

# GEN-ARTUR



11/2006

## **NEWS**

**Competition Pro  
MMC-News**

## **PARTY**

**Classic Computing 2006**

## **SPIELE**

**Gold Quest III - The Forest Of Doom  
Metroid 64?**

# news+++news+++news

## HARTE WARE

[MK] Es ist soweit. Vor wenigen Wochen sind zwei neue Erweiterungen für das MMC64 erschienen. Die beiden Plugins wurden von dem Forum-64-Mitglied „DrCreep“ entwickelt.

Das erste Plugin ist ein T64-Mounter, der es ermöglicht .t64 Dateien zu mounten. Zurzeit befindet sich der T64-Mounter in der Version 0.04.

Hier eine kleine Übersicht über die Einschränkungen:

- nicht mehr als 20 Dateien pro T64
- T64-Files > 50 KB funktionieren noch nicht
- noch kein Autostart implementiert
- einige Spiele funktionieren noch nicht

Das zweite Plugin aus der Feder von „DrCreep“ ist eine nette Spielerei, für alle, die gerne das Charset des Filebrowsers ändern wollen.

Laut Eigenaussage funktioniert es nur mit BIOS 1.00 oder höher.

Für weitere Informationen, besucht einfach die Threads im Forum-64.

*CHR Plugin:*

<http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=12745>

*T64 Plugin:*

<http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=13063>

## COMPETITION-PRO-NEWS

[SE] Der Competition Pro von Speed-Link hat einen USB-Anschluss und ist geeignet für Emulatoren und andere (Non-Retro-) Spiele. Nun, das ist ja schon lange bekannt – neu hingegen ist, daß Speed-Link den als „SL-6602“ bezeichneten Controller noch mehr in Richtung des Originals verbesserte!

Das betrifft vor allem die großen Feuerknöpfe vorne am Controller. Bei den ersten Speed-Link-Modellen kann man diese so tief hineindrücken, daß beim Loslassen eine Kante entsteht. Dieser Fehler wurde jetzt behoben, nun lassen sich die Feuerknöpfe nur mehr ganz wenig hineindrücken.

Ob darüber hinaus noch mehr (wie z.B. die von mir in einer anderen Ausgabe der CA beschriebenen Mängel wie das schlechte Rüttelverhalten bei Spielen wie „Track & Field“ oder „Decathlon“, das übrigens an der USB-Elektronik liegt) behoben bzw. verbessert wurde, ist mir nicht bekannt!

Der Preis liegt bei 9,99€ - also zugreifen!

Außerdem gibt es eine Neuauflage des originalen Competition Pro mit 9poligem Anschluss für unsere geliebten Computer C64, Amiga & Co! Dieses Modell wurde in Kooperation mit Individual Computers hergestellt, die den Vertrieb auch vollständig übernehmen! Schade ist hierbei, daß es das Modell derzeit nur in schwarz/rot gibt und daß es offenbar recht billig gemacht wurde. Die Kabel innen sind fest angelötet und das erschwert das Austauschen der Mikroschalter gegenüber dem Original mit Klammern erheblich. Zwar ist der Schalter vorhanden, doch dort wo in der USB-Version der Dauerfeuermodus aktivierbar ist, sind in dieser Version leider nur die kleinen Dreieckstasten abschaltbar – sinnlos. Leider läßt sich durch das verwendete Kabel – das die 5 V für Dauerfeuer nicht bereitstellt – dies nicht einmal nachrüsten.

Trotzdem ein tolles, neues Produkt, das für etwa 12,99€ ab sofort lieferbar ist!

## IMPRESSUM

Die „CeVi-aktuell“ ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint einmal monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die abgedruckten Texte gilt: Einzelmeinungen spiegeln nicht notwendiger Weise die Meinung der Redaktion wider. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

### Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)  
 Michael Krämer (mk)  
 Thorsten Schreck (ts)  
 Holger Aurich (ha)  
 Hermann Just (hej)  
 Stefan Egger (se)  
 Christian Rehberg (cr)

### Danke an:

Ferdinand Gansberger  
 cbmeeks

### Kontakt:

[ceviaktuell@yahoo.de](mailto:ceviaktuell@yahoo.de)  
[www.cevi-aktuell.de.vu](http://www.cevi-aktuell.de.vu)

# party

## CLASSIC COMPUTING 06 – DAS EVENT DES JAHRES

Von Stefan Egger

Das Mega-Event für alle Fans klassischer Computer fand am 30. September und 01. Oktober 2006 in Nordhorn statt – das ist die CC!

Ein Einblick in drei unvergesslicher Tage für einen 17jährigen C= Fan ...

Morgens kam mein Onkel – der an vielen Dingen interessiert ist – zu mir und gemeinsam mit meinen Eltern, die uns zum Westbahnhof in Wien brachten, fuhren wir zwei weg – d.h. noch ca. 1000 km von Nordhorn entfernt. Das war um ca. 20 Uhr – noch 12 Stunden Zugfahrt vor mir ...



Also, rein in den Waggon, in das Mini-Abteil, das für sechs (!) Leute Schlafmöglichkeit bieten soll. Am Anfang waren wir nur zu Dritt. Wir unterhielten uns gut und die Zeit verging. Um 23 Uhr mußten wir dann die Sitzbank zu einem Bett umklappen, da sich das Abteil mit weiteren drei „Kollegen“ vollständig füllte. Und es war ja auch schon höchste Zeit zum Schlafen ... Doch genau da gab's ein Problem: Diese „Betten“ waren ungemütlicher als am Boden zu schlafen. Es war eng, laut, wackelig und hart wie Stein, dazu noch wirklich unergonomisch gebogen, so daß man nicht (viel) schlafen konnte (soviel zum Werbespruch „Man fährt wieder Bahn“ der Österreichischen Bundesbahnen). Jeder der sowas erlebt hat, kann das sicher nachvollziehen.

