

CEVI-aktuell

Ausgabe Dezember 2008



**Sammler-
Pilgerung
nach
Loope**



**Jetzt mit
Heft-Disk!**
S. 12 / 13

Editorial

"Ihr Sammlerlein, kommet, oh kommet doch all..."

Passend zur Weihnachtszeit könnten wir dieses Lied anstimmen, nicht aus religiösen Gründen, nein, vielmehr passt dieses Lied mit abgewandeltem Text zu einer Begebenheit, welche sich zum Ende des Jahres als die Sensation für den eingefleischten Commodore-Sammler aufat.

Da inseriert jemand, dass er so einiges von seinem verstorbenen Vater (Gott hab ihn selig) übernommen hat. Dieser war jahrelang bei Commodore beschäftigt und hat sich später mit einem Patent zur Vernetzung von PET's über das Spannungsnetz selbstständig gemacht. Durch diese Verbindung zu Commodore kam es auch, dass dieser Herr an einige fabrikneue, originalverpackte Geräte direkt aus der Produktion gelangte. Nachdem diese nun über 20 Jahre in einer Scheune schlummerten, tauchten die Geräte nun auf dem Sammlermarkt auf - und sorgten für eine kontroverse Diskussion unter den Sammlern. Während die Einen scheinbar bereit sind, ein Wochengehalt für ein original verpacktes, fabrikneues, aber dennoch mindestens 20 Jahre altes Gerät auszugeben, behaupten Andere, dass die angeblich erzielten Preise nie wirklich bezahlt wurden.

"Ihr Sammlerlein, kommet.." ..?

Entgegen der eher verhalten bis negativen Reaktion so manches Forum64-Besuchers zu dieser "Sammlungsauflösung", baten unzählige Sammler aus aller Welt zumindest um einen Besuchstermin zur Besichtigung dieser sicherlich seltenen und ungewöhnlich großen Ansammlung von klassischen Computern. War hier so Mancher nicht mal bereit, 59,- Euro für ein fabrikneues, originalverpacktes Gerät auszu-

geben, gaben Andere alleine nur für eine Reise Geld aus, um so etwas einmal gesehen zu haben. Tatsächlich wurde das Bergische Dorf zu einer Pilgerstätte, alles, was mit dem Commodore-Logo versehen ist, wurde fotografiert, selbst die Auslieferungskartons fanden Abnehmer. Da ist es nicht verwunderlich, dass die begehrtesten Teile, nämlich die originalverpackten Neugeräte, längst ein neues Heim gefunden haben und bei unserem Herrn A. ausverkauft sind - vom Verkäufer beweisbar zu eben den Höchstpreisen, die auch heute noch angezweifelt werden.

Sammler sind bekanntlich ein eigenartiges Volk. Ob man nun diese Preise akzeptiert oder nicht, Fakt ist nun mal, dass wir heute keine Homecomputer-Neugeräte von der Firma Commodore mehr im Laden kaufen können. So gesehen war diese Gelegenheit für viele echte Sammler ein wenig wie die oft herbeigewünschte Zeitmaschine. Zugegeben, es waren nicht die allerbegehrtesten Geräte. Dennoch sollte sich jeder fragen: bekomme ich diese Gelegenheit jemals wieder? Was sind fabrikneue, original verpackte Geräte eines untergegangenen Unternehmens, dessen Produkte weltweit von Fans, Sammlervereinen und Museen liebevoll aufbewahrt werden, tatsächlich wert? Nehmen wir dazu einen Vergleich: Man besitzt einen seltenen Sportwagen, der einen gewissen, nicht zu verachtenden Gebrauchtwert besitzt. Und nun erbt man ein Lager mit einigen fabrikneuen, sehr gut erhaltenen Fahrzeugen und 0 KM auf dem Tachometer....

cevi-aktuell machte sich auf die Suche nach dem "Commodore-Heaven" im Bergischen Land. Ein Bericht von Boris Kretzinger dazu auf Seite 10.

Inhalt

- S. 3 Es war einmal...
- S. 4 News
- S. 6 Der „Boulder Dash-Mann“
- S. 8 Der Chip wird 50
- S. 9 Retro Cover Art
- S. 10 Braunschweigs Resterampe
- S. 12 cevi-aktuell Heftdiskinhalt
- S. 14 Beschaffungsbericht
- S. 18 Hobby & Elektronik 2008
- S. 20 Interview mit Peter Sieg
- S. 22 Classic Computing 2008
- S. 24 Review: Dragons Lair
- S. 26 DoReCo 14 Bericht
- S. 28 30 Jahre Space Invaders
- S. 30 MicroQuestMaker64
- S. 33 Benders letzte Worte
- S. 34 Buch-Tipp

Impressum

cevi-aktuell ist ein Fanmagazin ohne kommerziellen Hintergrund und wird von freien Mitarbeitern erstellt. Alle Berichte geben immer nur die Meinung des jeweiligen Autors wieder. Alle Rechte der veröffentlichten Texte, Grafiken und Fotos liegen bei den jeweiligen Autoren und dürfen ohne schriftliche Genehmigung nicht anderweitig verwendet werden. Bei Zuwiderhandlung behalten sich die Autoren entsprechende juristische Schritte vor.

Internet: www.cevi-aktuell.de.vu

Mail: cevi-aktuell@c64mail.com

Verantwortlich für das Layout und den Satz dieser Ausgabe:
Frank Erstling (sign-set) -fe

Berichte wurden erstellt von:
Marc Becker (Controlport2) -mb
Frank Erstling (sign-set) -fe
Reinhard Klinksiek (M.Mole) -rk
Reinhard Kratzberg (WTE) -wte
Boris Kretzinger -bk
Christian Rehberg (Bender) -cr
Spider-Jerusalem -sj

Es war einmal... zu Weihnachten

Draussen stürmt und regnet es in Strömen. Ja der Herbst ist da. Und bei dem trübseligen Wetter und dieser grauen Umgebung, schwelgt man doch so manchmal in seinen Gedanken herum. Man erinnert sich an seine erste Liebe, seinem verstorbenen Meerschweinchen und, ja, vielleicht auch an sein ersten Computer. So wie es bei mir der C64 war. Unsere beliebte Brotkiste.

