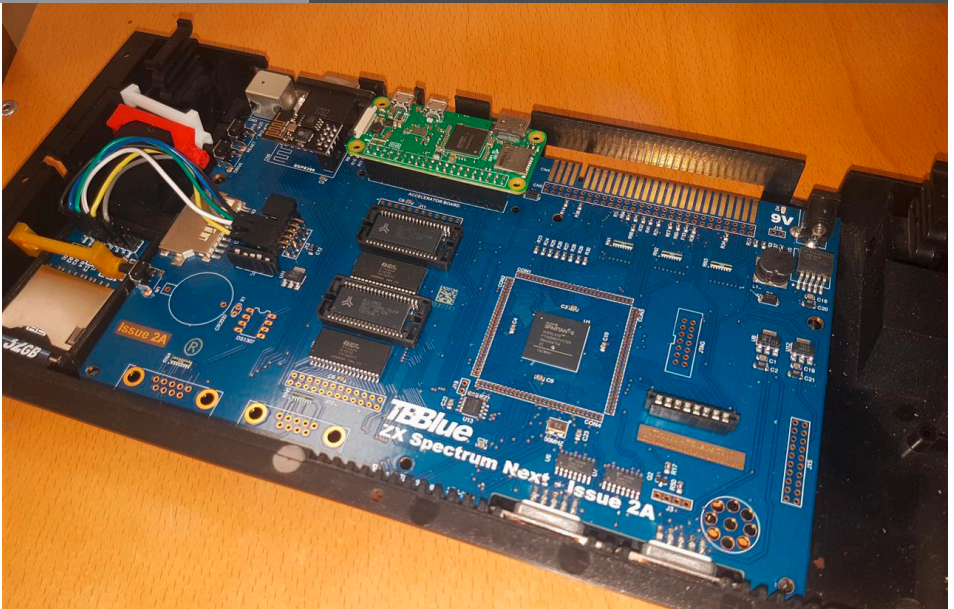
Im Gegensatz zum OMNI, welcher seine Schaltkreise mittels echter Chips auf seine Platine gepackt bekam, beschreitet der Next einen anderen Weg. Er basiert auf einem Spartan FPGA (Field Programmable Gate Array). Dieser IC kann mit den in einer Hardwarebeschrei-

bungssprache vorgegebenen Logikschaltungen konfiguriert werden. Anders ausgedrückt: Er bildet – korrekte Programmierung vorausgesetzt – einen Spectrum nach und verhält sich auch genauso. Updates können jederzeit eingespielt werden, was den FPGA zur gern verwendeten und flexiblen Technik im Retro-Bereich macht.

Doch wie der Name schon verrät, soll der Next nicht nur ein Nachbau, sondern ein komplett neuer Spectrum werden. Die FPGA-Z80-CPU erhält Turbo-Modi, die Tonausgabe über drei AY-Chips ist Stereo und die Video-Hardware wurde stark aufgeböhrt: Der Next erhält die vom C64 bekannten Hardware-Sprites, kleine vom Bildhintergrund unabhängige Objekte. Dies umgeht viele Beschränkungen und das für Sinclair typische Flackern des Hintergrundes. Auch an der Farbpalette wurde geschraubt: 256 statt 15 Farben. Die Ausgabe erfolgt dabei per RGB, VGA oder HDMI. Der Speicher ist bis 2 MB erweiterbar.

Während der TV-Modulator auch hier rausflog, behielt man die Möglichkeit bei, auf Tape zu speichern und von dort zu laden. Trotzdem wurde zusätzlich auch ein DivMMC-kompatibler SD-Slot verbaut. Zum Anschluss von





Eingabegeräten erhält man zwei konfigurierbare Joystickanschlüsse sowie PS/2 für Maus oder Tastatur. Wem das noch nicht genug ist, der kann ein WLAN-Modul, eine Echtzeituhr, einen internen Lautsprecher sowie ein Raspberry Pi Zero (1 GHz mit 512 MB RAM) als Beschleuniger für 3D-Effekte hinzufügen. Erste Spiele wie etwa Shooter befinden sich in Entwicklung. So viel sei verraten: Der Next sieht toll aus, läuft flüssig und schnell, ohne jedoch den Charme der Spectrum-Spiele mit ihren drolligen Farben komplett zu verlieren.

Fazit

Der Next macht vieles richtig, was bei anderen Projekten nicht oder nur halbherzig umgesetzt wird. Er hat das Potenzial zum ersten wirklich neuen Komplettpaket zu werden: Neben dem behutsam, aber deutlich modernisierten Gehäuse mit Tastaturmechanik, der auf neuen Bauteilen basierenden Platine und einer Anleitung soll alles auch in einer schön gestalteten, hochwertigen Verpackung geliefert werden.

Der Preis für das (derzeit noch nicht lieferbare) Gerät wird bei etwa 290 Euro angesetzt (Vollausbau für 375 Euro), die Platine alleine kostet ungefähr 160 Euro. Diese kann man entweder mit externer PS/2-Tastatur oder (mit etwas Bastelarbeit am Gehäuse) auch in ältere Sinclair-Modelle verbauen (die Anschlüsse für die originale Spectrum-Tastatur sind vorhanden). <http://www.specnext.com> ■



Sommer, Sonne, Badespaß... am besten im Geekini!

Geekinis

Das Strandbad lockt, die Sonne lacht, und du hast nichts Passendes anzuziehen? Hier ein paar Ideen für den Sommer!

von Marleen

Tetris-Badeanzug

Der Badeanzug im klassischen Tetris-Look ist erhältlich in schwarz oder lila. Aber auch die Herren kommen nicht zu kurz.

Pac-Man-Badeanzug

Pac-Man geht irgendwie immer... ob als Schal, Business-Anzug oder Pyjama. Also warum nicht auch zum Schwimmen?

Gamer-Mode

Für diejenigen, die es etwas subtiler mögen, gibt es den Gameboy-Badeanzug... und eine ganze Auswahl an Badehosen in allen Farben mit diversen Controllern als Aufdruck!

Pokemon-Bikini

Wer den Bikini dem Badeanzug vorzieht, findet in diesem Jahr eine kleinere Auswahl an Designs... der Bikini mit Pokemon-Aufdruck ist allerdings noch verfügbar!

Alle hier gezeigten Kleidungsstücke sind entweder auf amazon.de oder amazon.com zu finden. ■





The Typing of the Dead

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit The Typing of the Dead (Dreamcast).

von Simon Quernhorst

Als Spin-off der populären Serie „The House of the Dead“ wagte Sega 1999 etwas Kurioses: der bisherige Lightgun-Shooter wurde durch die Steuerung mittels Tastatur zu einer Mischung aus Actionspiel und Lernprogramm zum Tastaturschreiben und passenderweise als „The Typing of the Dead“ in die japanischen Spielhallen gestellt. In den beiden folgenden Jahren erschienen in Japan und Nordamerika Umsetzungen für Dreamcast und Windows-PC.

Technisch basiert das Spiel auf „The House of the Dead 2“ und außer der Steuerung wurden kaum Änderungen an dem Rail-Shooter vorgenommen, allerdings tragen die Helden im Spiel nun statt einer Pistole eine Tastatur vor dem Bauch und eine batteriebetriebene Dreamcast-Konsole auf dem Rücken. Die auftauchenden Zombie-Gegner tragen einen Textkasten vor sich her und können nur durch Eingabe der richtigen Phrasen besiegt werden – die Länge der zu tippenden Texte nimmt

- The House of the Dead (Saturn) und The Typing of the Dead (Dreamcast)





Oben: Waffe für Schreibtischtäter...
Links: Die Basis: The House of the Dead 2 (Dreamcast)

dabei mit steigendem Schwierigkeitsgrad zu. Ein Zeitlimit sorgt für zusätzliche Spannung, bis schließlich eine von drei möglichen Endsequenzen erreicht wird. Neben dem Modus „Arcade“ gibt es bei der Heimversion auch noch „Original“ sowie zusätzliche Schreiblernmodi. Eigentlich könnte man es sogar als „Edutainment“ oder „Educational Game“ bezeichnen, wenn nicht die amerikanische Jugendfreigabe „M“ (Mature; ab 17 Jahre) den Einsatz im Kindesalter verhindert hätte.

Die Dreamcast-Version wurde ziemlich gut bewertet und besonders der absurde Humor des Szenarios und die Ironie mancher Texte wurden hervorgehoben. Als kleines Manko ist beim Spielen mit einer deutschen Dreamcast-Tastatur jedoch zu beachten, dass die Buchstaben Y und Z im Spiel vertauscht sind.

2004 erschien mit als „The Typing of the Dead: Zombie Panic“ eine Konvertierung für die japanische PlayStation 2. Ebenfalls nur in Japan erschienene 2008 der Nachfolger „The Typing of the Dead 2“ für Windows-PC, welches technisch nun auf dem Lightgun-Shooter „The House of the Dead III“ basierte, sowie „English of the Dead“ exklusiv für Nintendo DS. 2012 folgte noch „Flick of the Dead“ für iOS-Geräte und schließlich 2013 „The Typing of the Dead: Overkill“ für Windows-PC – natürlich basierend auf „The House of the Dead: Overkill“.

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:

New Super Mario Bros. (Wii).

Klassiker der Interactive Fiction neu aufgelegt

Per Touchscreen nach Kerovnia

The Pawn und The Guild of Thieves waren die ersten Spiele des Softwarehauses Magnetic Scrolls und dürfen bis heute zu den herausragenden Vertretern der Textadventures gezählt werden. Vor Kurzem wurden beide neu aufgelegt und dabei um zeitgemäße Features erweitert. Lotek64 hat sich die Remakes angesehen.

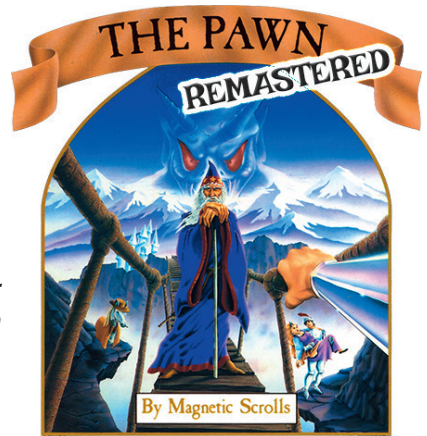
von Georg Fuchs

The Pawn stellte 1985 das Debüt des britischen Softwarehauses Magnetic Scrolls dar. Die erste Version wurde lediglich für den heute beinahe in Vergessenheit geratenen 16-Bit-Computer Sinclair QL veröffentlicht und erreichte deshalb kein sehr breites Publikum. Dabei wurde sehr viel geboten: Zwar ist The Pawn ein formal konventionelles Textadventure, doch der Parser, also jener Teil des Programms, der die per Textkommando eingegebenen Interaktionen des Spielers verarbeitet, war von hoher Qualität und war mit den legendären Spielen des US-Hauses und Konkurrenten Infocom durchaus vergleichbar. Ungewöhnlich war die Geschichte, die in einer Fantasiewelt namens Kerovnia angesiedelt ist und von einem Mann handelt, der auf dem Heimweg von einer Einkaufstour von einem Mann mit langem weißem Bart niedergeschlagen wird und ohne Erinnerung erwacht. Sie wiederzuerlangen ist die Zielsetzung des Adventures. Dass dabei sehr viele ungewöhnliche Dinge passieren und teils sehr schwere

Rätsel gelöst werden müssen, versteht sich von selbst. Die interaktive Erzählung weist hohes literarisches Niveau auf und wurde nicht grundlos von der Kritik in den Himmel gelobt. Wer damals im Englischunterricht mit ausgefallenem Vokabular glänzen wollte, konnte hier aus dem Vollen schöpfen.

Bilder kommen ins Spiel

Der Durchbruch gelang allerdings erst, als Magnetic Scrolls das Spiel um Illustrationen erweiterte. Der Grafiker Geoff Quilley konnte für diese Aufgabe engagiert werden. Seine Schöpfungen zählten Mitte der 80er-Jahre zu den besten Bildern, die je für Spiele entworfen worden waren. Auch wer keine Adventures spielte, bekam seine Kreationen in der Fachpresse regelmäßig vorgesetzt. Mit der Einführung der Bilder bekam The Pawn die Versionsnummer 2 verliehen. Endlich wurde die breite Masse der Heimcomputerbesitzer angesprochen, denn nun erschienen Versionen für den Commodore 64, Amiga, Atari ST, Acorn Archimedes, Apple



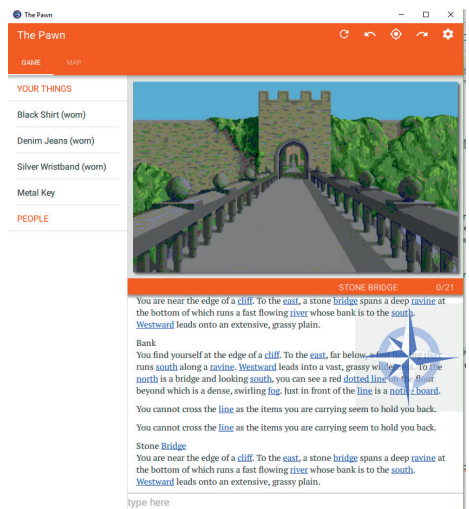
Macintosh, Atari XL, CPC, MS DOS und Sinclair Spectrum.