Um ca. 5 Uhr in der Früh wurden wir geweckt und stiegen nach gutem Frühstück in Hannover in einen anderen Zug um. Endlich normale Sitze! Mit meinem netten Onkel unterhielt ich mich gut und die Fahrt nach „Bad Bentheim“ war auch bald vorüber. Dort angekommen fuhren wir mit dem Bus nach Nordhorn weiter.

Sofort ging es weiter zur „Alten Weberei“, wo die Classic-Computing stattfand. Dort waren wir um ca. 8 Uhr angekommen. Es war toll, endlich da zu sein!

Auf über 1.100 Quadratmetern treffen sich hier alljährlich User, Clubs, Händler und Sammler historischer Rechner aus ganz Deutschland, Benelux und vielen anderen Ländern. Man konnte eine Runde an einem der zahlreichen aufgebauten Computern und Konsolen spielen. Außerdem konnte man sich über Reparatur und Instandhaltung eines dieser Computer informieren oder Zubehör oder ganze Rechner kaufen. Nach dem Motto „Sehen, erleben, kaufen und tauschen“ fand der größte Retrocomputingevent in Deutschlands statt, das immerhin in diesen zwei Tagen ca. 350 Besucher hatte.



Das war das Programm für diesen Tag: Leute kennenlernen, Rechner besprechen, Prototypen unter die Lupe nehmen, Seltenes sehen, spielen und Fotos für die Nachwelt machen.

Unter anderem waren diese seltenen Rechner – neben den unzähligen Seriengeräten – zu sehen:

A1000 Prototyp, A4000T von Commodore und ESCOM, C64-GS, C64 Gold (hier Nr. 1.000.008), C65, VC10, A3400-Prototyp, Taschenrechner, ChessMate, mechanische Rechenmaschinen, CBM P500, australischer und japanischer C64, verschiedene Drean-Geräte, Commodore 900 Prototyp und noch vieles anderes mehr ...



Dann – am Ende der Veranstaltung – gingen wir in unser Hotel, ein kleiner Familienbetrieb, die sehr nett waren, schöne Zimmer hatten und bekam – endlich – ein gutes Bett zum Schlafen. Doch bevor es so weit war, gingen wir noch eine Runde in Nordhorn spazieren, man weiß ja nie, ob man da jemals noch einmal hinkommen wird: Sehr schöne Ziegelhäuser, nette und gemütliche Leute, wenig Autos und viele Räder.

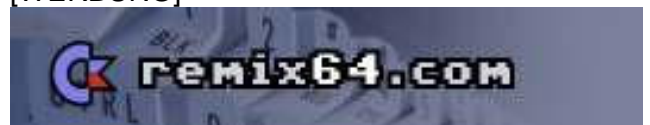
Doch leider verging dieser Tag wie im Flug ... Am nächsten morgen aufgewacht, mußten wir um 9:30 Uhr den Zug in Bad Bentheim erreichen. Dort ging es bis nach Hannover und dann ging es endlich etwas schneller voran: Mit einem ICE fuhren wir dann bis nach Wien zurück. Das ersparte uns zwei Stunden, denn gegenüber der Hinfahrt dauerte die Rückfahrt nämlich „nur“ zehn Stunden. Diese konnten wir Gott sei Dank sitzend zu Ende bringen und mit den dort gekauften „AmigaFuture“-Zeitschriften war mir nicht langweilig.

Endlich wieder zuhause angekommen und 1GB Bilder reicher geworden ging der Alltag am nächsten Tag wieder weiter. Dies war nun mein Bericht von drei Tagen meines Lebens, die sich ausgezahlt haben! Ich bereue keine Wirbelsäule wegen dem tollen Events, das harte Bett war's jedenfalls locker wert, auch wenn ich das nächste mal lieber sitze ;)



Es waren aber auch seltene Sammlerstücke anderer Firmen zu sehen, darunter unter anderem ein Atari Falcon 030, ein Virtual Boy von Nintendo oder ein Atari 400 mit nachgerüsteter Schreibmaschinentastatur ...

[WERBUNG]





# Wussten Sie...

## ...DASS DASS DER C64 IM TV WAR? ...DASS ES NOCH 6 MIO C= FANS GIBT?

Von Stefan Egger

In der Sendung „Sarah Kuttner – Die Show“ (oder kurz „SK – die Show“), die auf VIVA ausgestrahlt wurde, war vor 1-2 Jahren ein C64 zu sehen! Während der Olympischen Spiele mußten die Gäste von Sarah Kuttner jede Sendung gegen sie eine Runde „Summer Games“ spielen.

Ich sah mir die Show auch manchmal an, aber nur deswegen, um zu sehen, wie die zwei Spieler den Joystick heute „werkelten“. Das war teilweise sehr lustig, wie die Gäste den Joystick nicht auf den Tisch stellten und somit auch nicht sehr schnell wurden.

Hier der Beweis vom 16.8.2004:



Zu sehen: Die Moderatorin Sarah Kuttner bei „Ihrem“ C64, der mit zwei Competition Pro Joysticks, einer Datassette und einer Floppy 1541 ausgestattet war. Hier ist er eingeschaltet und zeigt das Titelbild von „Summer Games“.

Bild ist © von <http://www.leshow.de>

Von Stefan Egger

Und das ist ja auch kein Wunder!

Doch warum faszinieren mich und sicher tausend andere Leute diese „antiken“ Commodore-Computer noch heute? Vielleicht Deshalb: Weil Commodore ...