Dieses eine Weihnachtsfest wird mir wohl ewig in Erinnerung bleiben. So stand ich dort vor dem Tannenbaum und konnte es gar nicht nicht erwarten, bis endlich Bescherung war. Ich wusste natürlich, was ich geschenkt bekommen würde und mir war bewusst, das ich in wenigen Minuten den Schritt in ein neues Zeitalter machen würde.



Tja genug der Gefühlsduselei. Heute bin ich 25 und genauso in Hight-Tech-Spiele verliebt wie fast jeder andere. Doch es gibt Momente, da wühle ich doch meine alte Brotkiste wieder aus. Und dann geht's in meine Wohlfühlsocken und es wird gezockt. Ich frag mich gerade, ob das Weiter-Verbreiten von Raubkopien für den C64 eigentlich immer noch Illegal ist. Na ja, schaden würd es ja heut, glaub ich, keinem mehr.

Am Anfang ist man immer wieder geschockt, wie lang doch die Ladezeiten damals waren, aber mit einer Zigarette und einem kühlen Bier lässt sich dies auch gut überbrücken. Und wenn das nicht reicht, legt man eben noch ne Pinkelpause ein. Aber die Cracks von früher hatten sowieso ein Aktion Replay, das hat die ganze Sache schon leichter gemacht.

So stürze ich mich heutzutage immer noch ins Geschehen und suche z.B. immer noch nach dem Mörder auf dem Mississippi, mache die Weltmeere bei "Pirates" unsicher, dirigiere den Little Computer People, kämpfe um Macht und Ruhm bei Hanse, Kaiser und Vermeer, bin der Held bei Pool of Radiance, Bards Tale und Ultima. Und ich beschütze die Welt vor Dr. Fred von Maniac Manson und zerschlage Alien Invasionen bei Zak Mc Cracken.

So ich könnte Stunden weiter aufzählen, doch das würde wohl keinen interessieren (oder doch?)

Und man konnte ja nicht nur spielen mit der alten Brotkiste, nein das Programmieren in Basic hat jeden User dazu gebracht, seine eigenen kleinen Programme zu schreiben. Wie war ich stolz, als ich meinen ersten Sprites selbst programmiert habe (ein Glas). Meine Eltern haben zwar nur müde gelächelt und "Ja, toll mein Schatz" gesagt. Aber für mich war es einfach gigantisch.

So lebet hoch meine C64 Gemeinde und lasst die Brotkiste neu aufleben. DCC 4ever (kicher) (insider)

Hugenay (Quelle: ciao.de)



Neues Remix-Album

Unter dem Label „8-Bit Weapon“, hinter dem sich Musiker Seth Sternberger verbirgt, erschien ein neues Album mit dem Titel „8 Bit Confidential“. Darauf befinden sich 18 Remixe seiner Lieblings-SID-Tunes, darunter einige von Galway und Hubbard. Das Besondere: Die SID-Songs werden nicht mit neuem Instrumentarium versehen, sondern behalten ihren Klang und werden instrumental begleitet. Warum eigentlich SIDs remixen? Für Sternberger keine Frage: „Nothing is like a SID, nothing“, sagt er im Interview mit „remix64.com“. Wer einmal Reinhören möchte: [LINK](#)



Computermuseum Oldenburg

Seit 17. November gibt es in Oldenburg ein kleines Computermuseum. Thiemo Eddiks, Mitglied im "Verein zum Erhalt klassischer Computer e.V.", zeigt seine Stücke Montags bis Freitags, 17 bis 21 Uhr in der Neuen Straße 2. [LINK](#)

"Kikstart C16" und "Invasive Action" auf Modul

Die C64-Spiele "Kikstart C16" (eine C64-Portierung der C16-Version von Kikstart, kein C16-Modul) und "Invasive Action" können jetzt als Modulversion samt Verpackung bei RGCD bezogen werden. Beide Spiele stammen aus der Feder von T.M.R.

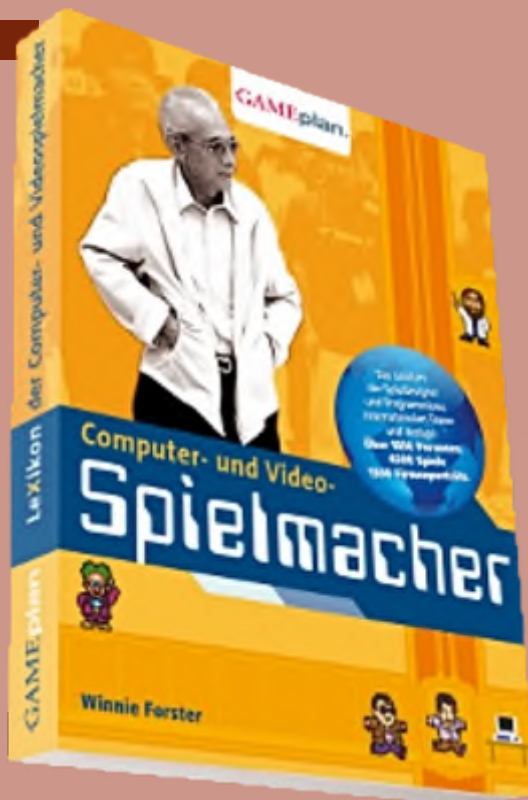


Für weitere Infos nebst Fotos und Bestellmöglichkeit siehe [LINK](#)

Neuer Gameplan

Der Gameplan-Verlag, bekannt durch die Bücher "Joysticks" und "Spielkonsolen und Heimcomputer", bringt pünktlich zu Weihnachten sein drittes Buch heraus: Das "Lexikon der Computer- und Videospielmacher". Das 400-Seiten starke Buch bietet über 200 Biografien von Spielmachern, sowie über Tausend Portraits internationaler Firmen. Außerdem einen Überblick über 4500 Computer-, Video- und Automaten Spiele.

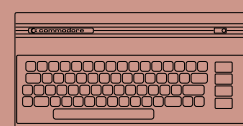
Leseproben und Vorbestellungen unter: [LINK](#)



VC-20 mit fünf Soundkanälen

Richtig "neu" ist das eigentlich nicht, denn der kleine Hardware-Umbau, der Commodores ältestem Brotkasten eine weitere Stimme entlockt, findet sich bereits im Handbuch des VC-20 ab Seite 232. Wer keines zur Hand hat, kann zumindest online einen Blick auf die Textversion werfen. [LINK](#)

Eine aufschlussreichere Diskussion und ein nettes Diagramm findet der geneigte Bastler hier: [LINK](#)



Jack's Donuts?