Amiga- und ST-User waren bereits mit optisch guten Grafikadventures verwöhnt, aber am Commodore 64 waren Illustrationen in Adventures bis dahin eher zweckmäßig als schön. Eine optimale Ausnutzung der schmalen Farbpalette sorgte für herausragende Bilder, die den Bildschirm nicht ganz ausfüllten, sondern am unteren Rand noch Platz für ein wenig Text und eine Zeile zur Eingabe der Kommandos ließen. Alternativ kann auch der gesamte Bildschirm für Text verwendet werden, dann wird rechts oben eine Miniaturansicht der aktuellen Illustration angezeigt (Kommando „BRIEF“). Besonders schön anzusehen ist das sanfte Scrollen der Bilder, die sachte von oben nach unten schweben.

Der Preis für die grafische Pracht auf dem C64 war, dass im Gegensatz zu den meisten anderen Umsetzungen, die lediglich die Bilder von Diskette nachladen, die Texte nicht mehr vollständig in den Speicher passten. Ladezeiten auch bei Aktionen, die keine neuen Bilder aufrufen, mussten daher in Kauf genommen werden und trübten den Genuss der Magnetic-Scrolls-Abenteuer ein bisschen.

Schwierig und schön: The Pawn

Nach der Veröffentlichung der um Bilder ergänzten Version konnten sich Bildschirmadventurer weltweit an die Lösung von The Pawn machen – fortgeschrittene Englischkenntnisse vorausgesetzt, denn wie bei Infocom-Spielen wurde hier sprachlich mehr geboten als bei den typischen in BASIC geschriebenen Adventures dieser Tage. Wie erwähnt, muss der Spieler in The Pawn aus dem märchenhaften Spieleszenario zurück in die reale Welt finden. Dass die Story bei aller atmosphärischen Dichte eine Menge Humor aufweist, ist zwar nicht genre-untypisch, hier aber besonders gut dosiert. Auch die Interaktion mit anderen Charakteren





(heute würde man sie NPCs nennen) ist fester Bestandteil des Lösungsweges.

Wie damals üblich, kann man in The Pawn „sterben“, muss also bei Fehlern von vorne anfangen, wenn man nicht rechtzeitig abgespeichert hat. Wer sich noch an die Mühen des Abspeicherns und Ladens von Spielständen in der 8-Bit-Ära erinnern kann, weiß, wie frustrierend und zeitraubend dieser Mechanismus sein konnte. Ein bei Infocom-Adventures Mitte der 80er-Jahre eingeführtes Feature, das den Spielen von Magnetic Scrolls fehlte, war das „OOPS“-Kommando, mit dem man die letzte Eingabe zurücknehmen konnte.

The Pawn durchzuspielen ist selbst mit Hilfe des mitgelieferten Hint-Systems eine äußerst schwierige Aufgabe. Hinweise bekam man durch die Eingabe von mehrere Zeilen langen sinnlosen Buchstabenkombinationen, die im Handbuch abgedruckt waren und Spielern von Raubkopien vorenthalten blieben.

Noch schwieriger und schöner: The Guild of Thieves

Ungefähr ein Jahr nach dem erfolgreichen Einstandswerk stellte Magnetic Scrolls den Nachfolger vor. The Guild of Thieves, so der Titel des Spiels, enttäuschte nicht. Einerseits gab es genügend Anknüpfungspunkte zum Vorgänger, da das Spiel in derselben Welt angesiedelt ist. Andererseits ist es keine Fortsetzung, sondern ein komplett eigenständiges Spiel, das nicht nur über eine äußerst originelle Handlung verfügte, sondern auch beim Schwierigkeitsgrad neue Standards setzte. Die Grafiken waren wieder von herausragender Qualität, auch alle anderen Vorzüge von The Pawn wurden beibehalten. Als Zugabe lag eine Bankomatkarte der „Bank of Kerovnia“ in der Box, außerdem ein gezinkter Würfel, offenbar eine Anleihe bei Infocom, deren Spiele immer mit originellen Beigaben, so genannten „Feelies“, ausgeliefert wurden.

Bei The Guild of Thieves schlüpft man in die Rolle eines jungen Aspiranten, der, um in die Diebeszunft aufgenommen zu werden, einen spektakulären Einbruchsdiebstahl verüben und ein ganzes Schloss plündern muss. Das Spiel ist stellenweise sehr düster und spielt raffiniert mit Stimmungen, die sich in den Bildern genial widerspiegeln. Aber auch der Humor kommt nicht zu kurz, und diesen hatte das Spiel bitter nötig, da sich die Rätsel teilweise hart an der Frustrationsgrenze bewegen. In einer Zeit, als man noch keine Komplettlösungen im Internet abrufen konnte, waren die meisten Spieler auf Tipps in Spielezeitschriften angewiesen – und The Guild of Thieves beschäftigte deren Adventure-Kolumnen monate-, wenn nicht jahrelang.

Tod und Wiedergeburt

Magnetic Scrolls existierte zwar noch einige Jahre und veröffentlichte, je nach Zählart, nach The Guild of Thieves vier oder fünf weitere Adventures, doch die Ära der Point-and-Click-Adventures war angebrochen und verdrängte die alteingesessenen Textadventure-Giganten wie Infocom, Magnetic Scrolls und Level 9 vom Markt.

Eine große Fanbasis sorgt seither dafür, dass die Klassiker des Genres nicht nur davor bewahrt werden, in Vergessenheit zu geraten. Für moderne Plattformen werden Interpreter entwickelt, mit deren Hilfe die Spiele wie auf der Originalhardware laufen. Abgesehen davon können die Abenteurer auch mittels Emulatoren auf aktuellen Rechnern zum Laufen gebracht werden, wenn die entsprechenden Disketten-Images verfügbar sind. Natürlich ist das auch bei Magnetic-Scrolls-Spielen möglich und es gab auch nach dem Ende der Firma nie ein Problem, The Pawn und all die anderen Titel zum Laufen zu bringen.

Der Interpreter von Niclas Karlsson hatte schon einige Zeit gute Dienst geleistet, bis er

umfangreich ergänzt und überarbeitet wurde. Hugh Steers, Gründungsmitglied von Magnetic Scrolls, und Stefan Meier, Betreuer der wohl wichtigsten Magnetic-Scrolls-Fanseite <http://if-legends.org>, haben mit Unterstützung des ursprünglichen Teams (Anita Sinclair, Ken Gordon, Rob Steggles und Servan Keondjian) eine Oberfläche geschrieben, in der die klassischen Adventures mit einigen neuen Features und wesentlich mehr Komfort gespielt werden können. Die Neuerungen sind umfangreich und greifen dabei Elemente auf, die Magnetic Scrolls bereits in ihrem letzten Spiel, Alice in Wonderland, ausprobiert hatte, unter anderem ein flexibles Fenstersystem, das leider erst auf leistungsfähigen Computern zur Geltung kommen konnte.

Die Neufassungen der beiden Adventures können per Touchscreen bedient werden, aber auch ganz traditionell via Tastatur. Auch auf mobilen Geräten laufen die Titel hervorragend, wenngleich auf kleinen Bildschirmen Abstriche bei der Bedienung in Kauf genommen werden müssen. Neue Features sind:

- Steuerung per Touchscreen, um die Adventures auch auf Mobilgeräten spielen zu können. Das funktioniert via Textlinks ohne virtuelle Tastatur.
- Wortvorschläge sorgen dafür, dass Begriffe ohne langes „Tippen“ eingegeben werden können.
- Das Inventory ist ständig eingeblendet und verfügt über eine Drag-and-Drop-Funktion, die Textkommandos verkürzt.
- Das Spiel legt eine automatische Karte an, sobald ein neuer Raum gefunden oder besucht wurde. Danach kann jeder Raum schnell mittels eines „GOTO“-Kommandos erreicht werden.
- Die Navigation durch die Örtlichkeiten des Spiels wird durch einen Kompass vereinfacht, der zur Fortbewegung nur angetippt bzw. angeklickt werden muss.



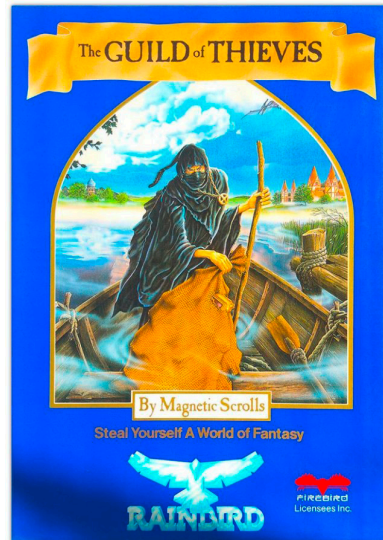
- Stirbt man im Spiel, wird man automatisch wieder zurückgeholt. Das Laden und Speichern von Spielständen ist nun kein Problem mehr. Wird das Programm geschlossen und später wieder geöffnet, fährt man automatisch an der Stelle fort, an der man das Spiel beendet hat, auch wenn nicht gespeichert wurde.
- Es gibt eine umfangreiche Undo-Funktion, mit der auch mehrere Schritte zurückgenommen werden können.

Für beide Spiele hat John Molloy, der die Originalmusik geschrieben hat, die Titelmusik beige-steuert.

Fazit

The Pawn und The Guild of Thieves können mit ihren spannenden Geschichten und Rätseln noch immer fesseln, wenn man die Geduld aufbringt, sich auf ein Spielegenre einzulassen, das aus der Zeit gefallen zu sein scheint. Die neuen Elemente zielen vor allem auf Touchscreens ab und können auch deaktiviert werden. Dann spielen sich die beiden Adventures beinahe so altmodisch wie vor über 30 Jahren, als sie das Licht der Welt erblickten. Der Autor dieser Zeilen zieht diese Methode vor, erkennt aber an, dass der Versuch, Textadventures auch auf Mobilgeräten spielbar zu machen, durch-

aus gelungen ist. Dass damit Spieler angesprochen werden, die die Originale nicht kennen, ist wenig wahrscheinlich. Umso größer ist die Anziehungskraft allerdings für alle, die sich in den 80ern die Zähne an den Spielen von Magnetic Scrolls ausgebissen haben. Denn die Hints sind nun ohne Mühe abrufbar und auf der Webseite des Herstellers wird gleich eine Komplettlösung mitgeliefert – abgestimmt auf die neuen Steuerungsmethoden. Wer im Retro-Modus spielt, braucht ohnehin kein Walk-through, Ehrensache. ■

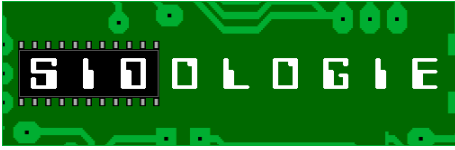


Infos

The Pawn und The Guild of Thieves kosten jeweils 1,49 GBP (ca. 1,80 Euro) und laufen unter Windows, MacOS und Linux sowie auf Android- und iOS-Geräten.

<https://strandgames.com/>

Ein ausführlicher Artikel über Magnetic Scrolls mit dem Titel „Bauern, Diebe, Börsenmakler“ erschien in Lotek64 #45 (Juni 2013).



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

Von Martinland

Bassy Boy (1994), geschaffen von Fanta alias Alexander Rotzsch:

Sie sind zurück, die Sommer-, C64- und klassischen Intro-Gefühle; außerdem von einem, der es verdient hat, endlich hier vertreten zu sein: Fanta nimmt uns zwei Minuten lang auf eine mindestens vierteilige Reise aus Funk, Melodischem und Rhythmischem mit. Ersterer wechselt nach dem Intro zu Zweiterem, bis das spieleri-

sche Thema dann zu Tanzbarem wechselt. Nach einem Schlagzeugsolo finden wir uns auf einer SID-Wiese mit höchst eigenwilliger, doch mittels Wellenformtabelle angenehm aufgebohrter Hauptstimme wieder, nur um hernach zurückzukehren. Ein weiterer Durchlauf lohnt sich!
<http://csdb.dk/sid/?id=12064>

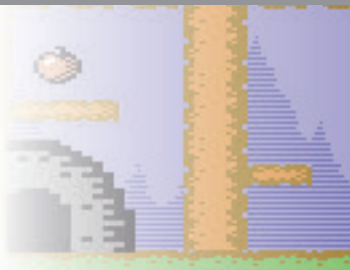
Kereszturi Blues (1998), geschaffen von Carlos alias Gábor Csordás:

Das perfekte Gegenstück: Ebenfalls eine (verlängernswürdige, wäre da nicht die Kadenz am Ende) zweiminütige Erfahrung, zeigt dieses Stück SID-Musik, wie auch der Neuzeit zurechenbare Stücke im besten Sinne alt klingen können. Die Stimmung ist ähnlich dem in dieser der Jahreszeit entsprechend leicht verdaulichen Folge bereits oben angesprochenen Ton (und erinnert mich an irgendeinen Larry-Teil). Was will man mehr (tantramäßig länger, klar)?
<http://csdb.dk/release/?id=95174> ■



The Bear Essentials: Platformer für den Commodore 64

Diesem Bär ist nichts zu schwer



Wenn Herr Bär im Sommer zu behäbig ist, Lebensmittelvorräte für den Winter zu sammeln, darf er sich nicht wundern, wenn ihn Frau Bärin im Herbst vor die Tür setzt. Der Sommer neigt sich seinem Ende zu, was ihn unter Druck setzt: Bald beginnt die Winterruhe, und vorher müssen noch 350 Äpfel in die Vorratskammer. Aber woher nehmen? Zum Glück gibt es rund um die Bärenhöhle Nahrung im Überfluss, sie muss bloß eingesammelt werden. Doch Gefahren lauern überall.

von Georg Fuchs

The Bear Essentials ist ein traditioneller Platformer, der uns so, wie er sich bei der Veröffentlichung Ende 2017 präsentierte, schon in den 80ern in höchstem Maß erfreut hätte. Ein niedliches, kleines Bärensprite läuft und springt durch einen großen Wald, springt von Ast zu Ast und tastet sich so von einem Apfel zum nächsten vor.