- ... den ersten richtigen PC – den PET – auf den Markt brachte.
- ... mit dem C64 den erfolgreichsten Computer aller Zeiten produzierte. (22 Millionen Stück in 12 Jahren!) Heute gibt es den C64 als Joystick mit 30 eingebauten Spielen als C64 D2TV zu kaufen!
- ... den Amiga 1000 mit damals unglaublichen 4096 Farben, 256 KB Speicher, Stereo-Sound und Multitasking schon 1985 auf den Markt brachte.
- ... das CDTV 1991 als den ersten Multimedia-Rechner, den ersten Computer mit serienmäßigen CD-ROM-Laufwerk und Vorgänger der heutigen DVD-Spieler auf den Markt brachte.
- ... mit dem 1993 eingeführten CD32 lange vor der PlayStation die erste CD-ROM-Spielekonsole der Welt mit 32-Bit einführte.

Für mich hat Commodore sehr wichtige Schritte in der Verbreitung und Verbesserung von Computern begangen, und deshalb finde ich es schade, daß diese innovative Firma nicht auch heute noch Computer unter dem Motto „EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN“ verkauft.

Zudem verrichten diese Computer bis heute gute Arbeit, z.B. Amigas bei der NASA oder auch C 64 als Disco / Lichtanlagensteuerung!

# spiele

## GOLD QUEST III – THE FOREST OF DOOM

Von Thorsten Schreck

---

Hallo liebe C64-Kulturl-Leser, Boris konnte mich überreden, Euch einen kleinen Einblick in den kommenden dritten und letzten Teil der Gold-Quest-Saga zu geben, und dies, obwohl ich ehrlich und wahrhaftig im Grunde genommen gar keine Zeit dafür habe.

Die ganze Story sollte mit „Gold Quest II – Dwarves of Doom“ eigentlich abgeschlossen sein. Doch dann kam der C64-Wiki-Artikel „Gold Quest III“ ... und ich war überrascht. Was stand dort drin? Hier:

*Gold Quest III ist ein Spiel, das es leider noch nicht gibt. Aber Sledgie setzt sich bestimmt gerne an sein S.E.U.C.K. und bastelt es zusammen...!*

Seht selbst ... :

[http://www.c64-wiki.de/index.php/C64-Wiki:Ablage/Gold\\_Quest\\_III](http://www.c64-wiki.de/index.php/C64-Wiki:Ablage/Gold_Quest_III)

Der Artikel ist bis auf weiteres in die sogenannte C64-Wiki-Ablage verbannt worden ☺. Dort findet man Artikel, die eigentlich keine sind, es aber werden könnten, oder die noch nicht abschließend zur Löschung freigeben sind.

Der besagte Artikel stammte von einem ungenannten Fan – dachte ich zunächst. Einige Tage später kam jedoch Licht ins Dunkel seiner Herkunft, durch einen eher zufälligen Blick ins Gästebuch des C64-Wiki ([www.c64-wiki.de](http://www.c64-wiki.de)). Dort hatte der User „Telespielator“ öffentlich den Gold-Quest-III-Wunsch geäußert und auf seinen Wiki-Artikel hingewiesen.

Das war der Anfang vom Ende ... nein, der Anfang von Gold Quest III. Weiter geht die Story an Bord des Forum64 ([www-forum64.de/wbb2](http://www-forum64.de/wbb2)).

Im Forum hatte Telespielator mein Versprechen weiterzumachen wörtlich genommen (meine Bedingung war: Es finden sich zehn Fans der Gold-Quest-Reihe, die öffentlich ein weiteres Sequel fordern) und den Nachrichten-Thread

„Nachfrage“, zu finden im Forums-Unterbrett „Spiele“

(<http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=12464>) begonnen.

Es wurden verdammt schnell vier Fans ... dann kam zum Glück erst mal nix. Doch Tele gab nicht auf. Er erwähnte im Thread, daß er grüne Disketten zu Hause hätte und er sich vorstellen könnte, den kompletten Dreiteiler inkl. handgezeichnetem Cover zum Selbstkostenpreis zu produzieren. Außerdem versprach er den ersten zehn Fans, die Disketten versandkostenfrei zu schicken. Die Nachfrage hat sich dann natürlich sehr schnell auf zehn Interessenten erhöht ...

Das war mein endgültiges Ende. Oder nein, Gold Quest III ging jetzt wirklich los.

Die Storyline hat im Thread „Nachfrage“ Telespielator vorgeschlagen. Das erste Kapitel sollte im Weltraum spielen und bekam den Titel „Gold Quest III – Attack from the nuclear Zombies of Outer Space“. Im Laufe der weiteren Diskussion ist daraus „The Forest of Doom“ geworden. Dieses Kapitel spielt komplett in der Gold-Zwergen-Welt.

### Inhalt der ersten drei Kapitel

#### Chapter 1 - The journey to the forest of doom



Sledgie begibt sich zum Wald und muss dabei quer durch das Zwergenland laufen. Dabei wird er von bösen Räufern angegriffen. Endgegner: der Räuber Hotzenplotz.

### Chapter 2 - The cemetery of mortal agony



Vor dem Gruselwald befindet sich der verwunschene Friedhof, den Sledgie überqueren muß. Hier greifen ihn Geister an. Endgegner: der untote Friedhofswärter.

### Chapter 3 - Into the forest of doom



Sledgie hat den Gruselwald erreicht und muß sich nun dessen Gefahren stellen. Er wird von blutrünstigen Fledermäusen attackiert. Endgegner: Graf Dracula.

Bei Interesse könnt ihr den Rest im Forum64 nachlesen.

Zurzeit arbeite ich am Kapitel 3. Die Hintergrundgrafik ist fertig, es fehlen noch die Sprites der Gegner. Die meisten Sprites stammen als Entwurf von Tele. Sobald ich seine Gegner-Entwürfe bekomme, geht's weiter.

Meine Beta-Tester (Nairobi, Stefan Egger, Jodigi, Retrostyle und Jammet) sind eifrig dabei, die Beta 2 von Gold Quest III auf Herz und Nieren durchzutesten. Ihre Berichte könnt ihr im Thread „Gold Quest III – The forest of doom“ im Forum64 nachlesen.