In Brownsburg im US-Bundesstaat Indiana gibt es einen Donut-Laden namens "Hilligoss Bakery", bei dem Cevi-Freunde nur allzu gerne einkaufen würden: hier dienen zwei C64 als Registrierkassen. Und das schon seit 10 Jahren. Das heißt, eigentlich erst einer. Der zweite kam beim Umzug Anfang dieses Jahres in ein größeres Ladenlokal dazu, und bei der Gelegenheit spendierte der Besitzer den Kleinen auch schöne LCD-Fernseher. "Never change a running system" - und außerdem: wo sind zwei Brotkästen besser aufgehoben als in einer Bäckerei?

Quelle: Usenet

Kaiser-Kompetenzen?

Der C64 lässt einen nicht los - auch nicht Medienwissenschaftler. So fand ein Spieleklassiker auch auf einer Anfang November in Köln gehaltenen Veranstaltung der Media Business Academy Erwähnung. Es ging darum, dass stets nur die negativen Auswirkungen von Computerspielen untersucht würden, aber kaum die Positiven. Wer wisse schon, fragte ein Redner, ob das Spielen von "Kaiser" auf dem C64 im fortgeschrittenen Alter zu besseren Verhandlungsfähigkeiten führe? Da solche Dinge nicht untersucht werden, könne man darüber auch keine Aussage treffen. Schön wär's.

Commodore 64 & Co. bald in jeder Bibliothek?

Es klingt unglaublich, aber die Überlegung steht tatsächlich im Raum. Wenn es nach den Nationalbibliotheken von Frankreich, Deutschland und den Niederlanden geht, sollen Emulatoren von Millionensellern wie C64 und Atari 2600, die eine ganze Generation geprägt haben, betriebssystem-unabhängig online für jeden zur Verfügung stehen. Die so erzielte dauerhafte Verfügbarkeit sei ebenfalls ein Schritt hin zur Anerkennung von Computerspielen als Kunst, meint Andreas Lange. Dazu muss freilich auch ein Bestand an frei zugänglichen Spielen mit aufgenommen werden, was durchaus juristisch problematisch werden könnte. Das Projekt der drei oben genannten Nationalbibliotheken trägt darum auch den passenden Namen „KEEP“ (Keeping Emulation Environments Portable), und hofft, 2009 eine Entscheidung von der EU in dieser Sache zu erhalten.

Atari-USB-Stick

Wer seit „Pac-Man“ und „Missile Command“ darauf gewartet hat, dass er noch einmal den guten alten Atari-Joystick CX-40 in die Hände bekommt, der kann aufatmen: das Warten hat ein Ende. Allerdings nur für Emulatornutzer, die den Stick per USB anschließen. Nettes Gimmick: Die Platine enthält 10 freie Kontaktstellen, an die Homebrewler bis zu 10 weitere Feuerknöpfe anschließen können. Leider ist der Stick bisher nur in Übersee erhältlich. [LINK](#)



Psytronik-Spiele jetzt auf Disk erhältlich

Alle C64-Spiele von Psytronik (Sceptre Of Baghdad, Archetype & Cops III, Sub Hunter, Psykozone, Shoot 'Em Up Destruction Set und Escape From Arth) gab es bisher nur auf Tape. Jetzt können sie auch auf Disk bezogen werden. Die Disketten-Versionen werden seit dem 1. Dezember 2008 ausgeliefert. Ferner wurde eine besondere Edition von Mayhem in Monsterland anlässlich des 15-jährigen Jubiläums des Spiels aufgelegt. Sie kann seit Ende November 2008 als Disk- oder Tape-Version von Psytronik Software vorbestellt werden.

Details und Bestellmöglichkeit: [LINK](#)



Der „BoulderDash-Mann“

Seit einiger Zeit macht im Forum64 eine ganz neue Boulder Dash-Version die Runde. Entworfen wurden die Level von Björn Jaborek alias „UnlimitedStar23“. Hier ein Interview mit dem Macher der Boulder Dash-Reihe „Unlimites Deluxe“.

cevi-aktuell: Hallo Björn! Innerhalb kurzer Zeit wurdest Du im Forum64 zum "Boulder Dash-Mann". Erzähl doch mal, was Dich mit dem C64 und dem Spiel Boulder Dash verbindet.

Björn: 1989 bis 1993 durfte ich den C64 meines Bruders zum Spielen benutzen. Damals schon war Boulder Dash mein Lieblingsspiel. Mein Bruder bekam denn von seinem Freund das "Boulder Dash Construction Kit". Sofort begann ich damit rumzuexperimentieren und habe auch eigene Level gestaltet. Irgendetwas stimmte aber nicht mit dieser Version: Beim Speichern stürzte das Programm ab. Ebenso stellte ich fest, das die originale Boulder Dash Construction Kit-Diskette wohl immer dabei sein musste. Ich konnte also gar keine eigenständig lauffähigen Level entwerfen! Das war überhaupt so nicht in meinem Sinne, ein Weitergeben meiner Versionen wäre stark eingeschränkt. Irgendwann, Jahre später, stieß ich aus Zufall auf „Crazy Light Tools 3.0“ von Logic Deluxe. Mit diesem Programm ist es möglich, ein komplettes Boulder Dash zu erstellen, ohne irgendwelche Zusatzdisketten dabei haben zu müssen. Ende 2006 begann ich dann, meinen ersten Level über einen Emulator auf dem PC zu

entwerfen. Ich brauchte ungefähr 2 bis 3 Wochen Einarbeitungszeit und natürlich kamen die Erinnerungen an meine ersten Boulder Dash-Versuche zurück. Klappte diese Version fehlerlos, auch, wenn die Level umfangreicher werden? Ich entwarf erste Testlevel, um zu sehen, was denn mit diesem neuen Editor alles machbar ist.



Screenshot aus Boulder Dash Unlimited Deluxe 1

cevi-aktuell: Wie hast Du die Level entworfen? Hast Du vorher eine Art „Map“ aufgezeichnet oder wie bist Du vorgegangen?