Das ist nicht aufregend und neu, aber das behauptet auch niemand. The Bear Essentials bietet solide Kost, wie man sie in der 8-Bit-Welt seit den frühen 80er-Jahren kennt und liebt. Der britische Programmierer Graham Axten kommt ursprünglich aus der Sinclair-Welt und kaufte erst 1990 seinen ersten C64. Obwohl sich dessen große Zeit bereits dem Ende zuneigte, erwarb Axten Programmierkenntnisse und schrieb in den 90er-Jahren das eine oder andere Spiel für den eigenen Gebrauch.

Eine ältere Fassung von The Bear Essentials verbreitete Axten bereits vor einigen Jahren, es folgte eine Preview-Version und 2017 endlich die kommerzielle Veröffentlichung. Die norwegische Pixelkünstlerin und Grafikerin



Vanja Utne steuerte schöne Illustrationen bei, für die nette, aber nicht atemberaubende Musik sorgte Axten selbst.



Solides Präzisionsspiel

Das Spiel ist kein technisches Meisterwerk, macht aber von Anfang an viel Spaß. Dafür sorgen die nicht zu brutale Schwierigkeitskurve und die äußerst gelungene Stimulation des Sammeltriebs. Da man immer sieht, wie viele Äpfel noch fehlen, dazu sogar eine Karte einblenden kann, verliert man sich nie in einem undurchdringlichen Labyrinth, sondern kann die Futtersuche zielgerichtet und systematisch organisieren und dabei den Weg durch die verschiedenen Abschnitte des Waldes kennenlernen.

Scrolling gibt es keines, man geht und springt in freier Reihenfolge von Bildschirm zu Bildschirm. An Gegnern werden allerlei Insekten, Spinnen, Vögel, Nagetiere und sonstige Waldbewohner aufgeboten, später wird es, passend zum jeweiligen Level-Thema, etwas abwechslungsreicher. Es sind nie sehr viele Objekte am Bildschirm, das Spiel bietet keine mörderische Action. Präzision beim Springen ist wichtiger als schnelle Reaktion. Über den Erfolg eines Apfeleinsammelmanövers bestimmt oft die Bereitschaft, ein wenig Geduld aufzubringen, bis die Widersacher weit genug entfernt sind, damit der Sprung nicht misslingt und ein Leben verloren geht.

Die Nahrungssuche entwickelt sich im späteren Verlauf des Spiels zu einer Reise in die Heimcomputervergangenheit. Irgendwann dringt Herr Bär tief genug in ein verlassenes Bergwerk vor, um die sagenumwobenen Sinclair-Gewölbe zu erreichen. Darüber soll an dieser Stelle nicht mehr verraten werden.





350 Äpfel machen viel Arbeit

In jedem der zahlreichen Levels ist ein Extraleben zu holen. Im Pause-Modus gibt es eine Karte zu sehen, die auch verrät, ob bereits sämtliche Äpfel eines Bildschirms eingesammelt wurden. Die Reihenfolge, in denen die Bildschirme und Levels absolviert werden, ist frei wählbar. Um die Übersicht nicht zu verlieren, empfiehlt es sich, Bildschirme durch das Einsammeln aller verfügbaren Äpfel zu komplettieren. Dann erhalten sie in der Übersichtskarte eine andere Farbe, und ein akustisches Signal ertönt.

Continues gibt es beim Passieren bestimmter Punkte im Spiel, an denen nach dem Verlust eines Lebens weitergespielt werden kann. Sind alle Leben weg, bleiben die gesammelten Früchte erhalten, solange man über Continues verfügt. Das ist bei einem Spiel, in dem 350 Objekte gesammelt werden müssen, keine schlechte Idee!

Neben relativ bescheidenen Soundeffekten gibt es verschiedene Musikstücke, die sehr einfach gehalten sind und im Pause-Modus auch abgeschaltet werden können. Ähnliches gilt auch für die Grafik: Die Sprites sind sehr einfach animiert, die Bildschirme nicht allzu abwechslungsreich gestaltet. The Bear Essentials ist kein grafisches Meisterwerk, aber die Optik ist ansprechend genug, um dem Spielvergnügen keinen Abbruch zu tun.

Die Steuerung, die in diesem Genre wesentlich über die Qualität eines Spiels entscheidet, ist äußerst präzise und reaktionsschnell, auch bei der Kollisionsabfrage gibt es keinen Grund zu klagen. Die gegnerischen Sprites – meist Waldbewohner, die dem Bären die Äpfel nicht gönnen – sind ebenso wie der Bär selbst nicht aufwendig animiert, aber dennoch nett anzusehen. Meist bewegen sie sich in einfachen und berechenbaren Mustern und können übersprungen werden. Auf die Gegner zu springen führt hingegen zu einem Lebensverlust. Sprin-

gen und Ausweichen ist also das Mittel, um an die Äpfel zu kommen. Wer geduldig wartet, bis die Gegner weit genug entfernt sind, kann meist ohne allzu große Gefahr und mit einfachen Sprüngen zum Ziel kommen.

An manchen Stellen erhält man ein Passwort, mit dem man beispielsweise auf schnellem Wege das geheimnisvolle Bergwerk erreichen kann, wenn man es einmal gefunden hat. Dort gibt es dann unendliche viele Continues, was eine nette Geste des Programmierers ist, um ein frustrierendes Scheitern knapp vor dem letzten Apfel zu vermeiden.

Schönes Spiel, schöne Verpackung

Der schön gemachten Kauf-Edition von pondsoft – eine unübersehbare Anspielung an Ocean – liegen neben der Diskette mit sehr schön produziertem Label und bedruckter Hülle ein kleines Anleitungsheft, einige Aufkleber, eine Bärenpostkarte und zwei Sammelkarten bei. Die Diskette enthält neben dem Spiel noch die kostenlos erhältliche Urfassung und eine Preview-Version des Spiels sowie ein an Donkey Kong angelehntes Minispiel namens Super Bonkey Kong mit vertauschten Rollen, in dem man als Affe eine Horde heranstürmender Marios mit Fässern davon abhalten muss, das Gerüst zu erklimmen. ■

Infos

The Bear Essentials
 Pond Software, 2017
<http://www.protovision.de>
 The Bear Essentials gibt es bei Protovision:
 Boxed Edition (Diskette, Handbuch, Goodies):
 15.- Euro

Download-Version
<http://pondsoft.uk/bear.html>
 Die 2016-Version kann kostenlos heruntergeladen werden, die Kaufversion ist derzeit vergriffen.



Neues Spiel von Lasse Öörni

Steel Ranger (C64)

Der Finne Lasse Öörni, auch bekannt unter dem Pseudonym Cadaver, hat mit seinem Label Covert Bitops schon viele tolle Spiele für den C64 entwickelt, man denke nur an die vierteilige Serie „Metal Warrior“ (1999-2003) oder „Hessian“ (2016). Glücklicherweise steht mit „Steel Ranger“ nun das nächste Spiel bereit.

von Simon Quernhorst

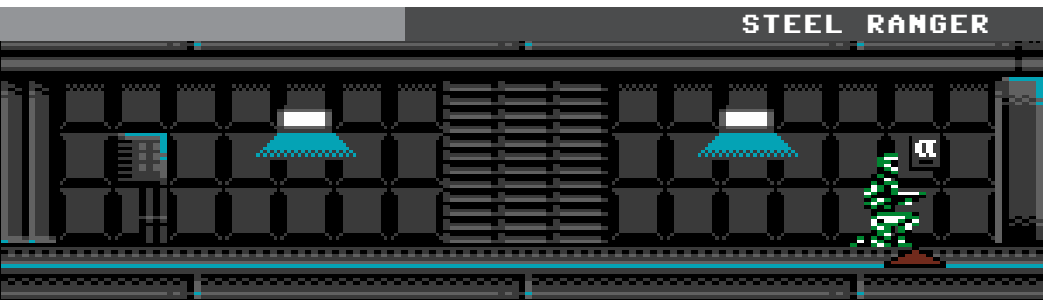
Diesmal hat Lasse alle Bestandteile des Spiels im Alleingang erschaffen: Programm, Grafiken und alle Musikstücke. Zu Beginn des Spiels lässt sich das Spielersprite farblich und namentlich personalisieren und nach erfreulich kurzer Ladezeit beginnt die Story des Spiels. Die Geschichte spielt im Jahr 2218 und wird im Spiel durch Interaktion mit nicht spielbaren Charakteren weitererzählt. In bewährter Manier der eingangs erwähnten Spiele kämpft man sich durch eine feindliche Welt voller Gefahren und sucht hauptsächlich nach verschiedenen Pässen mit griechischen Buchstaben, die Zutritt zu weiteren Arealen der riesigen Spielwelt erlauben. Glücklicher-



weise erstellt das Spiel automatisch eine Übersichtskarte, so dass man zumindest grob die Richtung zu anderen Bereichen einsehen kann.

Der eigene Kampfanzug kann um zusätzliche Waffensysteme erweitert sowie durch Zusatzfunktionen und Upgrades verbessert werden. Dazu gibt es verschiedene Stellen, an denen mit der spieleigenen Währung „Parts“ eingekauft werden kann. Dies ist auch bitter





nötig, denn manche Gegner und besonders die großen Bosse machen einem das Leben in der Zukunft mächtig schwer und erfordern individuelle Taktiken.

Die Steuerung ist hervorragend gelungen und bietet trotz des einzigen Feuerknopfs komplexe Möglichkeiten, inklusive Waffenwechsel, Springen, Ducken, und Einsammeln von Objekten. Manche Bereiche lassen sich nur erreichen, indem man sich zunächst in ein Rad verwandelt – Turrican und Metroid lassen grüßen. Am Ende des Spiels wird angezeigt, wieviel Prozent man von der Spielwelt entdeckt hat. Dies motiviert auch nach dem Durchspielen noch zu weiteren Entdeckungsrunden. Beispielsweise hat der Rezensent das Spiel in knapp vier Stunden durchgespielt und dabei 93% erkundet.

Das Spiel wird seit dem 27.01.2018 von Psytronik in drei Versionen verkauft: die „Budget Disk“ bestehend aus Diskette und Anleitung, die „Premium Plus Disk Edition“ enthält zu-

sätzlich eine Plastikbox und schließlich die „Collector’s Edition“ mit zusätzlicher Soundtrack-CD, Aufklebern und anderen Beigaben. Videos und ein spielbares Preview sind kostenlos auf der Psytronik-Website verfügbar.

Und wem das Spiel trotz der auswählbaren Schwierigkeitsgrade, der Möglichkeit des Speicherns und der Nutzung von Continues trotzdem noch zu schwer ist, der kann im Titelbildschirm „VOLOS“ eingeben. Zur Bestätigung blinkt das Logo kurz auf und man verliert nun keine Energie mehr.

Fazit: Grafik, Sound und Gameplay sind spitze – unbedingt spielen! ■

Infos
Covert Bitops: https://cadaver.github.io/
Psytronik: http://www.psytronik.net/newsite/index.php/c64/95-steelranger



Glücksmoment: Sam's Journey (C64)

Wechselhafter Sam in dünner Luft

Der C64 wurde in seinen besten Tagen mit so vielen Veröffentlichungen bedacht, dass selbst mit sehr viel Freizeit ausgestattete Spieler kaum den Überblick bewahren konnten. Die Qualität der Spiele variierte, so wie auf jeder anderen Plattform. Es steht aber außer Frage, dass eine große Zahl wirklicher Spieleklassiker exklusiv oder zuerst für den Brotkasten entwickelt wurde. Seinem Ruf als Spielecomputer wurde der C64 in all den Jahren seiner kommerziellen Existenz gerecht. Doch auch nach dem Ende der Unterstützung namhafter Softwarefirmen erblickten immer wieder Spiele das Licht der Welt, die die Userbasis in Erstaunen versetzten.

von Georg Fuchs

Ultima VI war die letzte große US-Veröffentlichung, das bemerkenswerte und meisterhaft umgesetzte Spiel erschien 1990 auf stolzen sechs Disketten. 2001 erschien nach zehn Jahren Entwicklungszeit Newcomer, ein Rollenspiel auf nicht weniger als 14 Diskettenseiten. Actionlastiger war der Platformer Mayhem in Monsterland, 1993 in Großbritannien von John und Steve Rowlands unter dem Namen „Apex Computer Productions“ veröffentlicht, er war die Antwort der C64-Welt auf Super Mario Bros. und Sonic the Hedgehog. Das Spiel wurde begeistert aufgenommen und erhielt von der Presse Bewertungen von bis zu 100 %. Viele betrachteten es als die letzte herausragende Spielveröffentlichung für den C64.

Die Produktion von Spielen für den C64 kam nie zum Erliegen. Zwar schwankt die



Qualität der zahlreichen jährlich veröffentlichten Spiele beträchtlich, das war aber auch nicht anders, als der C64 die Spielwelt dominierte. Was lange Zeit fehlte, waren herausragende Titel, wie sie auch schon in den 80er-Jahren mit beträchtlichem Aufwand produziert worden waren. Mangels kommerzieller Perspektiven entstanden fast alle der besten Spiele der vergangenen Jahre als reine Hobbyprojekte, und

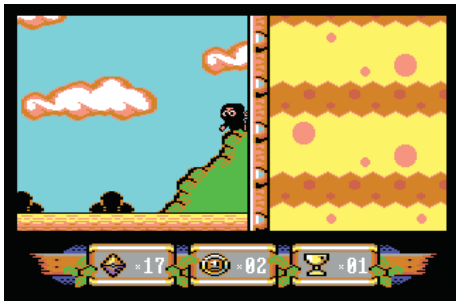
selbst ein Spiel, das sich für C64-Verhältnisse gut verkauft, kann kaum einen Erlös erzielen, der die Entwicklungszeit und all die anderen damit verbundenen Aufgaben auch nur annähernd widerspiegelt.