Ach ja, Richard Bayliss (der schon die Versionen I und II musikalisch unterlegt hat) will auch diesmal die Hintergrundmusik und den Spieltitel gestalten. In seiner letzten Mail schreibt er mir, daß die Musik noch besser als die der beiden Vorgänger sein wird. Er hat vor, die Serie über seine Homepage

<http://www.redesign.sk/tnd64/>

auf einer Spezial-Disk anzubieten.

Ich werde nach Fertigstellung von Gold Quest III einen Release über die C64-Scene-Database (<http://noname.c64.org/csdb>) anschieben und auch auf C64-Games.de wird es eine Version geben.

Das Datum kann ich nach heutigem Stand noch nicht einschätzen. Könnte evtl. Januar 2007 oder später werden. Das hängt von vielen Faktoren ab ...

Wer denn nun gar nicht warten kann, hat jederzeit die Möglichkeit, ebenfalls Beta-Tester zu werden. Einfach bei mir per E-Mail melden ([Sledgie@Web.de](mailto:Sledgie@Web.de)) und Ihr bekommt die neueste Beta umgehend per E-Post.

Zum Abschluss ein Screenshot des noch nicht veröffentlichten Arbeitstitels von Gold Quest III:



Links zu Gold Quest III :

<http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=12584>

<http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=12464>

# spiele

## PROJECT FLAK

Von Boris Kretzinger

Wenn Sie das Wort „Flak“ hören und viele Kriegsfilme gesehen haben hören sie vielleicht eine laute Sirene und irgendjemanden „Fliegeralarm“ schreien. Vielleicht. Wenn sie viele, viele Kriegsfilme gesehen haben. Aber würde Ihnen zu einem Spielnamen wie dem oben genannten „Fliegenalarm“ einfallen? Dem niederländischen Programmierer dieses Titels offenbar schon. Im wahrsten Sinne des Wortes geht es hier darum, mit Kanonen auf Spatzen – oder besser gesagt Fliegen – zu schießen. Mittels des Feuerknopfs feuert der Spieler lange, fadenartige Munition aus der klumpenförmigen Flak, um die Mistviehcher vom Himmel zu holen. Diese sind bei ihren Flugmanövern nicht allzu geschickt: wenn sie am oberen Bildschirmrand erschienen sind, fliegen sie wahllos links und rechts durchs Bild, mit leichter Abwärtstendenz dem Abschußgerät entgegen, und sind sich auch keineswegs zu schade dazu, dem gerade komplett an ihnen vorbeigeschossenen Faden am letztmöglichen Punkt doch noch selbst auf dem Leim zu gehen.

Trifft eine tote Fliege (der nach einem tödlichen Treffer die Flügel ausfallen und die langsam rückwärts zu Boden gleitet) die Flak ist diese zerstört. Drei Flaks stehen insgesamt zur Verfügung – mehr als genug, jede mit 50 Schuß Munition. Der Hintergrund ist leider recht tristlos. Wenigstens eine Rauhfaser tapete würde die Augen weniger anstrengen als dieser grüne Hintergrund. Vielleicht wäre es dem Autor aber auch noch gelungen, das Thema „Krieg und Fliegen“ in einem ansprechenden Bitmap-Bild festzuhalten ... fest steht: er tat es nicht.

 MUSIK/SOUND



 GRAFIK



 GAMEPLAY



 LANGZEITMOTIVATION



 SCHWIERIGKEITSGRAD



 FAZIT

Das kann ja wohl nicht wahr sein. Über die Sinnlosigkeit mit einer Flak überdimensionierte Fliegen abzuschießen wollen wir mal nicht reden, aber die Grafik ... zuerst zum Positiven: die Fliegen sind gut gemacht. Wenn ich diese Biester auf dem Bildschirm sehe, möchte ich schon zur Fliegenklatsche greifen. Der komische Maulwurfshügel/Halbkreis/Mauseloch der die Flak darstellen soll ging allerdings voll daneben. Zum Sound ist zu sagen: es dudeln Töne, wie sie jeder BASIC-Anfänger produzieren könnte. Haben wir wieder 1983 und keiner hat uns Bescheid gesagt? Viel schwerer wiegt aber die Tatsache, daß es keinen Anreiz gibt, dieses Spiel länger als zwei Minuten zu spielen. Nicht nur, daß das dumme Verhalten der Fliegen langweilt, nein: es bleiben auch für immer und ewig nur zwei lahme Fliegen. Immer mit derselben Geschwindigkeit. Und nachdem man im Eifer des Gefechts die erste Flak verloren hat, kennt man den toten Punkt ganz genau, in dem man die Mistfliegen nicht abschießen darf, damit sie nicht auf einen herunterregnen. Wie es zu so einem Spiel kam soll ruhig ein Rätsel bleiben. Vielleicht war am Anfang ja nur das Fliegensprite, und jemand wollte mehr daraus machen – was allerdings mißlungen ist. Gründlich sogar.

**GESAMTWERTUNG:**

**15%**



# diskmags

## **RECOLLECTION – KUNSTVOLLE ERINNERUNGEN**

Von Boris Kretzinger

Jazzcat hatte dieses ausgesprochen außergewöhnliche und ambitionierte Dismag-Projekt erstmals 2004 angekündigt. Anfangs machte er Interessierten Lesern Hoffnung, es könne schon sehr bald soweit sein, doch immer wieder mußte das Erscheinen der Erstausgabe verschoben werden.

Als dann Anfang 2006 kaum noch einer an das Magazin dachte, kam es dann umso plötzlicher, unerwarteter, und schlug in der Szene ein wie eine Bombe. Was aber ist das Besondere dieses Mags und wie fügt es sich in die Landschaft der übrigen digitalen Zeitschriften ein?