Björn: Nein, es wurden keine Vorzeichnungen gemacht. Alles ist direkt auf dem Rechner entstanden. Zunächst wurde ein „Cave“ aufgebaut, in dem der jeweilige Boulder Dash-Level sich befindet. Die erste Version enthält 26 Level.

Erst kommen immer 4 Spiellevel, dann ein Bonus- oder Intermissionslevel. Mein Problem bei dieser ersten Version aber war, dass sich der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Level sehr unregelmäßig veränderte; erst waren Level sehr gleich, dann auf einmal wurde es heftig schwer. Ebenso war die Steuerung der Spielfigur zu schnell und auch hakelig. Ebenfalls hatten die Intermissions den Fehler, dass man rechts aus dem sichtbaren Bereich rausrennen konnte und der Exit ebenfalls rechts verborgen war. War halt ein Bug. Das Ganze brauchte ca. 1,5 Monate. Gerne hätte ich später noch Änderungen vorgenommen, leider gingen mir aber die Quelldateien verloren.

cevi-aktuell: Und wie haben die C64-User auf Dein erstes Boulder Dash reagiert?

Björn: Die Forum64-Besucher haben durchweg positiv reagiert und trotz der Bugs die Arbeit hinter dem Ganzen erkannt. Es gibt viele Boulder Dash Versionen, meine sind aber



Sind die Level zunächst für Anfänger geeignet ...



... werden sie aber schnell komplexer.

sehr ausgetüftelt, was Zeitbegrenzung und Kniffligkeit des Levels betrifft. Mir war die Komplexität doch sehr wichtig, nachdem ich so manche, lieblos erstellte Version durchgespielt hatte. Im Forum wurden die angesprochenen Bugs natürlich diskutiert.

cevi-aktuell: Du bist allerdings nun mit der zweiten Version fertig. „Boulder Dash Unlimited Deluxe 2“ heißt Dein neuestes Werk.

Björn: Ja, angespornt durch die



In Boulder Dash Unlimited Deluxe 2 ...



... gehts manchmal nur mit Sprengen weiter.



Die Level sind recht komplex aufgebaut

ganze positive Resonanz und dem ärgerlichen Verlust der Quelldateien des ersten Spiels hatte ich viel Motivation, ein neues Boulder Dash zu entwerfen. „Unlimited Deluxe“ ist ein Namensmix aus meinem Nik UnlimitedStar23 und Logic DeLuxe, dem Nik des Entwicklers, der übrigens ebenfalls im Forum64 angemeldet ist und mit mir in Kontakt steht. Er hat mir bei Fragen zu seinem Editor stets weitergeholfen. Im Gegenzug habe ich Ihm die Kritikpunkte bei der Verwendung seines Editors genannt.

Übrigens war meine erste Version laut Aussage von Logic DeLuxe das erste vollständige Mehrlevel-Boulder Dash-Game, welches mit diesem Editor entwickelt wurde. Vorher gab es nur Einzel-Level zu sehen.

cevi-aktuell: Gibt es in der neuen Version etwas, was es in der Vorgängerversion nicht gegeben hat? Dürfen die Fans auf etwas Neues hoffen?

Björn: Oh ja! Bisher bestanden Hindernisse aus Steinen, welche auch fallen können. Neu sind jetzt Kisten, die nicht fallen und die man hin- und herschieben kann - und auch muss! Dieser Aspekt ist sehr wichtig für die Lösung einiger Level und in dieser Form in einem Boulder Dash Game noch nicht dagewesen. Auch müssen stellenweise die Gegner gezielt gesprengt werden, damit es überhaupt weitergeht. Da sind einige knifflige Level drin.

cevi-aktuell: „Boulder Dash Unlimited Deluxe 2“ ist nun seit gut 2 Monaten verfügbar. Wird es weitere Boulder Dash-Versionen geben?

Björn: Aber sicher! Die nächste Version ist bereits in der Mache. So, wie es in Version 2 verschiebbare Kisten als Besonderheit gibt, wird es auch in der nächsten Version einige besondere „Goodies“ geben. Aber das wird hier natürlich noch nicht verraten.

Insgesamt sind übrigens sechs Boulder Dash-Versionen geplant. Ich werde alle Neuankündigungen im Forum64 und natürlich auf meiner Webseite, www.unlimitedstar23.de, veröffentlichen.

cevi-aktuell: Vielen Dank, Björn, für Dein Interview und Deine tollen Boulder Dash-Level!



Sieht einfach aus - aber man muss nachdenken, um ans Ziel zu kommen.

Der Chip wird 50

Die Elektronik-, Computer- und IT-Industrie wäre kaum, was sie heute ist, hätten nicht vor 50 Jahren Jack Kilby und Robert Noyce den integrierten Schaltkreis erfunden.

Quelle:
computerworld.ch

Die Haupttechnik fast jedes elektronischen Gerätes, vom Kühlschrank über den MP3-Player bis hin zum PC, basiert auf einer Entwicklung, die Jack Kilby von Texas Instruments (TI) und Robert Noyce, damals Entwicklungschef bei Fairchild Semiconductor und späterer Mitbegründer der Firma Intel, ziemlich genau vor 50 Jahren



präsentieren: dem integrierten Schaltkreis (auf englisch: Integrated Circuit; IC). Erst die Platzierung von Transistoren, Dioden, Widerständen und weiteren elektronischen Bauteilen auf einem Siliziumplättchen - kurzum: die Entwicklung des Chips - hat die heute 300 Milliarden Dollar schwere Halbleiter-Industrie entstehen lassen, ganz zu schweigen von der ihr angeschlossenen IT-Branche. In den frühen 1960er Jahren waren



Jack Kilby

Computer weniger leistungsfähig als ein unter 1000 Euro teurer PC heute. Dafür füllten sie ganze Räume und kosteten 10 Millionen Dollar. Das hat sich radikal geändert, und zwar dank des integrierten Schaltkreises.



Robert Noyce

Seit den 1950er Jahren werden die Röhren in Computern durch elektronische Bauteile ersetzt. Kilbys Idee besteht darin, diese auf einem Chip zu versammeln. "Mein Ziel war 1958 ziemlich simpel", erklärt der Gewinner des Nobelpreises im Jahr 2000, "ich will die Kosten senken, die Fertigung vereinfachen, die Bauteile verkleinern und zuverlässiger machen". Noyce greift die Idee auf und integriert die Transistoren seinerseits auf einem Stück Silizium. Seine Firma produziert zu dieser Zeit bereits Transistoren und andere Elektronikelemente auf dem Halbleitersubstrat, schneidet sie aber aus und verkauft sie einzeln.