Ein großer Wurf

Umso überraschender, dass kurz vor Ende des Jahres 2017 ein Spiel auf die C64-Welt losgelassen wurde, das nicht nur nach den wohlwollenden Maßstäben der Retro-Fans einen großen Wurf darstellt, sondern das in jeder Hinsicht überzeugen kann, wie es die besten Titel in der besten Zeit des C64 getan haben. Das war stets dann der Fall, wenn es wieder einmal gelungen ist, noch schönere Grafiken und Animationen, noch schnelleres Scrolling, noch mehr Sprites auf den Bildschirm zu zaubern, als man vorher für möglich gehalten hätte. Sam's Journey schafft dieses Kunststück ungefähr ein Vierteljahrhundert, nachdem der letzte C64 die Produktionsstätte verlassen hat. Hinter dem Spiel stecken die wohlbekanntesten Knights über Bytes rund um Gründer Chester Kollschien, die andere bekannte Titel aus der jüngeren C64-Geschichte verwirklichten: Ice Guys (1997), Bomb Mania (1997) und den SuperCPU-Shooter Metal Dust (2005). An Sam's Journey waren außer Stefan Gutsch (Grafik, Leveldesign) und Alex Ney (Soundtrack) viele weitere bekannte Namen aus der deutschen C64-Szene beteiligt, deren Zusammenarbeit wir eines der schönsten C64-Spiele aller Zeiten verdanken.

Sogar das „beste C64-Spiel aller Zeiten“ wurde Sam's Journey genannt. Ob das stimmt, liegt natürlich im Auge des Betrachters, aber unter den Spielen, die für den Commodore 64 veröffentlicht wurden – häufig zitierte Schätzungen liegen zwischen 10.000 und 25.000 Titeln – thront es zweifellos ganz am Gipfel, wo die Luft dünn ist und nur wenige große Titel nebeneinander stehen können.





Action ohne Frust

Wie viele andere herausragende C64-Titel ist Sam's Journey auch in technischer und kreativer Hinsicht eine große Leistung. Zwar kann man sich Grafik und Sound auch in einem Ende der 80er-Jahre erschienenen Spiel vorstellen, doch was Sam's Journey von den vielen Weltklasse-Plattformern abhebt, die es für den Commodore 64 gibt, ist die Implementierung von Gameplay-Elementen, die damals noch unbekannt oder zumindest unüblich waren. Dazu zählen Anleihen aus bekannten Konsolenspielen aus dem Hause Nintendo, durch die Sam's Journey nie frustrierend oder unübersichtlich wird.

Am Beginn des Spiels findet sich Sam auf einer großen Insel – die Hintergrundgeschichte dazu wird im Spiel gezeigt. Eine hübsch gezeichnete Karte verschafft uns einen Überblick, sie liegt dem Spiel auch in gedruckter

Form bei. Schnell wird deutlich, dass es sich um ein großes Spiel handelt, denn die Levels, die auf der Karte zu sehen sind, sind groß und zahlreich. Auf den Bildschirm passt nur ein Drittel der gesamten Karte, die drei Abschnitte zeigen die Lowlands, die Midlands und die Highlands. Insgesamt gibt es 30 Levels, und jedes davon ist ein kleines Universum für sich, mit wunderschön scrollenden Hintergründen und hervorragend animierten Gegnern.

Sam ist ein klassisches Jump ‚n‘ Run-Spiel, in dem man auf viele bekannte Elemente stößt: Sprungpassagen, Trampoline, bewegliche Plattformen, Schalter, Türen, Kanonen, Eulen und Wespen, Münzen und Edelsteine.

Der siebenfache Sam

Sam kann laufen, springen, Gegenstände aufnehmen, klettern, schwimmen und sich verwandeln, ohne je auf die Tastatur zurückgrei-



fen zu müssen. Was bei vielen Konsolenspielen zu abenteuerlichen Fingerverrenkungen führen würde, wird in gewohnter C64-Manier am Joystick mit einem einzigen Feuerknopf ausgeführt.

Während sich Sam durch die Levels tastet, findet er immer wieder Kostüme in unterschiedlichen Farben. Diese Kostüme verleihen ihm besondere Fähigkeiten und Outfits. Ninja Sam kann Schächte und Wände hochklettern, Pirate Sam hat einen Säbel, mit dem er Feinde attackieren oder abwehren kann, Pitcher Sam kann Felsblöcke und Kisten weit und gezielt schleudern und außerdem auf Eis gehen, ohne zu rutschen. Disco Sam kann mit Hilfe seiner Hüftdrehung weiter und höher springen, Space Sam hat ein Jetpack, mit dem er Doppelsprünge ausführen kann. Zu guter Letzt gibt es noch Vampire Sam, der sich in eine Fledermaus verwandelt und kurze Strecken fliegen kann.

Ständige Neustarts nach dem Verlust der Leben bleiben dem Spieler erspart, da Sam nicht nur über Checkpoints verfügt, an denen das Spiel nach dem Verlust eines Lebens fortgesetzt werden kann, sondern auch die Möglichkeit bietet, Spielstände zu speichern. Die getestete Modul-Version ist so schnell, dass die Ladezeiten kaum auffallen.

Daneben gibt es übersichtliche Statistiken über noch einzusammelnde Gegenstände, einen abwechslungsreichen Soundtrack, großartig und anspruchsvoll gestaltete Levels, extraweiches Scrolling, geheime Passagen und unzählige andere Dinge, von denen man zwar viele schon irgendwann, irgendwo gesehen hat, aber nicht auf dem C64, zumindest nicht alle auf einmal! Ein besonderes Lob verdient die Idee, Sam mittels Verkleidungen neue Fähigkeiten zu spendieren. Das ist nicht nur ein origineller und für C64-Verhältnisse äußerst



aufwendig umgesetzter Gag (immerhin gibt es insgesamt sieben Varianten von Sam), sondern verleiht dem Spiel genre-untypische taktische Variationen, da durch die unterschiedlichen Fähigkeiten oft mehrere Lösungsansätze möglich sind. Kollidiert ein verkleideter Sam mit einem Gegner, geht nur die Kostümierung (und somit die Spezialfähigkeit) verloren, das Leben bleibt jedoch erhalten.



Schatzkiste

Die professionell gestaltete Box enthält, je nachdem, für welche Version man sich entschieden hat, neben den beiden Disketten bzw. dem Modul eine gut gemachte englischsprachige Anleitung, Karten mit Sam in all seinen Inkarnationen, eine Überblicks-Weltkarte und eine Schatzkiste. Darin sind blaue „Edelsteine“ enthalten, wie sie auch im Spiel eingesammelt werden müssen.

Ende März 2018 waren bereits nicht weniger als 1250 Exemplare des Spiels verkauft. Für ein C64-Spiel ein atemberaubender Erfolg. Bleibt zu hoffen, dass weitere Spiele dieser Qualität folgen. Damit wir wieder träumen dürfen, welch ungeahntes Potenzial noch in unseren guten alten Commodore-Rechnern steckt.

Sam's Journey ist das C64-Spiel, auf das ich ewig gewartet habe. Es nützt die technischen Möglichkeiten des 8-Bit-Computers auf erstaunliche Weise aus, beschränkt sich aber nie auf technische Prahlereien, sondern legt

den Schwerpunkt auf gutes Gameplay und frustfreie Unterhaltung, ohne es dem Spieler zu leicht zu machen. Das macht das Spiel der Knights of Bytes zu einem Meilenstein in der langen Geschichte des C64. Hoffentlich nicht zum letzten. ■

Infos

Knights of Bytes

<https://www.knightsofbytes.games/>

samsjourney

Sam's Journey kaufen

https://www.protovision.games/shop/product_info.php?products_id=199&language=de

Die Diskettenfassung gibt es ab 45 Euro, das Modul ab 55 Euro, je nach Ausstattung. Gegen Aufpreis kann man Poster und Soundtrack-CD erwerben. Das Image für Emulatoren gibt es zu jeder erworbenen Version als Download. Von Sam's Journey existiert auch eine spanische Version.

Musikecke

Hier spielt die Chipmusik

Welche aktuellen Releases lohnen den Download? Steffen

Große Coosmann nimmt euch die Suche nach guten Tunes ab!

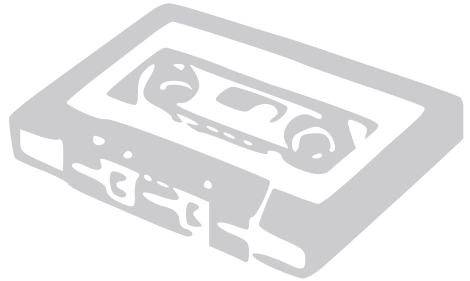
Neues von OverClocked ReMix

Mit „Resonance of the Pure Land“ veröffentlicht das Videospielremix-Projekt ein geballtes Werk zum RPG-Klassiker Secret of Mana mit über 30 Tracks.

Download: ocremix.org/album/84/secret-of-mana-resonance-of-the-pure-land

Auf Rennspielfans wartet die Compilation „VROOM: Sega Racing“ und präsentiert Remixe der Spiele Daytona USA, Indy 500, Metropolis Street Racer, NASCAR Arcade, OutRun, Sega Rally Championship und Virtua Racing Deluxe.

Download: ocremix.org/info/VROOM:_Sega_Racing



Gruber – J.S. Bach's Two-Part Inventions

Sämtliche 15 Inventionen von Johann Sebastian Bach, nachgespielt in der Soundengine der virtuellen Spielekonsole Pico8.

Download: gruber99.bandcamp.com/album/j-s-bachs-two-part-inventions

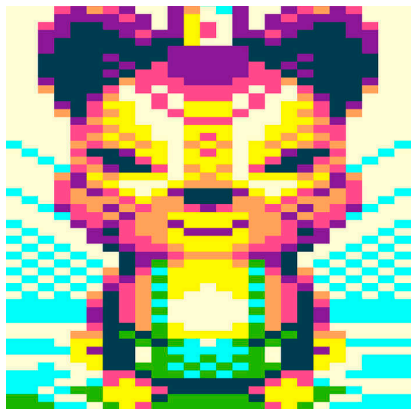
Preis: 2,61 €



Azureflux – Bit Bops

Abwechslungsreiche Game-Boy-Klänge, mal schnell, mal langsam.

Download: azuresound.bandcamp.com/album/bit-bops



Zorro – Zario

Etwas härter geht es hier zu. Zorro mischt knackigen Dubstep mit Chiptunes und Videospiel-sounds.

Download: zorro.bandcamp.com/album/zario



Robotprins – Robotprins Plays Guitar

Melodiöse NES-Klänge mit elektrischen Gitarren.

Download: robotprins.bandcamp.com/album/robotprins-plays-guitar

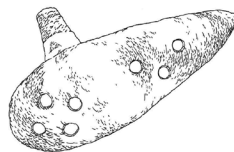
Preis: 5,40 €



Chiplove - Brocarina Of Time

Mini-EP mit Zelda-Remixen vom Gameboy des Chiplove getauften Trios, bestehend aus den deutschen Künstlern Vault Kid, Triac und Klirre.

Download: chiplove.bandcamp.com/album/brocarina-of-time



BROCARINA OF TIME

V. A. – Summer of SID

C64-Tunes und -Remixe für die sommerliche Grillparty mit Romeo Knight, 8 Bit Weapon und vielen mehr.

Download: c64audio.com/pages/summer



PUTOCHINOMARICÓN – Corazón De Cerdo Con Ginseng Al Vapor

Schwungvoller Elektropop aus Mexiko, gesungen auf Spanisch.

Download: newadventuresinpop.bandcamp.com/album/corazo-n-de-cerdo-con-ginseng-al-vapor

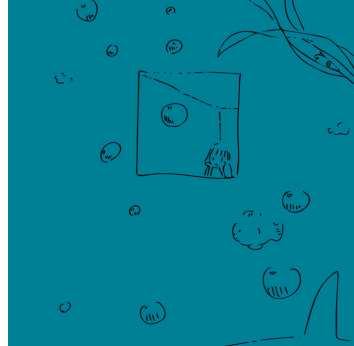
Preis: 4,99 €
matthewsquibb.bandcamp.com



mukuchi – deep (sea) learning

Entspannte Lo-Fi-Musik zum Träumen mit japanischen Vocals. Gespielt auf Kinderinstrumenten und nicht immer harmonisch...

Download: mukuchi.bandcamp.com/album/deep-sea-learning
jellica.bandcamp.com

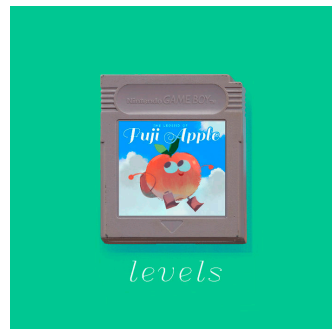


Louie Zong – levels

Beschwingte Videospielemusik für ein fiktives Spiel namens Fuji Apple. Dieses basiert auf einem Animationskurzfilm des Musikers und Storyboard-Artists.