*“There is a need for information. Some people appear to be lost about the past, confused or even being totally ignorant about it. As in, how things worked back then, now it all came to be, the „unwritten rules“ etc. Deadbeat and I (Jazzcat) thought that some kind of retro magazine could be in order. Highlighting the past glory, not to forget about praising it. So, in a sense, it would be quite self-centred, yet illuminating.“*

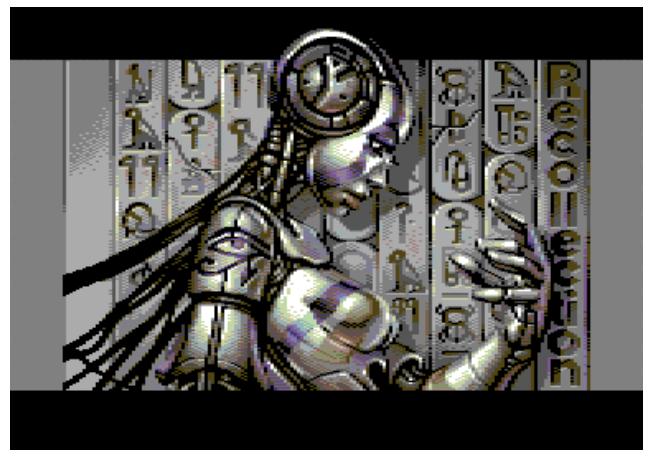
Recollection – das heißt Erinnerung. Und dieses Magazin sammelt hauptsächlich die Erinnerungen der „alten“ Szener, die eine einmalige Entwicklung hautnah miterleben durften. Dabei sollen nicht nur diese Geschehnisse und Veränderungen wie in einer Chronik dargestellt werden, sondern eben auch Hintergründe der einzelnen Gruppen, der Kämpfe und Rivalitäten sowie der Szener die auf die eine oder andere Weise diesen Zeitabschnitt geprägt haben. Und will das Magazin nicht zuletzt auch einen Eindruck davon vermitteln, wie es war, Teil dieser Szene zu sein, welche ungeschriebenen Gesetze es zu beachten gab und was zum alltäglichen Handwerk gehörte. Dies alles, so meinen die Autoren und Herausgeber, werde in der heutigen Zeit reichlich verklärt und romantisiert, teilweise sei es schlicht und ergreifend kaum noch jemandem bekannt.

*“We strive to become the black book of the scene, capturing those golden moments that have kept us coming back to the blue screen time and time again.“*

Ihren historischen Auftrag vermitteln die Macher dabei auch schon in der Darstellung und Aufmachung des Magazins: während die erste Ausgabe eine kunstvolle Homage an die römische Antike darstellte, präsentiert sich uns nun das antike Ägypten. Wir dürfen gespannt sein, mit welchen Motiven das Magazin in zukünftigen Ausgaben aufwartet, als nächstes würde ich auf die griechische Antike tippen ... eines darf dabei allerdings jetzt schon als gesichert gelten: grafisch wird es wieder ein Leckerbissen, repräsentiert doch schließlich die außergewöhnliche Aufmachung auch den außergewöhnlichen Inhalt.

*“Some magazines have the status of being not mainstream. [...] Recollection hopes to become one of these productions, differing from the current stock, offering some opinionated direction to the masses.“*

Werfen Sie doch einmal einen Blick auf die neueste Ausgabe und lesen Sie die wechselvolle Geschichte der Cracker *Eagle Soft Inc.* oder erfahren Sie etwas über die Entstehung von *Lemmings* ... während ihrer Lektüre wird die Zeit sicher wie im Flug vergehen!



Titelbild der zweiten Ausgabe von *Recollection*

# spiele

## GAME OVER(VIEW) SPIELEWETTBEWERB

Von Boris Kretzinger

Im Gegensatz zu dem was man unter dieser Überschrift erwarten würde geht es hier darum, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Spiel zu erstellen, dies an ALIH zu senden und es möglichst so gut sein zu lassen wie nur möglich.

“We want to see cool games, and we wanted to do it in a cool way“ schreibt der Initiator des Wettbewerbs, bei dem bisher lediglich eine Einsendung von Richard Bayliss zum Download bereitsteht.

Was aber sollte die Motivation für einen Coder sein, seine Freizeit für die Erstellung eines C64-Spiels in kurzer Zeit zu opfern? Ruhm? Ehre? Reichtum? Nun, neben den zwei erstgenannten Punkten sicherlich vor allem der letzte: sagenhafte 1.000 australische Dollar winken dem besten Spiel, im schlechtesten Fall für den Gewinner wird diese Summe unter den ersten drei Plätzen wie folgt aufgeteilt: 1. Platz: 600, 2. Platz: 300, 3. Platz: 100 Dollar. Vorausgesetzt natürlich es trudeln ausreichend (gute) Einsendungen ein. Bedenkt man wie weit es das Mood-Projekt bisher schon dank einer doch nicht zu verachtenden Initialfinanzierung gebracht hat, ist nicht auszuschließen daß dies Anreiz genug für den ein oder anderen Programmierer ist, ein Spiel zu erstellen oder auch sogar ein vor einiger Zeit auf Eis gelegtes Spiel doch noch zu einem ruhmreichen Ende zu bringen.

Voraussetzungen für die eingesandten Spiele sind nur die folgenden Kriterien:

- Das Spiel ist freeware
- Das Spiel muß auf einem regulären C64 mit Floppy 1541 lauffähig sein
- Es muß bis zum **20. 01. 2007** an ALIH eingeschickt worden sein

Alles weitere, wie Genre, Umfang oder auch die Programmiersprache sind frei wählbar, wenngleich es unwahrscheinlich ist daß ein puristisches BASIC-Spiel es schaffen würde, den ersten Preis abzuräumen – zumal jedem Game Over(View)-Leser seine Affinität zu diesen Spielen klar sein sollte – ähem.

Tatsächlich ist es auch kein Hindernis, das jeweilige Spiel vor kurzem schon einmal – beispielsweise im Rahmen der Minigame-Compo – released zu haben, obgleich vielleicht ein wenig Überarbeitung empfehlenswert sein könnte: “Hence you'd be crazy not to, although we recommend you at least use the extra RAM to add a title screen or something!”