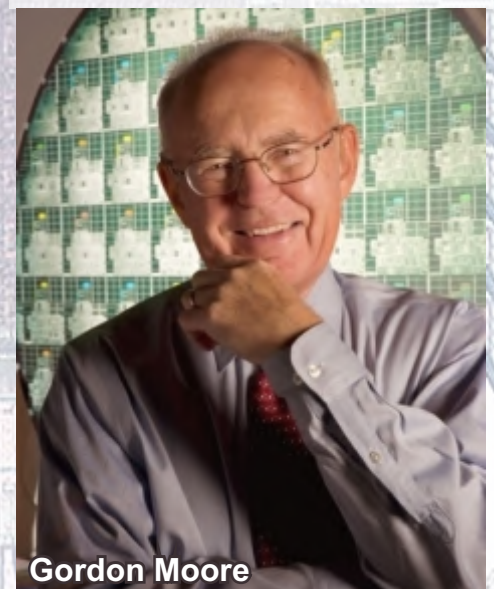
Zunächst scheitert die Erfindung fast an Patentstreitigkeiten. Diese ziehen sich tatsächlich über Jahre hin. Dabei geht es vor allem darum, ob die Erfindung Kilby und damit TI oder Noyce und damit Fairchild zuerkannt wird. Die beiden IC-Entwürfe unterscheiden sich nur minimal. Laut Gordon Moore, damals ebenfalls bei Fairchild und später Mitgründer von Intel, ist die Idee von Noyce praktischer und auch einfacher herzustellen. Gerade der zuletzt

erwähnte Aspekt ist in der Szene ein Streitpunkt. Einige Ingenieure der Zeit kritisieren die Erfindung als zu schwierig in der Herstellung und damit nicht zu gebrauchen. Andere wiederum monieren, der Ur-Chip verwende nicht die besten, zur damaligen Zeit verfügbaren Materialien. Schlussendlich besteht auch die Befürchtung, dass der integrierte Schaltkreis, die Entwickler herkömmlicher Schaltkreise um Arbeit und Brot bringen würde.

Doch Kilby, Noyce und Moore starten einen Propaganda-Feldzug für den IC. Zumal ihre Brötchengeber sich 1964 mit gegenseitigen Lizenzen einigen und die Patentstreitigkeiten begraben. Im selben Jahr erscheint auch das erste Produkt, das auf der Chip-Technik basiert: TIs Taschenrechner.

Neben der Einigung zwischen Fairchild und TI ist auch die US-Armee massgeblich am Welterfolg des Chips beteiligt. Sie verbaut IC in ihren Interkontinentalraketen des Typs Minuteman, während die Weltraumbehörde Nasa für die Mondlandungsmission Apollo jede Menge Chips verwendet.

Seither haben zahlreiche Firmen und Ingenieure den IC weiterentwickelt, sodass Kilby folgenden Vergleich zieht: "Ich komme mir vor wie der Biber, der dem Hasen beim Anblick des Hoover-Staudamms sagt: 'Nein, ich habe den nicht gebaut, aber er basiert auf meiner Idee!'".



Gordon Moore

Retro Cover Art

Lange, bevor die Cover und Logos der Computergames dermaßen überladen und aufgemotzt daherkamen, gab es eine Zeit, in der sich die simple Schönheit der Videospiele auch auf den Covern der Umverpackungen widerspiegelte. Ein klarer Aufbau, verbunden mit einer vagen Spielebeschreibung wirkten irgendwie frisch und hypnotisierend.

Doch was wäre, wenn die größten Spiele von Heute in die Hände eines Künstlers aus der 2600-Ära fielen? Wir zeigen hier moderne Atari-Klassiker, ein Retro-Blick durch die gepixelte Brille einer Ära, in der die Einfachheit noch Pflicht war.

Bevor Fragen aufkommen: Nein, natürlich gibt es keine solche Spieleumsetzungen für das VCS 2600. Hier geht es um Cover Art. Schön, aber reine Fiktion.

Quelle: theminusworld.com



Braunschweigs letzte Resterrampe

Ende November machte im Usenet und auf zock.de die Nachricht von einem sensationellen Nachlass die Runde: ein Herr aus dem Bergischen hat von seinem verstorbenen Vater einen Restposten an Commodore-Geräten geerbt, den jener direkt aus der Geschäftsauflösung in Braunschweig 1994 gekauft hatte.

Die Liste war beeindruckend: fast 70 originalverpackte C16, neuwertige CBM 610/620 sowie 710/720 und Hunderte neue 3k-Ram-Erweiterungen für den VC 20. Über 25 gebrauchte PET's und CBM's. Und das alles bei einem Privatmann aus Loope (bei Engelskirchen) im Bergischen – nicht allzu weit von Frank und mir entfernt. So war denn auch schnell der Plan geschmiedet, Herrn A. einen Besuch abzustatten. Als wir diesen kurz anschrieben, zeigte er sich reichlich überrascht von der großen Nachfrage: „An einem Tag habe ich aus Kanada, USA, Frankreich, England, Dänemark, Italien, Polen, Finnland und Österreich Anfragen bekommen. Dazu kommen noch Anfragen von Museen und Sammlern, die gerne alles besichtigen wollen“, erklärte er. Zwei funktionierende 720er, die in der alten Firma seines Vaters standen, sind anfangs direkt auf der Kippe gelandet. Hätte er vorher gewusst, welchen Schatz er da gehoben hatte – er hätte es sich sicher zweimal überlegt, die beiden Geräte übereilt zu entsorgen.

Aber es sollten die einzigen Opfer eines wirklich erstaunlichen Restpostens sein, den Frank und ich am 21.11. besichtigten. Die ganze Fahrt über machten wir uns



Gedanken, was uns da wohl erwarten würde. Einen kleinen Einblick hatten wir schon durch die Bilder und SK-Preise der Ebay-Auktionen. Aber sind fabrikneue, unbenutzte C16 wirklich 59,- Euro wert? Würden wir bei diesen Preisvorstellungen überhaupt etwas kaufen wollen?