Animationsfilm „The Legend of Fuji Apple“:
youtu.be/qypywqNfH1o

Download des Albums: louiezong.bandcamp.com/album/levels
evilwezil.bandcamp.com



Nintendo will Retro-Portale auf 100 Millionen Dollar verklagen

Retro-Portale im Visier



Der mutmaßliche Betreiber der Retro-Portale LoveRoms.com und LoveRetro.co hat kürzlich Post von den Anwälten von Nintendo erhalten. Das Unternehmen will den Macher vor Gericht auf Schäden in Millionenhöhe verklagen. Auf beiden Webseiten wurden Spiele und Emulatoren für diverse Spielkonsolen zum Download angeboten. Theoretisch könnte der Kläger vor Gericht bis zu 100 Millionen US-Dollar Schadenersatz erhalten.

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Die Nintendo of America Inc. geht gerichtlich gegen Jacob Mathias und seine Firma Mathias Designs L.L.C. aus Arizona vor, weil das Unternehmen für den Betrieb von zwei Download-Portalen verantwortlich sein soll. Diese bieten den Zugang zu unzähligen urheberrechtlich geschützten Spielen für das MSX, NES, N64, Atari Jaguar, Nintendo DS, GBA, GBC, SNES und viele andere Spielkonsolen der letzten Jahrzehnte an.

Bei Facebook hat LoveROMs über 18.000 Fans. Laut Similarweb werden dort bis zu 60 Millionen Seitenzugriffe monatlich generiert, bei LoveRetro.co sind es nur 240.000 Page Impressions.

Wegen der Verletzung des Marken- und Urheberrechts soll sich schon bald der Beklagte vor dem Bundesgericht in Arizona verantworten. In der Klage wird dem Mann vorgeworfen, die massenhafte Verbreitung der Spiele und des geschützten Betriebssystems diverser Nintendo-Geräte zu verbreiten. Außerdem werden auf den beiden Webseiten LoveRoms.com und

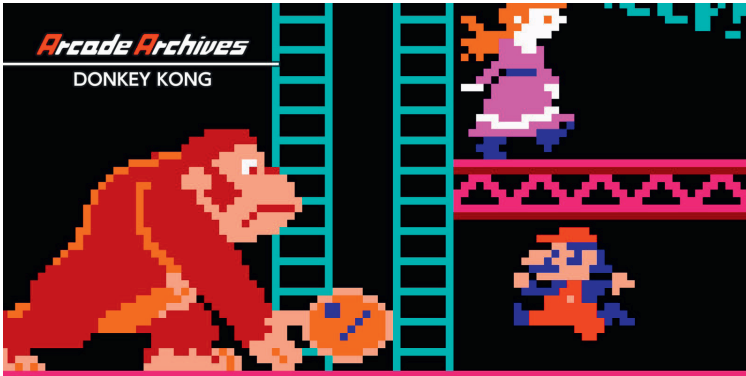
LoveRetro.co die markenrechtlich geschützten Logos und diverse Spielfiguren dargestellt. Weder bei Sega, Sony oder Nintendo habe man dafür eine Erlaubnis eingeholt.

Sind 100 Millionen US-Dollar Schadenersatz für Nintendo gerechtfertigt?

In der Klage halten die Anwälte fest, der Beklagte sei kein gelegentlicher Spieler. Der Mann besitze ein enormes Wissen über die Spieleindustrie im Speziellen und im Allgemeinen über die Urheberrechte. Dagegen werde tagtäglich verstoßen.

Bei der Verletzung des Copyrights von 140 Spieliteln und des Markenrechts in 40 Fällen könnte Nintendo im Extremfall bis zu 100 Millionen US-Dollar Schadenersatz fordern. Das Unternehmen fordert außerdem die Beschlagnehmung der Domains und die Einstellung der illegalen Aktivitäten der beiden Retro-Portale. Zudem verlangt man von Jacob Mathias, er solle die Quelle der Spiele-ROMs offenlegen, um auch diese juristisch zu belangen.

Bildquelle (für alle Abbildungen auf dieser Doppelseite): nintendo.at



■ Nintendo wehrt sich gegen die Verbreitung seiner Spiele, die sich ungebrochener Beliebtheit erfreuen. Der Klassiker Donkey Kong wird sogar auf der aktuellen Switch-Konsole zum (kostenpflichtigen) Download angeboten.

GitHub: Nintendo lässt Browserspiele löschen

Auf GitHub wurden bis Juli 2018 einige GameBoy-Advance-Titel als Browserspiele angeboten. Die Rechtsabteilung von Nintendo ließ kürzlich auf der Programmier-Plattform löschen, was ihre Rechte verletzt hat. Bislang ist unklar, ob man auch gegen die Macher der Umsetzungen juristisch vorgehen will.

Die Rechtsabteilung des japanischen Spieleherstellers war mit der Verbreitung ihrer GBA-Spiele als Browser-Games in Form von JavaScript nicht einverstanden. Betroffen waren beispielsweise mehrere Titel der Spiele-Serien Pokémon, F-Zero, Super Mario, nebst einzelnen Titeln wie Donkey Kong, Legend of Zelda und viele mehr. Nintendo schrieb, dass man überlegt, rechtlich auch direkt gegen die Programmierer der Browsergames vorzugehen. Allerdings werde man dies nicht an dieser Stelle bekannt machen.

Die Browserspiele wurden online auf <https://jsemu3.github.io/gba/> angeboten. Microsoft als Betreiber von GitHub hat schnell reagiert und die Dateien gesperrt. Bei GitHub wurden von Nintendo schon häufiger Dateien bemängelt. Die Spiele tauchten dort und anderswo kurze Zeit später unter anderem

Namen wieder auf. Die Aktion war also (wie üblich im Internet) von keinem bleibenden Erfolg.

Retro-Portale reagieren auf Klage von Nintendo

Dafür hat die Klage bei LoveRetro.co für einen kompletten Shutdown der Seite gesorgt. Man hofft die aktuellen Probleme geregelt zu bekommen. Bei der Schwesterseite LoveRoms.com wurden alle Dateien von Nintendo entfernt, um der Gegenseite den Wind aus den Segeln zu nehmen. Dies wurde auch bei Facebook angekündigt. Weitere Details will man angeblich später bekannt geben, heißt es dort.

Einige User bemängelten, dass die Games teilweise als kostenpflichtiges Monats-Abo angeboten wurden. Da fehle ihnen trotz der maximalen Schadenersatzforderung von 100 Millionen Dollar das „Mitleid“. Natürlich dürfte diese Form der Monetarisierung auch vor Gericht eine entscheidende Rolle spielen. Das geschützte Material Dritter auf monatlicher Basis zu verkaufen, obwohl man keinerlei Rechte daran besitzt, beinhaltet eine größere kriminelle Energie, als die Besucher der Webseiten mit Werbung zu überschütten. Letzteres war bzw. ist ja leider auch der Fall. ■

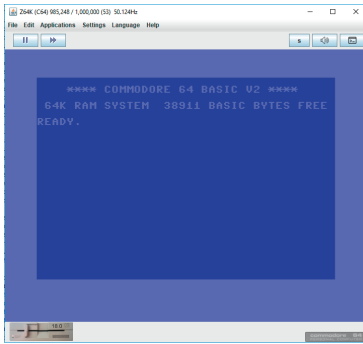
NOVEMBER 2017

21.11.2017

Jugendschutz oder unbezahlbare Werbung?
Die verbotenen Spiele der 1980er-Jahre:
<http://derstandard.at/2000068160166/Sittliche-Gefahrung-Die-verbotenen-Spiele-Games-der-1980-Jahre>

26.11.2017

Neuer, pixel-exakter Emulator in Java: Z64K emuliert C128, C64, VC-20 und Atari 2600.
<http://www.z64k.com/>



Nogalious ist ein Retro-Platformer für Windows, der per Kickstarter finanziert wurde. Zusätzlich gibt es Versionen für MSX, Amstrad, Sinclair Spectrum und C64.
<https://www.luegolu3go.com/>



Trauer um Franco Campana – „Pronto Salvatore“: RTLs Hütchenspieler ist tot.
https://www.dwld.de/nachrichten/64465/pronto_salvatore_rtls_htchenspieler_ist_tot/

28.11.2017

Web-Quiz: Wie viel Schilling kosteten die Computer der 80er-Jahre?
<http://derstandard.at/2000068346816/Web-Quiz-Wieviel-Schilling-kosteten-die-Computer-der-80er-Jahre>

Für die im November 2017 angekündigte Atari-Konsole auf Linux-Basis wurde ein Controller vorgestellt.
<http://www.omgubuntu.co.uk/2017/11/atari-linux-games-console-now-controller>



Zehn Jahre Icaros Desktop:
<http://vmwaros.blogspot.de/2017/11/10-years-of-icaros-desktop.html>

Ein Amiga 500 bekommt eine Grafikkarte spendiert:
<https://amigadventures.tumblr.com/post/167815579202/adding-a-graphics-card-to-the-amiga-500>

Ein Apple Power Macintosh G5 aus dem Jahr 2003 in Aktion:

<http://women-and-dreams.blogspot.de/2017/11/apple-power-macintosh-g5-flame-on.html>

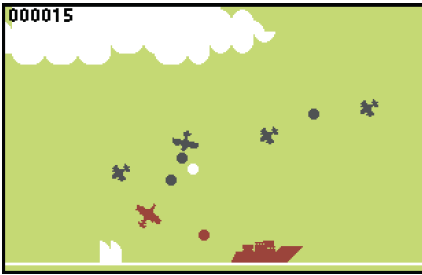
DEZEMBER 2017

03.12.2017

Das C64-Spiel Modulot II wurde veröffentlicht. <http://csdb.dk/release/?id=160647>

09.12.2017

Der Arcade-Shooter Luftrauserz, eine C64-Konvertierung des Indie-Spiels Luftrausers (2014), kann für 4,99 US-D heruntergeladen werden. NTSC wird nicht unterstützt. <https://rgcddev.itch.io/luftrauserz>



Die inoffizielle „Ultimate“-Version des C64-Spiels International Karate für EasyFlash wurde veröffentlicht. Sie bietet neue Hintergrundbilder, Dual-SID-Unterstützung und einen neuen Zweispielermodus.

<http://csdb.dk/release/?id=160698&show=review>



Die letzten Reste von MOS Technology, Inc.: <https://imgur.com/a/Khllr>

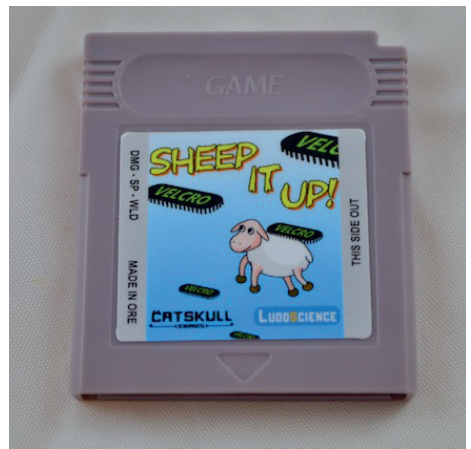
Merry Xmas 2017, ein Weihnachts-„Jump’n Ride“-Spiel für OCS-Amiga: <https://www.forum64.de/index.php?thread/78577-merry-xmas-2017-amiga-ocs-spiel/&postID=1207979#post1207979>

12.12.2017

Wenn ein 18-Jähriger einen IBM z890 kauft: <https://www.youtube.com/watch?v=45X4VP8CGtk>

Kreativ: Wir gestalten eine Weihnachtskarte mit einem IBM-1401-Großrechner (1959-1971): http://www.righto.com/2017/12/creating-christmas-card-on-vintage-ibm_7.html

Doctor Ludos erklärt, wie er das Game-Boy-Spiel „Sheep It Up!“ (2017) entwickelt hat. https://www.gamasutra.com/blogs/DoctorLudos/20171207/311143/Making_a_Game_Boy_game_in_2017_A_quotSheep_It_Upquot_PostMortem_part_12.php



19.12.2017

ScummVM 2.0 wurde veröffentlicht. Die neue Version unterstützt 23 weitere Spiele, darunter viele Sierra-Adventures.

<https://www.scummvm.org/news/20171217/>

Wie ein NES-Nachbau Geburtshilfe für den russischen Konsolenmarkt geleistet hat.

<http://www.eurogamer.net/articles/2017-12-17-how-a-counterfeit-nes-console-opened-up-the-russian-games-market>



Zahlen, bitte! 556 Videospiele in Deutschland auf dem Index:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-556-Videospiele-in-Deutschland-auf-dem-Index-3920875.html>

23.12.2017

Per Crowdfunding wird die Veröffentlichung des C64-Textadventures Escape From London in Angriff genommen.

<https://www.kickstarter.com/projects/943668967/commodore-64-adventures-series>

Reportage über die südchinesische Metropole Shenzhen, die auch das „Silicon Valley für Hardware“ genannt wird. Der Name der selbstgebastelten „Shanzhai“-Produkte leitet

sich von einer Robin-Hood-Sage ab, in der sich Outlaws in die Berge zurückziehen, um vor dem Gesetz zu fliehen. Das spielt auf die unter diesem Titel gefertigten nicht lizenzierte Produkte, Produktfälschungen und Plagiate an.

<http://orf.at/stories/2419911/2419494/>

Søren Trautner Madsen arbeitet an einer Umsetzung von Limbo für den C64. Es könnte „das beste C64-Spiel“ werden, mutmaßt Kotaku, werde aber nicht vor 2024 fertig.