Nie zuvor konnte man bei einem C64-Contest der neueren Szenengeschichte mit mehr Recht sagen: *Mitmachen lohnt sich!*

Kontakt:

[jaymz@artificial-stupidity.net](mailto:jaymz@artificial-stupidity.net)

<http://bovine.artificial-stupidity.net:1202/gameoverview/jam.html>



# interview

## CBMEEKS, PROJEKT: METROID 64

Von Boris Kretzinger

Nintendo-Konsolenspieler werden schon ein wenig feuchte Augen bekommen und sich fragen, ob das denn sein kann – und sein darf wenn man Zeit hat an Lizenzrechte zu denken. Aber tatsächlich macht sich ein ambitionierter Metroid-Fan mit dem Handle *cbmeeks* an die Arbeit zu dem, was womöglich eine der heißesten Portierungen auf dem Cevi werden könnte. Wir hatten die Chance ein kurzes Interview mit ihm zu führen ...

**CEUI** *Diese Portierung scheint nur eine von – naja, wie viele Hobby-Spielprojekte laufen bei Dir eigentlich derzeit parallel?*

Jeder der mich seit einiger Zeit kennt weiß das ich berühmt für den Ausspruch „noch nicht fertig“ bin. Ich habe derzeit tatsächlich viele Projekte, die ich aber reduziert habe. Mein größtes und ältestes Projekt ist *Metroid Classic* für *Windows XP*, *Macintosh* und *Linux*.

Gerade jetzt arbeite ich an drei Projekten:

- 1) Metroid Classic
- 2) Metroid for the C64
- 3) Homebrew Computer

Das Leben hat mir dabei ein paar wirklich schwere Steine in den Weg gelegt, die ich im Moment noch beiseite räume. Soviel kann ich aber versichern: alle werden fertig werden. Vielleicht nicht schnell, aber Stück für Stück.

**CEUI** *Was treibt Dich eigentlich zu dieser Konversion?*

Metroid ist mein Lieblingsspiel. Der C64 ist mein Lieblingscomputer. Es ist für mich also nur logisch die beiden miteinander zu verbinden. Und nebenbei: es gibt keine ähnlichen Spiele für den C64 die mir bekannt wären. Aber da sind ein paar Dinge, die mich antreiben, Dinge wie die C64-Szene am Leben zu erhalten oder auch ein 8bit Videospiele zu entwerfen, etc.

**CEUI** *Ein Spiel einer 8bit Konsole auf einen 8bit Heimcomputer zu portieren scheint schlüssig, zumal die beiden auch noch den gleichen Prozessor haben. Aber vermutlich ist das schwerer als es sich anhört gemessen an den Beschränkungen die der Cevi sound- und grafikmäßig hat?*

Naja, da tun sich einige Schwierigkeiten bei der Portierung eines Spiels von der einen Plattform auf die andere auf. Beide Systeme sind natürlich nach heutigen Maßstäben beschränkt (nagut, alle Geräte haben ihre Grenzen).

Tatsächlich ist die CPU das einzige, was die beiden gemeinsam haben. Der C64 hat zwar ein besseres Spritesystem als das NES, aber im Multicolormodus sind die Sprites ein wenig „dick“ und lassen sich nicht so einfach 1 zu 1 übertragen. Das NES hat eine wesentlich bessere Farbpalette. Der C64 wiederum den besseren Soundchip. Also eine 100%ige, pixelgenaue Konversion ist unmöglich. Mein Ziel ist es, „gut genug“ zu sein, und womöglich dem Spieler noch zu erlauben seine eigenen Karten zu erstellen. Es wird also den ein oder anderen Bonus in meiner Version geben ...