Das Haus am Hang, etwas außerhalb der üblichen zweispurigen Straßen, wirkte recht unscheinbar. Nur ein roter Honda NSX-R vor der Tür wollte nicht so recht ins Bild passen – hier sollte sich der Schatz verbergen?

Gerade als wir uns einen Feldweg als Parkplatz ausgesucht hatten, kam uns Herr A. auch schon entgegen und begrüßte uns sehr freundlich. Und natürlich ging es dann schnurstracks in einen Schuppen, wo einige dicke Commodore-Kartons standen. Die C16er waren offenbar aus England, die CBM-Kartons wiesen eine braunschweiger Kennung auf. Tastaturen für die CBM-II-Serie, unvollständig bestückte Platinen, viele C16 – auf den ersten Blick eine mittlere Enttäuschung, denn ein wenig mehr hatten wir schon erwartet.

Auf unsere Nachfrage wurden wir dann aber in die Scheune geführt, dort, wo noch weitere Schätze schlummerten. Die breiten Holztore gaben ihr Geheimnis nur unter einigem Knarren preis, und wir staunten nicht schlecht. Da standen wir nun also, 14 Jahre nach dem Ende von Commodore, vor dem vermutlich letzten großen Restposten an fabrikneuen CBM 710/720 und einigen hunderten original verpackten, neuen 3k-RAM-Erweiterungskarten für den VC 20. Wie sein Vater damals an die Geräte gekommen war, wusste Herr A. nicht mehr. Aber er erinnerte sich genau an dessen Vorliebe für





Commodore-Computer, die dem Ingenieur und Computerhändler wohl bis zuletzt sehr schnell erschienen. Den Rest dieser Geschichte können wir nur erraten: als Commodore drohte, von der Bildfläche zu verschwinden, kaufte der um die Ersatzteilversorgung bemühte Vater auf, was er nur bekommen konnte. Geld schien dabei eine untergeordnete Rolle zu spielen. Als wir unsere Blicke über und in die Kartons schweifen ließen, fiel auf, dass die Rechner der 700er Serie wohl platinenlos waren und erst noch zusammengebaut werden mussten. Zudem sahen viele Kartons recht ramponiert aus und waren wohl längere Zeit der Feuchtigkeit ausgesetzt gewesen. Einige gebrauchte CBM's der 4000er und 8000er Serie und die über 20 PET 2001 hatten dementsprechend auch schon Rost angesetzt. Ein wenig enttäuschend, diese Sammlung in einem solch schlechten Zustand zu sehen, zumal die jetzige Lagerung den Geräten und Kartons auch nicht besser bekommen dürfte.

Nach einer kurzen Unterhaltung über die Schätze lud uns Herr A. zu einem Tee ein, und im Flur seines Hauses stießen wir auf weitere Commodore-Restbestände. Meterhoch waren hier C16 Kartons, seltene SFD-1001 Laufwerke mit IEEE-488 Anschluss und Drucker in originaler Verpackung gestapelt. „Die Floppies sind schon alle verkauft“, erklärte er uns. Eine gute Gelegenheit, ihn auf die Preise der C16er anzusprechen. Und entgegen unserer Erwartung war zum Zeitpunkt unseres Besuches schon gut die Hälfte der Geräte verkauft – viele für 59,- Euro, später sogar 69,- Euro pro Stück. Mit 30,- oder höchstens 40,- Euro hätten wir ja gerechnet, aber dass derart viele Sammler tatsächlich mehr als 50,- Euro für jahrelang gelagerte Commodore C16er auszugeben bereit waren (wohlgemerkt: nicht in der Einsteigerkurs-Packung, also auch ohne Datasette), das verschlug dann auch mir die Sprache. Dementsprechend schwer war es dann, Herrn A. dazu zu bewegen, Preise für die anderen Computer, vor allem die CBM-II, zu nennen. Er wollte erst einmal abwarten und mit den verschiedenen Interessenten sprechen. Preisfindung. Keinesfalls überstürzt verkaufen. Vor uns stand also ein Kaufmann, der aufgrund der vielen Nachfragen ahnte, was er da stehen hatte. Da grummelte es ein wenig in uns, und das war nicht der Hunger.

Nach einem netten Gespräch über verschiedene Themen abseits der Computerwelt bei einem heißen Tee wollten wir uns aber trotzdem nicht ohne wenigstens ein paar C16er und VC 20 Speichererweiterungen davon machen. Bei

unserer Abfahrt hinterließ aber nicht der Tee einen bitteren Nachgeschmack, sondern die Tatsache, dass gerade die 600er und 700er unvollständig zusammengebaut waren und den Platinen teilweise sogar der Prozessor (neben anderen Chips) fehlte. Ob die Lagerung den Geräten und Bildröhren gut getan hat, wird sich im Einzelfall zeigen, es ist aber mit einer gewissen Ausfallsquote zu rechnen.

Dieser Besuch war für uns mit emotionalen Höhen und Tiefen versehen. Wir erwarteten eine liebevollere Aufbewahrung, ohne daran zu denken, dass es Menschen gibt, für die klassische Computer nur alter Elektroschrott bedeutet. Insgeheim hoffte man auf Schnäppchen, ohne die übrige Sammlerwelt und das kaufmännische Geschick des Herrn aus Loope zu berücksichtigen. Faszinierend und sicherlich einzigartig war dieser Besuch aber dennoch, und es ist gut zu wissen, dass die Geräte nicht in einem Wertstoffhof landen, sondern einen Platz bei Sammlern und vielleicht auch Museen rund um die Welt finden werden.

-bk



cevi-aktuell-Heftdiskinhalt

Spider-Jerusalem kümmert sich auch in dieser Ausgabe wieder um News, Demos, Competitions und Sounds rund um den C64.

Es ist einiges an Zeit vergangen seit der letzten CeVi Aktuell und dementsprechend schwer war es, aus den Szenereleases der letzten Monate eine Auswahl zu treffen, was auf die CeVi Disk kommen soll.

Viele sehr gute Demos wurden auf der X'2008 veröffentlicht, die allerdings aufgrund ihrer Größe den Rahmen einer Mix-Diskette sprengen würden. Wer es bis jetzt noch nicht getan hat, sollte sich auf jeden Fall schleunigst das hochgelobte Demo "Edge of Disgrace" aus dem Netz laden und am C64 bestaunen. Es lohnt sich.