<https://kotaku.com/limbo-could-become-the-commodore-64s-best-game-1821554957>



24.12.2017

Games That Weren't stellte in einem großen Update weitere Titel vor, die 2017 entdeckt wurden, darunter eine C64-Version von Q*Bert's Qubes und viele andere verloren geglaubte Schätze.

<https://www.gamesthatwerent.com/2017/12/games-that-werent-christmas-update-2017/>

Ein Programm zum automatischen Auslesen der Uhrzeit der 1541 Ultimate innerhalb von GEOS:

<https://www.forum64.de/index.php?thread/78878-1541u-uhrzeit-aus-rtc-in-geos-auslesen-per-autoexec/>

Das C64-Spiel „Sam's Journey“ der Knights of Bytes wurde veröffentlicht. Eine Besprechung gibt es in dieser Ausgabe von Lotek64.

<https://www.knightsofbytes.games/samsjourney>

31.12.2017

Ausgabe #101 des C64-Diskmags Digital Talk wurde veröffentlicht.

http://nemesiz4ever.de/digitaltalk/Digital_Talk_101

JANUAR 2018

02.01.2018

Ein Modder spendiert Super Mario 64 eine First-Person-Perspektive, mit der sich das Spiel ganz neu entdecken lässt.

<http://derstandard.at/2000071333820/Klassiker-neu-entdecken-Modder-spendiert-Super-Mario-64-Egoperspektive-Modus>

Quiz: Vergessene Technologien: Erinnern Sie sich noch?

<http://derstandard.at/2000047176312/Vergessene-Technologien-Erinnern-Sie-sich-noch>

Wobei 40 Jahre alte Rechner schneller als aktuelle PCs sind:

<http://derstandard.at/2000071270078/Warum-40-Jahre-alte-Rechner-zum-Teil-schneller-als-aktuelle> <https://danluu.com/input-lag/>

Wie der Amiga 500 vor 30 Jahren das Weihnachtsgeschäft aufmischte:



<http://derstandard.at/2000070318771/Wie-der-Amiga-500-vor-30-Jahren-das-Weihnachtsgeschaeft-aufmischte>

Apple will Quellcode für Mac-Vorgänger Lisa freigeben.

<http://derstandard.at/2000071114871/Apple-will-Source-Code-fuer-Mac-Vorgaenger-Lisa-freigeben>

03.01.2018

Ein Amiga 1000 bekommt ein seltenes Phoenix-Motherboard spendiert:

<https://amigalove.com/viewtopic.php?f=6&t=476>

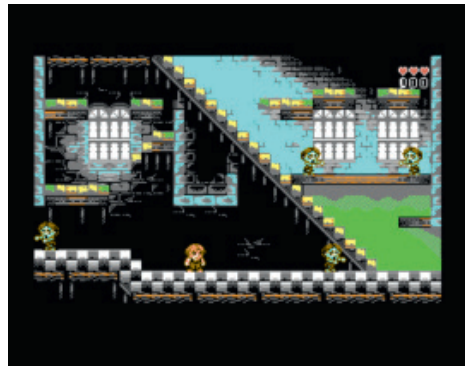
07.01.2018

Starfysh, ein neuer C64-Shooter, wurde veröffentlicht.

<http://csdb.dk/release/?id=161045>
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=66526>

Spooky, ein leider nie fertig gestelltes C64-Spiel, könnte weiterentwickelt werden, der Programmierer braucht aber Motivation und Unterstützung.

<https://www.gamethatwerent.com/gtw64/spooky/>
<http://csdb.dk/release/?id=161194>



Hessian, ein umfangreiches C64-Spiel von Lasse Öörni, Schöpfer der Metal-Warrior-Reihe, wurde von Psytronik veröffentlicht und kann kostenlos heruntergeladen werden.
<https://psytronik.it.ch.io/hessian>



09.01.2017

Xerox Alto: Forscher finden Sicherheitslücke in 45 Jahre altem System.
<http://derstandard.at/2000071704449/Xerox-Alto-Forscher-finden-Sicherheitsluecke-in-45-jahre-altem-System>

Retro-Trend: Panasonic stellt zwei neue Technics-Plattenspieler vor.
<http://derstandard.at/2000071751709/Retro-Trend-Panasonic-stellt-zwei-neue-Technics-Plattenspieler-vor>

Die Untersuchung einer Komponente eines IBM-Großrechners aus dem Jahr 1954 ergibt, dass es sich um eine Vorrichtung zur Entprellung der Tastatur handelt.
<http://www.righto.com/2018/01/examining-1954-ibm-mainframes-pluggable.html>

10.01.2018

Die 20-Jährige Fractal Tetris Huracan will „Tetris“ heiraten.
<http://derstandard.at/2000071837691/20-Jaehrige-will-Game-Tetris-heiraten>

Der Informatik-Papst Donald E. Knuth wird 80.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Donald-E-Knuth-Der-Informatik-Papst-wird-80-3936496.html>

Eine mechanische Version von Pong wurde mit Hilfe von Magneten gebaut:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Atari-Pong-in-mechanisch-Magnete-machens-moeglich-3937574.html>

11.01.2018

Game Boy Ultra: Der Nintendo-Klassiker soll demnächst seine Rückkehr feiern.
<http://derstandard.at/2000071872553/Game-Boy-Ultra-Hyperki>

Vor 20 Jahren begann die Bluetooth-Ära.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-20-Jahren-begann-die-Bluetooth-Aera-3938211.html>

ESP emuliert Apple I kabellos auf dem Fernseher.
<https://www.heise.de/make/meldung/ESP-emuliert-Apple-I-kabellos-auf-dem-Fernseher-3938694.html>

14.01.2017

Iceblox Plus und Minecave, zwei neue C64-Spiele:



Iceblox Plus:

<http://csdb.dk/release/?id=161348>

Minecave:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=66719>

16.01.2018

Der verschollene NES-Prototyp von SimCity ist aufgetaucht.

<https://arstechnica.com/gaming/2018/01/see-the-long-lost-nes-prototype-of-simcity/>

Was geschah wirklich mit Windows Vista?

<https://hackernoon.com/what-really-happened-with-vista-4ca7ffb5a1a>

Wie man im Jahr 2018 Disketten aus dem Jahr 1988 ausliest:

<https://sixcolors.com/post/2018/01/reading-disks-from-1988-in-2018/>

Intellimouse Classic: Microsofts beliebte Maus kehrt zurück.

<https://www.golem.de/news/intellimouse-classic-microsofts-beliebte-maus-kehrt-zurueck-1801-132184.html>

Arcade-Feeling: Retro-Konsole Pandora's Box im Test.

<https://www.techstage.de/test/Arcade-Feeling-Retro-Konsole-Pandora-s-Box-im-Test-3935348.html>

17.01.2018

35 Jahre Apple Lisa: Legendäre Computerneuheit und gigantischer Flop.

<http://derstandard.at/2000072440132/35-Jahre-Apple-Lisa-Legendaere-Computerneuheit-und-gigantischer-Flop>

„Theme Hospital“-Macher enthüllen das neue Spiel „Two Point Hospital“.

<http://derstandard.at/2000072453386/>

Theme-Hospital-Macher-enthüllen-neues-Game-Two-Point-Hospital

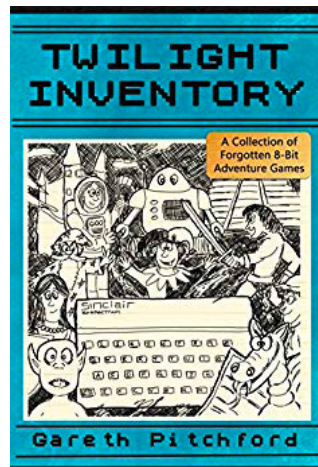
Uralter Stoff für BeOS von Scot Hacker:

<http://birdhouse.org/beos/byte/>

21.01.2018

Twilight Inventory ist ein Buch mit Rezensionen vergessener 8-Bit-Textadventures aus den 1990er-Jahren.

<http://8bitag.com/>



22.01.2018

Nintendo-Mitarbeiter mussten Nintendo-Games selbst kaufen (zu günstigeren Konditionen).

<https://derstandard.at/2000072848315/Nintendo-Mitarbeiter-mussten-Nintendo-Games-selbst-bezahlen>

Kleininserate in Spielezeitschriften: Das Darknet der 80er-Jahre.

<https://derstandard.at/2000071365518/Kleininserate-in-Spielezeitschriften-Das-Darknet-der-80er-Jahre>

Der Wrestler John Cena soll „Duke Nukem“ in einer Verfilmung spielen.

<https://derstandard.at/2000072822015/Wrestler-John-Cena-soll-Duke-Nukem-in-Verfilmung-spielen>

26.01.2018

Die zehn schlechtesten Spiele aller Zeiten: Schlimmer geht nimmer!

<https://derstandard.at/2000051999421/Die-zehn-schlechtesten-Spiele-aller-Zeiten-Schlimmer-geht-nimmer>

28.01.2018

Retaliante, ein Spiel für den C64:

<https://github.com/lvcabral/retaliante64>

Jake the Snake, ein weiteres C64-Spiel:

<http://microheaven.com/jake/>

Bald auf Netflix zu sehen: The Commodore Story.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=66908>

Der Grafiker Bob Wakelin ist verstorben.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=66823>

Das C64-Spiel Pains ‚n‘ Aches, eine Fortsetzung von Knight ‚n‘ Grail, wurde veröffentlicht.



http://binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=advanced_search_result&search_in_description=1&keyword=pains

Das C64-Spiel Steel Ranger wurde veröffentlicht. Einen Test gibt es in dieser Ausgabe:

http://binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=advanced_search_result&search_in_description=1&keyword=steel+ranger

Mit Lemmings +15DF veröffentlichen Excess eine Easyflash-kompatible Version des klassischen C64-Spiels, die zahlreiche Verbesserungen enthält.

<http://csdb.dk/release/?id=161575>

30.01.2018

Der älteste bestehende Videospiel-Rekord wurde aberkannt.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Wegen-Cheatings-Gamer-verliert-aeltesten-bestehenden-Videospiel-Rekord-3954036.html>

31.01.2018

Kurzzeitig waren mehrere MS-DOS-Klassiker wie Prince of Persia und Commander Keen kostenlos für Android- Smartphones verfügbar, die Downloads des Entwicklers Obi Dos Applications wurden aber entfernt.

<https://derstandard.at/2000073316941/DOS-Klassiker-Diese-Retrogame-Perlen-gibtes-fuer-Android>

FEBRUAR 2018

01.02.2018

Nach Protesten: Atari-Gründer wird bei Spieleentwickler-Messe GDC Ehrung verweigert.

<https://derstandard.at/2000073452426/Nach-Protesten-Atari-Gruender-wird-bei-GDC-nun-doch-nicht>

C64 Mini: C64-Emulator erscheint am 29. März in Deutschland (einen Test gibt es in dieser Ausgabe von Lotek64).

<https://www.golem.de/news/thec64-mini-c64-emulator-erscheint-am-29-maerz-in-deutschland-1802-132519.html>

02.02.2018

Anleitung: Retro-Gaming auf dem Smartphone oder Tablet.

<https://www.techstage.de/ratgeber/Anleitung-Retro-Gaming-auf-dem-Smartphone-oder-Tablet-3953696.html>



The Faery Tale Adventure: Der Programmierer erzählt die Entstehungsgeschichte des populären Amiga-Klassikers.

<https://medium.com/@dreamertalin/the-faery-tale-adventure-a-personal-history-4fae0617a18d>



03.02.2018

Speyes: „xeyes“ für 1351-Maus: <https://www.forum64.de/index.php?thread/79971-speyes-xeyes-f%C3%BCr-den-c64/&postID=1227734#post1227734>

Ein Teletext-Decoder für den C64: <https://www.forum64.de/index.php?thread/79957-teletext-decoder-f%C3%BCr-den-c64/&pageNo=1>

Eine Easyflash-Version des C64-Spiels Crazy Cars III +6D: <http://csdb.dk/release/?id=161848>

06.02.2018

Frauen regierten die Computerwelt – dann kam die „Macho-Clique“: <https://derstandard.at/2000073511019/Frauen-regierten-die-Computerwelt-dann-kam-die-Macho-Clique>

Ein Sammler sucht verzweifelt das Bild einer NES-Game-Verpackung und bietet 100.000 Dollar Finderlohn. <https://derstandard.at/2000073674315/100-000-Dollar-Finderlohn-Sammler-sucht-verzweifelt-Bild-fuer-NES>

Die Musikindustrie kämpft wieder gegen Vinyl-Bootlegs. <https://derstandard.at/2000073381516/Die-Musikindustrie-kaempft-wieder-gegen-Vinyl-Bootlegs>

Debatte beendet: Endlich wissen wir, ob Toads Pilz sein Kopf oder ein Hut ist. <https://derstandard.at/2000073724536/Debatte-beendet-Endlich-wissen-wir-ob-Toads-Pilz-sein-Kopf>

Wie man Windows 3.1 unter Windows 95 ausführt:

<https://blog.krnl386.com/index.php?post/2018/02/03/Switch-to-Windows-95>

„Open Source“ feiert 20. Geburtstag.
<https://derstandard.at/2000073749325/Open-Source-feiert-20-Geburtstag-von>

11.02.2018

Zork auf dem C64 mit gut lesbaren 53 Spalten:
<https://www.forum64.de/index.php?thread/80216-zork-auf-dem-c64-mit-53-spalten/&pageNo=1>

13.02.2018

Die wilden 80er: Als Radiosender Raubkopien von Spielen ausstrahlen.
<https://derstandard.at/2000072781698/Die-wilden-80er-Als-Radiosender-Raubkopien-von-Spielen-ausstrahlen>



Das Game von Bill Gates, das für Apple „das peinlichste Spiel“ war:
<https://derstandard.at/2000074084318/Das-Game-von-Bill-Gates-das-fuer-Apple-das-peinlichste>

Über das Design des User-Interface von Windows 95:
<https://socket3.wordpress.com/2018/02/03/designing-windows-95s-user-interface/>

Beeindruckendes Nokia-Comeback: HMD schlägt Sony, HTC und Co.
<https://derstandard.at/2000074154335/Beeindruckendes-Nokia-Comeback-HMD-schlaegt-Sony-HTC-und-Co>

14.02.2018

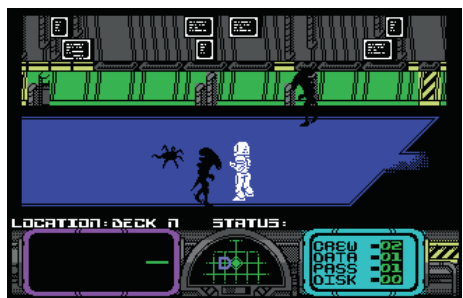
Space Invaders Extreme wurde für Windows veröffentlicht.
<https://www.golem.de/news/taito-space-invaders-extreme-fuer-windows-pc-erhaeltlich-1802-132769.html>

Eine Furbie-Orgel wird zum YouTube-Hit.
<https://www.heise.de/make/meldung/YouTube-Hit-Die-Furbies-sind-los-3969357.html>



18.02.2018

Organism, ein Action-Adventure von Trevor Storey und Achim Volkers für den C64 wurde von Psytronik veröffentlicht.