**CEUI** *Was schätzt Du wie lange das Projekt bis zur Fertigstellung benötigen wird?*

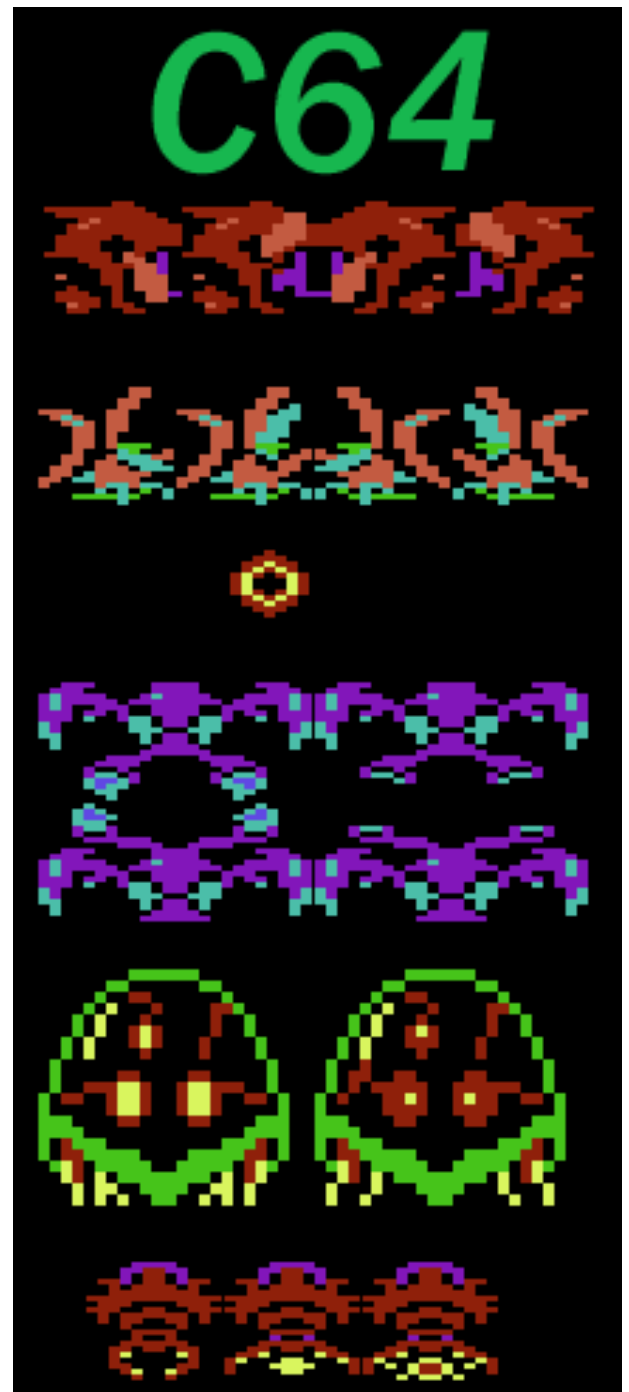
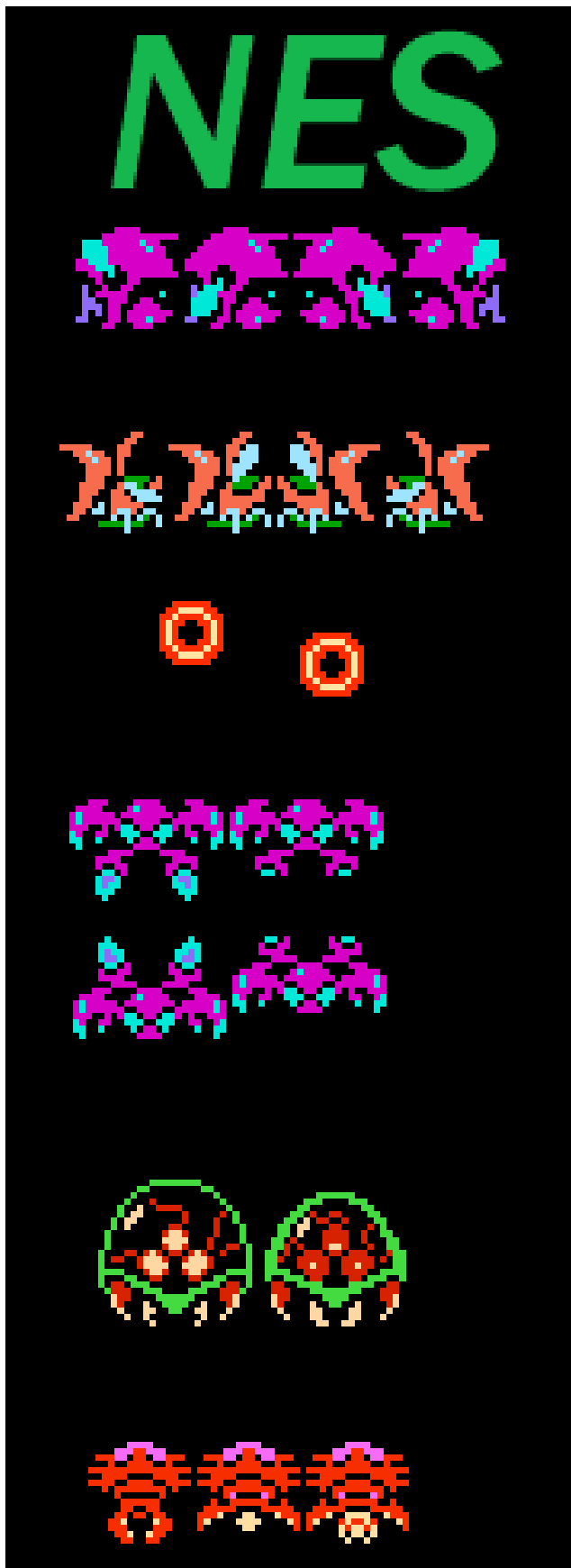
Ich gebe nie feste Zeitrahmen an. Es passiert immer wieder, daß das Leben einem einen Strich durch die Rechnung macht. Was ich aber sagen kann ist, daß ich abwechselnd an der PC- und der C64-Version arbeiten werde.

Für Updates geht auf

<http://www.metroidclassic.com>

Und denkt daran, daß ich entweder Zeit damit verbringen kann meine Website aktuell zu halten oder mit Programmieren. Also werdet ihr nicht allzu viele Updates auf der Seite sehen.

**CEUI** *Danke für das Gespräch.*



# benders kolumne

## KAEUFLICHE LUST

### DAS LEBEN ALS C64 IN DER KONSUMGESELLSCHAFT

Von Bender

Wir erleben es in diesen Tagen gerade wieder. Ein neues High-End-Technik-Teil mit Blue-Ray-Laufwerk und vielen Cell-Prozessoren wird angepriesen. Obwohl der Vorgänger dieses Gerätes kaum ausgenutzt wird und viel Potential hat wird der Nachfolger erwartet als wenn er der Erlöser und Heiland mit Stromanschluss ist. Neue Grafikorgien und Hifi Dolby 32 Kanal THX Sound mit Popo-Vibrations-Bass-Sub-System verspricht da das neue System (okay, ein wenig übertrieben). Aber die Begeisterung kennen einige von uns, damals war ein neuer Computer nicht ein unbedingt immer erfüllbarer Wunsch, aber man mußte ja wenigstens mal gucken was er leistet. Und war dann anschließend traurig daheim wenn der alte Computer vor sich hin tuckerte. Aber man konnte ja sparen und dann später zuschlagen.