Wie auch beim letzten Mal empfehle ich an dieser Stelle, die Diskette zu transferieren und einen echten C64 zu benutzen. -sj



Seite 8

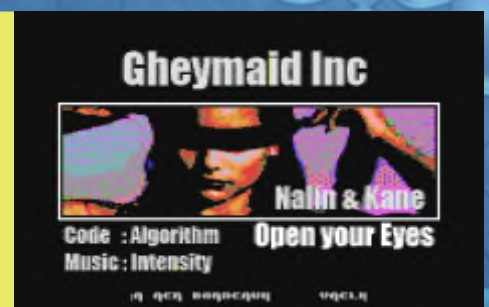
1.) Fairlight - My Beauty

Ein wunderbares Demo, welches auf der X'2008 released wurde. Zum einen habe ich dieses ausgewählt, weil es von seinem Umfang her nicht den Rahmen der Disk sprengt, zum anderen aber auch, weil an diesem Demo wieder klar wird, dass es eben nicht immer nur vordergründig um programmiertechnisches Geschick gehen muss, sondern dass Demos eine Form von Kunst sind. Kraftvolle Bilder und ein herrlicher Soundtrack von Goto80 treffen hier aufeinander.



2.) Gheymaid Inc. - Open Your Eyes

Noch ein weiteres Demo von der X'2008. Es ist nicht unbedingt meine Musik, die da im Hintergrund läuft, aber auch dieses Demo zeugt von einer gewissen künstlerischen Originalität. Eine Mischung aus Kurzfilm und Musikvideo goes C64. Und das alles als Onefiler.

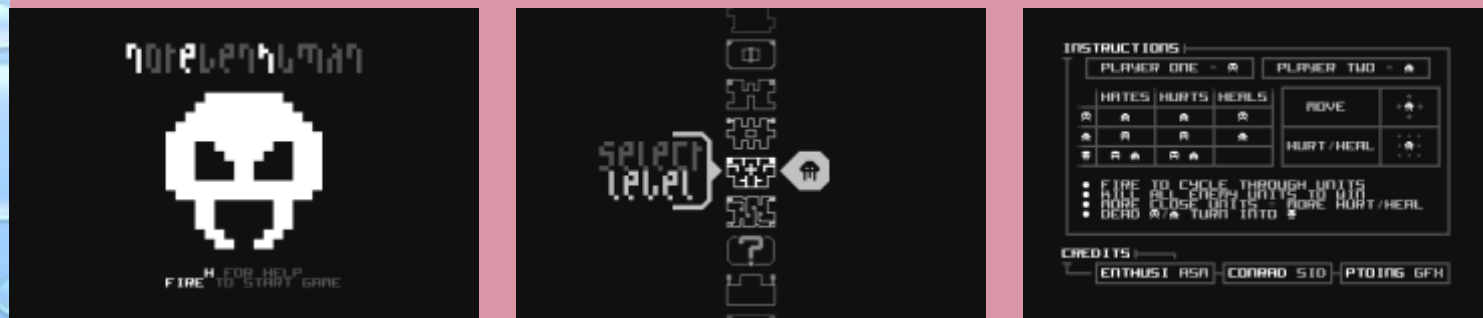


3.) Gheymaid Inc. - Non Human Origin

Hierbei handelt es um eine SID-Compilation mit Musik von Intensity und PSyHo. Auf jeden Fall hörensenswert in ansprechendem Design.

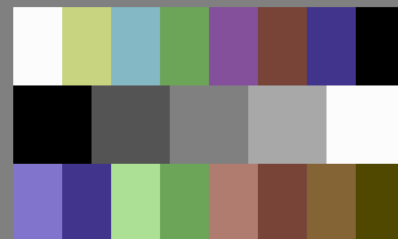
1.) Onslaught - Not even Human

Ein nettes Spiel im Space Invaders Design für zwei Spieler - ursprünglich auf Tape - von enthusi. Conrad lieferte dazu die stimmungsvolle Musik und ptoing die passenden Grafiken. Hier als "Crack" von Triad da die TAP-Version schlecht auf eine Diskette zu bannen ist.



2.) Gfx

Hier findet ihr die zwei herrlichen Bilder "11" und "Sheep" von Mermaid/Vision und die ersten drei Plätze der GFX Compo auf der X'2008: "Concubism" von Archmage, "Natural Beast" von Yazoo und "Drowning in Dreams" von Arturo.

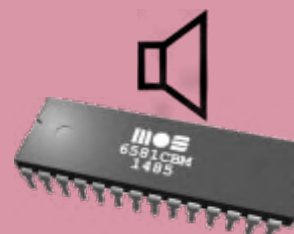


3.) Tools

Neben dem an anderer Stelle in dieser Ausgabe besprochenen Micro Questmaker findet ihr noch den HCB-Editor, welcher zusammen mit "Edge of Disgrace" veröffentlicht wurde. Dabei handelt es sich um ein Grafikeditor, mit dem man Half-Char Half-Bitmap Bilder editieren kann. Am besten einfach mal ansehen. Das Beispielbild "FEMBOT" findet ihr ebenfalls auf Disk. Die Endung .HCB muss beim laden von Bildern nicht mit eingegeben werden.

4.) Sid-Tunes

Die ersten vier Plätze der Sid-Compo auf der X'2008: "Listen twice" von Jeroen Tel, "Fanta in Space" von Fanta, "Highway Pilot" von Radiant-X und "Disgrace" von Dane.



Wie kommen die anderen immer an soviel C64 Kram? Warum hat der soviel und ich so wenig? Woher kommen die ganzen Sachen?

Auch schon mal gefragt? Dann hier die Lösung. Ich veröffentliche hier den großen „Commodore-Computer Beschaffungs Guide“. Selbstverständlich ohne Garantie und das Geschriebene gibt hier meine Erfahrung und meine Sicht der Dinge wieder.



Bevor ihr jetzt aber weiter lest solltet ihr immer daran denken, euer sauer verdientes Geld nicht dem erst besten Verkäufer in den Hals zu werfen. Aber wir leben auch in Zeiten, wo jeder popelige C64 und Amiga gerettet werden sollte - und sei es auch nur als Ersatzteillager. Hier ist einfach der Verstand einzuschalten und zu entscheiden. Lohnt sich der Kauf?? Das kann ich euch nicht beantworten, das ist eure Entscheidung. Los geht's ...