<http://www.psytronik.net/newsite/index.php/c64/98-organism>

Ein Gopher-Client für Geos64 namens geoGopher:
<https://www.forum64.de/index.php?thread/80238-geogopher-ver%C3%B6ffentlicht/&postID=1231944#post1231944>

Buddha Music Disk #1, eine Musiksammlung für den C64:
<http://csdb.dk/release/?id=129298>

20.02.2018

Polaroid, Reflex und Co.: Analoge Kameras kommen zurück.
<https://derstandard.at/2000074194419/Polaroid-Reflex-und-Co-Analoge-Kameras-kommen-zurueck>

Skurrile Uralt-Webseiten, die es immer noch gibt:
<https://derstandard.at/2000074354933/Skurrile-Uralt-Webseiten-die-es-immer-noch-gibt>

23.02.2018

Nur zehn von tausend Videotheken haben in Wien Netflix überlebt.
<https://derstandard.at/2000074845190/Nur-zehn-von-tausend-Videotheken-haben-in-Wien-Netflix-ueberlebt>

OS/2-Anwendungen unter Linux:
<https://www.patreon.com/posts/project-2ine-16513790>

24.02.2018

The Guild of Thieves Remastered für Windows, macOS, Linux und Android veröffentlicht. Einen Test gibt es in dieser Ausgabe.
<https://strandgames.itch.io/the-guild-of-thieves>

28.02.2018

Eine riesige Computersammlung wurde über Twitter verkauft:
<https://www.cnet.com/news/this-guy-is-selling-his-vintage-computer-collection-on-twitter/>

Modder lässt KI „Super Mario 64“ spielen, diese sammelt sogar Sterne.
<https://derstandard.at/2000075105737/Modder-laesst-KI-Super-Mario-64-spielen-mit-ueberraschendem-Ergebnis>

Ion Maiden: Duke-Nukem-Entwickler veröffentlicht 90er-Jahre-Shooter mit Steinzeit-Engine.
<http://www.ionmaiden.com/>
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Ion-Maiden-Duke-Nukem-Entwickler-veroeffentlicht-90er-Jahre-Shooter-mit-Steinzeit-Engine-3984766.html>



MÄRZ 2018

01.03.2018

Das verschollene, ultraschwere „Donkey Kong 3: The Great Counterattack“ ist nach 30 Jahren aufgetaucht.
<https://derstandard.at/2000075052157/Verschollenes-ultraschweres-Donkey-Kong-nach-30-Jahren-aufgetaucht>

02.03.2018

Künstliche Intelligenz nutzt einen Bug in Q*Bert, um menschliche Spieler zu schlagen.
<http://www.zdnet.com/article/gaming-ai-beats-human-top-scores-by-cheating/>

Wreck-It Ralph 2: Ein Videospielebösewicht macht das Internet unsicher.

<https://www.golem.de/news/wreck-it-ralph-2-videospieleboesewicht-macht-das-internet-unsicher-1803-133097.html>

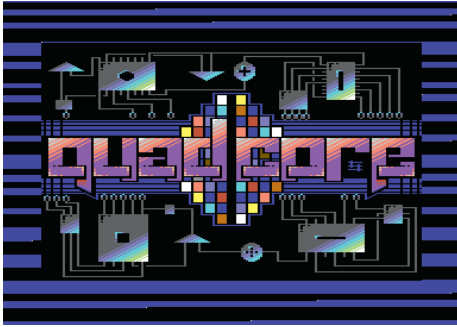
04.03.2018

Eine Doppel-CD mit über 90 Minuten Spielzeit ehrt Chris Hülsbeck anlässlich seines 50. Geburtstags.

<https://www.germanremixgroup.de/content/2018/03/release-attach/>

Quad Core, ein Spiel für den C64, wurde veröffentlicht.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=67327>



Ein großes Update für Amiga Forever und C64 Forever 7 beseitigt zahlreiche Bugs und führt viele neue Funktionen ein.

<https://www.amigaforever.com/news-events/20180304-af-7-r2/>

11.03.2018

Der Filmklassiker King Kong kann nun in einer auf sechs Minuten gekürzten Fassung auf dem C64 bestaunt werden.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/80771-king-kong-auf%C2%B4m-c64/&postID=1241401#post1241401>

MAH, ein unter Windows spielbares C64-Spiel, kann um 3,99 US-D erworben werden.

<https://retream.itch.io/mah>

Das Emu64 Projekt auf GitHub und V5.0.16 kommt.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/80712-das-emu64-projekt-auf-github-und-v5-0-16-kommt/&postID=124000#post1240000>

So sahen die Bewerbungsformulare von Commodore aus:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=67417>

Japanese Pinball, ein Pachinko-Spiel für den C64:

<http://csdb.dk/release/?id=162688>

Alle Ausgaben des legendären britischen C64-Spielemagazins Zzap64 stehen nun in hoher Auflösung online zur Verfügung.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=64939>

Das C64-Programm \$QUANDER visualisiert die Kosten unproduktiver, langer Firmen-Meetings.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=67409>

16.03.2018

Das C64-Tool Basic 40139 V1.0 von Hokuto Force wurde veröffentlicht.

<http://csdb.dk/release/?id=162962>

Eine spezielle Version der C64-Software Maverick für 2-MB-REU kopiert eine 1581-Diskette in einem Durchlauf.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/80893-maverick-copys-for-2mb-reu/&postID=1243376#post1243376>

Eine neue Tastatur für den Commodore 64:
<http://www.breadbox64.com/blog/c64-keyboard-prototype/>



PLAdvanced+, ein universeller (9fach) PLA-Ersatz für Commodore-Teile:
<https://www.forum64.de/index.php?thread/80900-pladvanced-universeller-9fach-pla-ersatz/&postID=1243715#post1243715>

20.03.2018

Das Internet Archive stellt alte LCD-Handhelds online.
<https://derstandard.at/2000076434806/Internet-Archive-stellt-alte-LCD-Handheld-Games-online>



Die AtariBox soll nun den Namen Atari VCS erhalten und neues Leben in das Projekt bringen.
<https://www.golem.de/news/atari-vcs-alter-name-soll-neues-leben-in-atari-box-bringen-1803-133410.html>

22.03.2018

Mittels einer Kryptowährung namens Bushnell Token soll eine Filmbiografie über den Atari-Gründer finanziert werden.
<https://www.golem.de/news/atari-film-bushnell-token-sollen-atari-biopic-finanzieren-1803-133472.html>

„Pizza Connection 3“: Die aus der Amiga-Welt bekannte Wirtschaftssimulation erhält nach 17 Jahren eine Fortsetzung für Windows, Mac und Linux.

<https://derstandard.at/2000076570862/Pizza-Connection-3-im-Test-Das-Pizza-Business-ist-ein>



23.03.2018

Zum ersten Mal seit 2011 liegen die Verkaufserlöse von Tonträgern auf CD und Vinyl wieder über jenen von digitalen Downloads.
<https://www.mercurynews.com/2018/03/23/cds-vinyl-are-outselling-digital-downloads-for-the-first-time-since-2011/>

27.03.2018

Der C64 und die Raubkopien: Eine Liebe fürs Leben.

<https://derstandard.at/2000076693224/C64-und-Raubkopien-Eine-Liebe-fuer-Leben>

Neue Infos zur modernen Retro-Spielekonsole Atari VCS:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Atari-VCS-Neue-Infos-zur-modernen-Retro-Spielekonsole-4005418.html>

Der Einplatinenrechner BeagleBone macht alte Polizeirechner wieder fit.

<https://www.heise.de/make/meldung/Retrotechnik-BeagleBone-macht-alten-Polizeirechner-fit-4004992.html>

Ein Remake des klassischen First-Person-Shooters System Shock (1994) soll frühestens 2020 erscheinen.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/System-Shock-Remake-kommt-aber-fruehestens-2020-4003482.html>

Version 3.10 des Betriebssystems MorphOS wurde veröffentlicht.

<http://www.morphos.de/news>

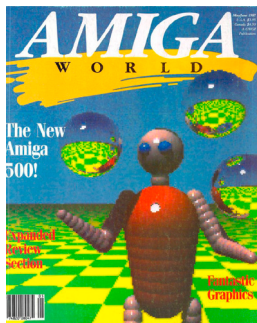
Ein Low-End-Multia-PC aus dem Jahr 1994 wird gebootet.

<https://blog.pizzabox.computer/posts/booting-the-multia/>

29.03.2018

Piotr Zgodziński wirft einen Blick auf die Ära der ersten Raytracer für Heimcomputer in den Jahren 1987 bis 1991.

<http://zgodzinski.com/blender-prehistory/>



Die PDAs der Marke Palm sollen noch in diesem Jahr mit Android wiederbelebt werden.

<https://derstandard.at/2000077033924/Palm-Kultmarke-soll-zurueckkehren-und-zwar-mit-Android>

31.03.2018

2001: A Space Odyssey soll 2018 zum 50. Jahrestag wieder in die Kinos kommen. Dafür werden neue Kopien hergestellt, die ohne digitale Tricks, neue Effekte und neue Schnitte auskommen.

<http://www.syfy.com/syfywire/2001-a-space-odyssey-returning-to-theaters-with-unrestored-50th-anniversary-cut>

20 Jahre „Starcraft“:

<http://fm4.orf.at/stories/2904317/>

APRIL 2018

03.04.2018

Amiga-Geschichte, Teil 12: „Red vs. Blue“:

<https://arstechnica.com/gadgets/2018/03/a-history-of-the-amiga-part-12-red-vs-blue/>

IBM 5140, der Laptop-Urvater:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-IBM-5140-Urvater-des-modernen-Laptop-4007901.html>

04.04.2018

Saturn verkauft die letzten VHS-Kassetten (zu stolzen Preisen).

<https://derstandard.at/2000077301088/Letzte-ChargeElektrokette-Saturn-verkauft-die-letzten-VHS-Kassetten>

08.04.2018

Das neue C64-Spiel Counterweight Kate kann für 1 US-D erworben werden.

<https://cogitarecomputing.itch.io/counterweight-kate>



Crank Crank Revolution, ein Drehorgel-Simulator für den Commodore 64:
<http://csdb.dk/release/?id=163459>



10.04.2018

Der für Windows 3.0 entwickelte Windows-Dateimanager ist nach 28 Jahren quelloffen und kann auch unter Windows 10 genutzt werden.
<https://www.golem.de/news/microsoft-winfile-alter-windows-dateimanager-jetzt- quelloffen-1804-133740.html>

13.04.2018

#TGIQF – das Quiz: Was wissen Sie über den Amiga?
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/TGIQF-das-Quiz-Was-wissen-Sie-ueber-den-Amiga-4023004.html>

NESmaker, ein Entwickler-Tool für NES-Spiele, das ohne Programmierkenntnisse auskommt:

<https://www.kickstarter.com/projects/1316851183/nemaker-make-nes-games-no-coding-required>

Not Just Nostalgia: David Buck über die NES-Homebrew-Szene.

<https://tedium.co/2018/04/10/neshomebrew-scene-history/>

Die Rekorde des „größten Arcade-Spielers aller Zeiten“ wurden aberkannt.

<https://derstandard.at/2000077869562/Geschummelt-Rekorde-von-groesstem-Arcade-Spieler-aller-Zeiten-aberkannt>

Ein Sammler findet Drogen in NES-Cartridges:

<https://derstandard.at/2000077877496/Sammler-findet-in-NES-Cartridges-Drogen#>

Das „HD Vinyl“ der österreichischen Firma Rebeat soll besser und lauter klingen als herkömmliches Vinyl und könnte Mitte 2019 auf den Markt kommen

<http://derstandard.at/2000077876325/Schallplatte-der-Zukunft-Austro-Startup-erhaelt-Millionen-Investition#>

20.04.2018

Jack Wellborn schreibt über die Evolution der Menüleiste.