Als Nachfolger sollte er soviel leisten wie ein CBM-Kompatibler, mehrere Apple IIc, ein Keyboard, ein Synthesizer und noch viel mehr. Aber der C 128 war eigentlich ein Reinfall, eine glücklose Symbiose aus Spielecomputer und Büroanwendung. Aber irgendwie auch logisch das zwei bisher strikt getrennte Märkte als Symbiose nicht funktionierte. CBM für das Büro und VC 20 und C 64 für daheim. Erst der Amiga 500 konnte dank besserer Grafik und Stereo Sound den C 64 daheim beerben. Hier funktionierte die Symbiose Grafikanwendung und Spiel ganz wunderbar und der Amiga wurde ein Erfolg. Der C 64 hielt aber die Fahne bis 1994 bei Commodore hoch, scheinbar unentwegt gab es neues zu entdecken in den 8 Bit. Ein ausgereiztes System? Technisch ja,

der kreative Input der User war aber unbegrenzt. Kein Computersystem der Welt war länger im Handel erhältlich (das vergleichsweise lang erhältliche VCS 2600 muß den Videospielekonsolen zugerechnet werden).

Preislich hat er mehrere Schritte gemacht, auch die Technik wurde verkleinert. Stand er auch schließlich auf Grabbeltischen für 50,- DM (z.B. bei Allkauf), so war er doch allgegenwärtig. Auch heute kann man ihn noch auf Trödelmärkten finden oder in einem Online Auktionshaus. Und da sind wir schon beim Thema.

Der C 64 wird als Rarität angepriesen, eine Seltenheit. Eigentlich als alles, solange nur der höchste Gewinn erzielt wird. So wird er durch neuzeitliche Wortkreationen entstellt und vergewaltigt, eine Rarität mag eine hohe Ehre sein aber nicht bei einem millionenfach verkauften Rechner. Einzig ein echter goldener C64 oder einer mit silbernem Logo mag selten sein. Aber alles andere ist einfach nicht zutreffend. Er hat seinen Wert, keine Frage. Für den einen unrealistisch hoch aufgrund angenehmer Jugenderfahrung, für den anderen eher gering, weil der Computer danach besser war.

Die Geschwindigkeit der Neuentwicklungen war auch nicht so stark, obwohl die Vielfalt der Systeme ungleich größer war. CPC, MSX, Sinclair, Tandy und wie sie damals alle hießen. Im Vergleich zu meinem Anfangsbeispiel sind die Videospiele damals noch breiter gefächert gewesen. PC Engine, Atari, Nintendo, Sega waren am Markt. Von Japanimporten ganz zu schweigen. Durch diese Vielfalt war anscheinend die Geschwindigkeit der Entwicklung langsamer.



Oder die Gefahr eine kostspielige Entwicklung in den Sand zu setzen zu groß?

Das ist manchmal leider passiert. Sowohl bei Videospielen als auch bei Computern. Commodore und Atari konnten gegen billige IBM-Kompatible nichts mehr ausrichten, Sega Hardware und PC-Engine starben an Sonys Großauftritt. Die Soundkarten und Grafikkartenhersteller, damals noch viele, verschmolzen zu den Großen Nvidia und Ati sowie Creative Labs. So gab es eine Auslese in der der Stärkere sich durchsetzte (oder eben der mit dem meisten Geld).

Eine Freude ist es dann doch zu sehen, daß der kleine 64er sich weiter behauptet und allen diesen Entwicklungen trotzt. Manch einer entdeckt ihn auf dem Dachboden, manch einer hat ihn nie weggepackt, ein anderer hat ihn womöglich schon vor Jahren verkauft – aber irgendwann kommen alle in diesen Tagen mit ihm wieder in Kontakt. Zeitung, Internet und sogar das Fernsehen haben ihn wieder entdeckt. Wer mag, kann einmal im Forum64 in dem Thread „C64 in Film/Fernsehen“ schauen, wo man ihn noch überall sieht.

Die C64-Lust ist käuflich. Zahlen sie nicht zuviel, er ist kein Jungspund mehr ... aber robust und zuverlässig.

Sollte man aber Interesse daran haben sich in einem der derzeit erhältlichen Bücher über Commodore zu vergraben, nur zu. Sie bieten alle für ihr Geld ansprechende Infos. Als Bibel sei das Buch „On the Edge“ empfohlen, welches aber leider nur in Englisch verfügbar ist. An einer Übersetzung wird lt. Autor derzeit gearbeitet.

Auch die beiden deutschen Neuerscheinungen sind empfehlenswert und geben durchaus interessante Infos zusammengefaßt wieder. Wer sich allerdings über das Internet zur Geschichte von Commodore informiert hat, wird wenig neues finden. Aber es steht Weihnachten vor der Tür und da machen

sich solche Publikationen immer gut unterm Weihnachtsbaum, damit sich der Beschenkte einige Momente seiner Computer-Anfänge zurückholen kann.

Als kleinen Hinweis in eigener Sache hier noch der neue Termin für das nächste Treffen in Dortmund. Leider schon fast ausgebucht, können noch 5 Leute untergebracht werden. Das kommende Treffen ist am 6 Januar 2007, also ideal um Lebkuchen und Familienstreit zu vergessen und sich zu entspannen. Der Kritikpunkt der letzten Treffen wurde behoben, die Wirtin wird ein ordentliches Essen anbieten welches vorbestellt werden kann.

Auch wenn der Platz begrenzt ist sind Besucher und Gucker immer gerne gesehen. Ihr findet uns in der Frankfurter Strasse 2 in Dortmund Brackel. Mehr Infos und die aktuelle Anwesenheitsliste unter <http://www.classiccomputer.de> oder im <http://www.forum-64.de> unter Parties / Veranstaltungen.

Sehen wir uns?

Du fühlst Dich zum Spieltester berufen?  
 Du bist gerne redaktionell tätig?  
 Du willst Deine literarische Begabung ausleben?  
 Oder lebst Du es einfach, andere zu verbessern?  
 Dann mach doch mit beim C64-Wiki!  
**WWW.C64-WIKI.DE**  
 Das erste Wiki zum C64!  
 ...funktioniert ohne Stress und ohne Bürokratie!

[WERBUNG]



**ENDE**