<http://wormsandviruses.com/2018/03/the-menu-bar/>

MAI 2018

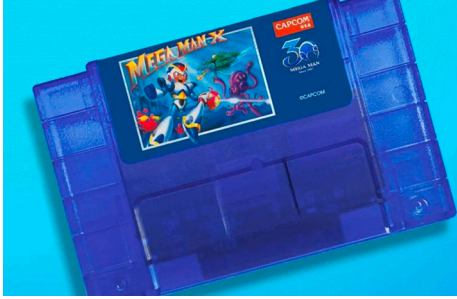
02.05.2018

Nach 139 Jahren wurde in Frankreich das letzte Telegramm verschickt.

<https://derstandard.at/2000079046323/Letztes-Telegramm-in-Frankreich-verschickt#>

Jahrzehnte nach der ursprünglichen Veröffentlichung bringt Capcom „Mega Man“ für SNES und NES.

<https://derstandard.at/2000079011924/Jahrzehnte-nach-Veroeffentlichung-Capcom-bringt-Mega-Man-fuer-SNES-und>



Ein Miniatur-NeXT-Gehäuse für Raspberry Pi:
<http://www.ninamakes.co.uk/builds/next-computer-replica-raspberry-pi-case/>

05.05.2018

„The Eight Bit Algorithmic Language“: Interpreter und Compiler für eine neue Programmiersprache für C64, VC-20 und Apple II.
<https://github.com/bobbimanners/EightBall>

Clock Four, eine Uhren-Software für den C64:
<http://csdb.dk/release/?id=164294>

Die 102. Ausgabe von Digital Talk wurde veröffentlicht.
http://nemesiz4ever.de/digitaltalk/Digital_Talk_102

THE128RM (remastered):
<https://www.forum64.de/index.php?thread/81460-the128rm-the-128-remastered/&pageNo=1>

Pi1541, ein 1541-Emulator für Raspberry Pi 3B (oder 3B+):

<https://cbm-pi1541.firebaseio.com/>

06.05.2018

20 Jahre iMac:

<https://9to5mac.com/2018/05/02/imac-design-20-years/> <https://www.cnet.com/news/apple-tim-cook-celebrates-imac-20th-anniversary/>

Auslaufmodell SMS: Deutsche verschicken weniger Kurzmitteilungen.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Auslaufmodell-SMS-Deutsche-verschicken-weniger-Kurzmitteilungen-4042900.html>

08.05.2018

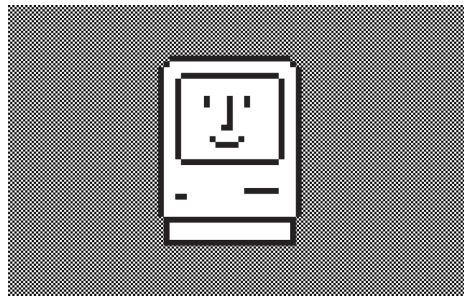
Nintendo-Spiele, die ein Vermögen wert sind:
<https://derstandard.at/2000079304952/Bis-zu-27-000-Dollar-Diese-alten-Nintendo-Spiele-sind>

Ein C64-Gehäuse mit neuem Innenleben auf Raspberry-3-Basis:

<https://amigalove.com/viewtopic.php?f=6&t=567>

„Using the old Mac OS is pure Zen“: So fühlt sich die klassische Mac-Benutzeroberfläche heute an.

<https://www.fastcodesign.com/90170255/using-the-old-mac-os-is-pure-zen>



09.05.2018

Nicht nur die Schallplatte, auch das Tonband erlebt ein Revival. Die deutsche Firma Ballfinger bietet edle Geräte im fünfstelligen Euro-Bereich an.

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-05-08/the-ultimate-analog-music-is-back-ballfinger-reel-to-reel-tape>

13.05.2018

Jadeworld, ein mit dem Adventure Construction Set (1984) erstelltes Spiel, erhält ein Update namens „The Blood Sword“.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=67999>

15.05.2018

Die Retro-Konsole Nintendo Classic Mini ist seit Juni wieder erhältlich.

<https://www.golem.de/news/nes-classic-mini-neue-und-alte-hardware-von-nintendo-angekündigt-1805-134363.html>



Nach 28 Jahren erscheint für Nintendos SNES-Konsole ein neues Spiel namens „Fork Parker’s Crunch Out“ (für ca. 50 US-D):

<https://derstandard.at/2000079705449/Nach-28-Jahren-wird-fuer-den-SNES-ein-neues-Spiel#>

Video: So könnte Windows XP im Jahr 2018 aussehen.

<https://derstandard.at/2000079773749/Video-Wie-Windows-XP-heute-aussehen-koennte#>

22.05.2018

Retro-Hardware-Quiz: Kennen Sie die Technik von gestern?

<https://derstandard.at/2000044548649/Retro-Hardware-Kennen-Sie-die-Technik-von-gestern>

Der vielseitige Commodore8-8-Bit-Emulator VICE wurde in Version 3.2 veröffentlicht.

<http://vice-emu.sourceforge.net/>

Während eines kurzen Zeitraums konnte Windows 95 in einer virtuellen Maschine Windows 3.1 laufen lassen.

<https://blogs.msdn.microsoft.com/oldnewthing/20180514-00/?p=98745>

Power Mac G4: Ein Überblick über Apples einstige Flaggschiff-Reihe.

<https://www.macstories.net/mac/the-power-mac-g4-line/>

23.05.2018

Ein Überblick über die frühesten PCs:

https://motherboard.vice.com/en_us/article/9k8a57/a-gorgeous-guide-to-the-first-wave-of-personal-computers



24.05.2018

Der Adventure-Klassiker Myst erhält zum 25. Geburtstag eine moderne Jubiläumsedition. Eine Kickstarter-Kampagne brachte über 2,8 Mio. US-D ein, das Spiel soll im Herbst 2018 erscheinen.

<https://derstandard.at/2000080263561/Myst-Adventure-Klassiker-kommt-in-Jubilaeums-Edition-fuer-moderne-PCs>

Das Sandbox-MMO Runescape Classic sperrt nach 17 Jahren zu.

<https://derstandard.at/2000080303286/Runescape-Classic-sperrt-nach-17-Jahren-zu>

Eine kurze Geschichte der gescheiterten Philips-Konsole CD-i:

<https://www.atlasobscura.com/articles/the-history-of-the-philips-cdi-failed-playstation-ancestor>

25.05.2018

Am 27. Mai 1968 nahm die Kreissparkasse Tübingen den ersten Geldautomaten in der Bundesrepublik Deutschland in Betrieb.

<https://blog.hnf.de/panzerplatten-mit-elektronengehirn/>

Nintendo: Neuer Hinweis auf N64 Mini aufgetaucht.

<https://derstandard.at/2000080331910/Nintendo-Neuer-Hinweis-auf-N64-Mini-aufgetaucht>

27.05.2018

BINTRIS, ein C64-Spiel:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68125>

31.05.2018

Die neue Atari-Videospielkonsole kann auf Indiegogo vorbestellt werden. Die Kampagne spielte über 3 Mio. US-Dollar ein.

<https://www.indiegogo.com/projects/atari-vcs-game-stream-connect-like-never-before-computers-pc/#/>

Auch Intellivision, in den letzten Jahren auf die Vermarktung der klassischen Spiele des US-Unternehmens auf bestehenden Konsolen und PCs spezialisiert, springt auf den Zug auf und kündigt eine neue Konsole an.

Eine Demo von Pokémon Gold and Silver aus dem Jahr 1997 wurde entdeckt und wird derzeit untersucht. Sie enthält bisher unbekanntes und unbenutzte Pokémon und alternative Designs bekannter Monster.

https://tcrf.net/Proto:Pok%C3%A9mon_Gold_and_Silver

JUNI 2018

03.06.2018

Denise, ein neuer C64-Emulator:

<https://sourceforge.net/projects/deniseemu/>

Exploding Fish, ein neues Spiel für den Commodore 64, wurde veröffentlicht.

<https://megastyle.itch.io/exploding-fish>



SAFTS – Spin All Four Table Soccer, ein Tischfußballspiel für den C64:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68237>

<https://csdb.dk/release/?id=165137>

Giana's Rage Trip, ein Giana-Sisters-Hack für den C64:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68227>

Beim Versuch, den Dungeon Crawler Eye of the Beholder auf den C64 zu portieren, gibt es Fortschritte.

<http://www.indieretronews.com/2018/05/eye-of-beholder-dungeon-crawling.html>

09.06.2018

Vor 40 Jahren, am 8. Juni 1978 brachte Intel den Mikroprozessor Intel 8086 heraus.

<https://blog.hnf.de/der-erste-sechsendachtziger/>

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/40-Jahre-8086-der-Prozessor-der-die-PC-Welt-veraenderte-4074260.html>

Von Acorn zu ARM:

<https://tedium.co/2018/06/07/acorn-arm-holdings-history/>

10.06.2018

Trolley Follies, ein neues C64-Spiel mit Level-Editor:

<http://www.blackcastlesoftware.com/games/trolleyFollies/>

C256 Foenix Project:

<https://www.c256foenix.com/>

In Entwicklung befindet sich das C64-Spiel The Briley Witch Chronicles:

<https://www.protovision.games/games/brileywitchchronicles.php?language=de>

12.06.2018

Exploring the Amiga, ein Assembler-Kurs in mehreren Teilen:

<http://blog.thedigitalcatonline.com/blog/2018/05/28/exploring-the-amiga-1/>

Ein Artikel über die 640-kB-Beschränkung von MS-DOS:

<https://www.xtof.info/blog/?p=985>

15.06.2018

Die Originalversion von Donkey Kong erscheint für Nintendo Switch:

<https://www.cnet.com/news/original-donkey-kong-climbs-into-nintendo-switch/>

16.06.2018

25 Jahre PDF:

<https://blog.hnf.de/25-jahre-pdf/>

17.06.2018

Ein kostenloser Bildbetrachter für Windows kann viele gängige C64-Grafikformate anzeigen.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=68158>

Unicart64, ein C64-Modul auf FPGA-Basis:

<https://www.forum64.de/index.php?thread/82506-unicart64-the-fpga-based-cartridge-for-commodore-64/&postID=1272830#post1272830>

Zwei neue C64-Spiele: Sky Diving und Rogue Ninja V1.1

<https://csdb.dk/release/?id=165026>

<https://csdb.dk/release/?id=165226>

Rick Dangerous Duology +5DH, eine rundum verbesserte Easyflash-Version des C64-Spieleklassikers:

<https://csdb.dk/release/index.php?id=165405>



Sonic the Hedgehog (Sega)

Autor: Steffen Große Coosmann

Erfunden als Segas eigenes Maskottchen und als Gegenentwurf zu Mario startet Sonic, der irre Igel, Anfang der 1990er Jahre seinen nicht nur von Loopings, sondern auch von Höhen und Tiefen geprägten Siegeszug. Ziel des Design-Teams war es, Sonic „cool“ zu machen, was man besonders an seiner eher frechen und arroganten Haltung festmachen kann. Seine Schuhe stammen von Michael Jackson, deren rote Farbe vom Weihnachtsmann und sein Charakter vom damaligen US-Präsidentschaftskandidaten Bill Clinton. Sonic kann nicht schwimmen, da sein Erfinder Yuji Naka der Meinung war, Igel könnten das nicht. Dabei sind Igel hervorragende Schwimmer.



Der zu Beginn noch Mr. Needlemouse genannte blaue Flitzer steht in ständigem Kampf mit dem Erzschorlen Dr. Robotnik (später Eggman), der alle Tiere des Planeten Mobius in Roboterwesen namens Badniks verwandeln und den Planeten so regieren will. Dabei rennt der hosenlose Held mit einem wahren Affenzahn durch Loopings, Röhren und springt auf Sprungfedern durch die zahlreichen bunten Levels. Später kommen noch die Chaos Emeralds ins Spiel, die mit ihrer geheimnisvollen Energie ein besonders begehrtes Ziel für Dr. Eggman/Robotnik sind. Seit Beginn der 3D-Ära versucht das Sonic-Team, seinen Helden immer wieder neu zu erfinden. Dabei ändert sich auch jedes Mal dessen Aussehen, was von den Fans der Videospiele mit gemischten Reaktionen aufgenommen wird.

Sonic taucht außer in seinen eigenen Spielen inzwischen auch in Nintendo-Titeln auf. So ist er ein regelmäßiger Charakter in den Olympia-Games und tritt hier zusammen mit seinen zahllosen Nebencharakteren gegen die Nintendo-Helden an. Auch im All-Star-Prügler Smash Bros. ist er seit einiger Zeit fester Bestandteil der Kämpferriege. Wie so oft gibt es mehrere Trickserien, die teils amerikanische, teils japanische Produktionen sind. Aktuell läuft die CGI-Serie Sonic Boom, die sich aufgrund ihres Meta-Humors einer großen Fangemeinde erfreut. Ebenso befindet sich ein Kinofilm in der Produktion. Der Verlag Archie veröffentlichte von 1992 bis 2016 eine mit 290 Ausgaben durchgehende Comic-Reihe. Diese ist inzwischen zum Verlag IDW gewechselt. 1993 startete das Magazin Sonic the Comic, das nach 10 Jahren im Jahr 2003 eingestellt wurde (siehe Retro Treasures in Lotek64 #43).

Hersteller: SEGA
Erfinder: Yuji Naka, Naoto Ohshima, Hirokazu Yasuhara
Erster Auftritt: 1991
Heimatkonsole: Sega Mega Drive
Vertreten auf: so ziemlich allem und eurem Toaster

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

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

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