Hier die Möglichkeiten, an Hardware von Commodore oder jeder anderen Firma zu kommen:

Flohmarkt:

Unangefochten der beste Ort, um seinen Bestand zu erhöhen. Aber leider auch der am meisten umkämpfte Ort, ebenso macht EBAY die Flohmärkte zum Ziel für Schnäppchenjäger. Daher merkt euch bitte folgendes:

Wichtige Punkte bei einem

Besuch eines Flohmarktes:

- **Punkt 1:** genug Geld im Beutel;
- **Punkt 2:** Glaubt nicht, ihr alleine sucht nach Retro-Computern;
- **Punkt 3:** Nehmt stets große Taschen mit.

Der Flohmarkt bietet viel, von allem etwas und für den kleinen Preis. Gerade das macht ihn interessant.

Die Definition der Begriffe:

Gewerbliche Händler. Das sind die Handy-Oberschalen-Verkäufer und Bratwurst-Stände. Ziehen immer einen großen Teil der Leute an, sind aber ungefähr so interessant wie das Telefonbuch von Wuppertal. Was man dort bekommt, gibt es auch im Laden.

Private Verkäufer: Das sind die Leute, welche mit einem Tapeziertisch da stehen und neben alten getragenen Unterhosen, Kerzenständern auch ab und an mal einen C64 dabei haben.

Pseudo-Händler: Getarnt wie private Verkäufer aber im Grunde einfach nur Händler, die ihren Warenbestand vorher für kleines Geld auf dem Flohmarkt einkaufen und dann versuchen, sich eine goldene Nase zu verdienen. Ich finde dieses Pack nur zum Kotzen, die sind wirklich schuld am Untergang der Flohmärkte. Aber wenn man zum zweiten Mal über den gleichen Flohmarkt geht kann man schon erkennen, wer dazu gehört. Und das Gewerbeaufsichtsamt sowie Veranstalter freuen sich immer über Hinweise auf einen fehlenden Reisegewerbeschein.

Und welcher Flohmarkt?

Ist der größte der beste? Nein, ganz bestimmt nicht. Die größten haben auch immer den größten Anteil an

gewerblichen Händlern, da ist selten ein guter privater Anteil dabei.

Der kleinste? Meistens schon eher interessant. Gerade private Leute bevorzugen diese Märkte aufgrund der Lage und den geringen Kosten, die für Standmiete zu entrichten sind.

Wie finde ich den Besten?

Zum Beispiel über Webseiten wie marktcom.de oder gemi-verlag.de oder Zeitungen in deiner Stadt. Stadtanzeiger, City Kurier und wie sie sich schimpfen. Unbedingt mal reingucken.

Wenn Ihr den richtigen Flohmarkt gefunden habt, seid am besten früh da. Und mit früh meine ich FRÜH, noch vor allen anderen Jägern. Dabei könnt ihr selber auswählen, ob ihr zeitgleich mit den Leuten auf dem Flohmarkt seid, die gerade mal ihre Waren ausladen oder ob ihr kurz danach ankommt. Hier müsst ihr ausloten, wann der Aufbau erlaubt ist. Das ist manchmal schon nachts um 3, manchmal erst um 6. Nachts um 3 ist es natürlich dunkel, also Taschenlampe eingepackt und losgezogen. Nehmt einen Schwung Visitenkarten mit. Wenn ihr dann mit einem C64 unterm Arm über den Flohmarkt lauft und dann angesprochen werdet „sowas hab ich auch noch“. Erzählt demjenigen, was ihr damit macht und zückt eure Visitenkarte. Somit hat der nette Mensch eure Nummer und ihr bald vielleicht wieder einen Cevi mehr.

Wer erst später loszieht, sollte auch ein Auge auf Leute haben, die gerade ihr Auto ausladen und ihre Waren auf den Tisch packen. Wenn ihr was seht, greift zu. Hier gilt die eiserne und ungeschriebene Flohmarkt Regel: Wer es zuerst in der Hand hat, dem gehört es (nach dem bezahlen natürlich).

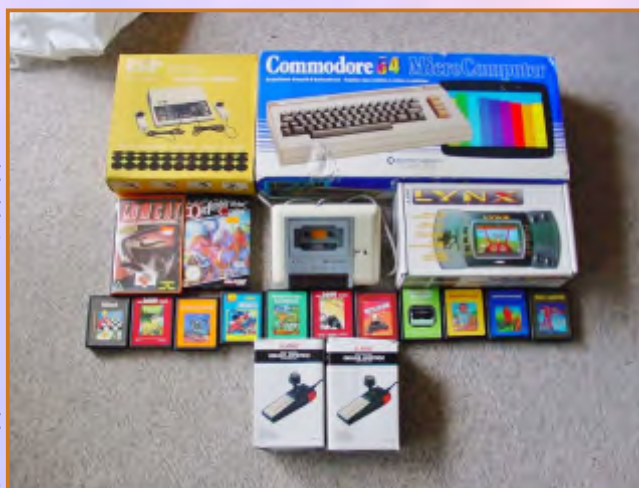
Preisverhandlung: Heikles Thema, wobei ich hier zwischen mehreren Arten von Verkäufern unterscheide. Die Meister im Handeln (die Leute mit der lustigen

Aussprache) können Preistreiber sehr gut ab. Gleich vom geforderten Preis nur ein Viertel anbieten. Argumente und Fragen wie „Das funktioniert doch sicher nicht mehr“ und „ist doch dreckig, kommt das aus der Mülltonne?“ sind da hilfreich. Zu dreist kann man da nicht sein, keine Angst. Das mag respektlos erscheinen, aber wer einmal deren Verhandlungstaktik erlebt hat, weiß, was unangenehm ist. Zudem ist hier die Aussage der Verkäufer „das funktioniert“ in den meisten Fällen eine glatte Lüge. Das ist leider die Erfahrung, welche ich machen musste, also hier immer im Kopf haben „könnt ja kaputt sein“.

Vorsicht bei privaten Verkäufern, also Leuten, die da wirklich Ihren Keller oder Dachboden-Inhalt verkaufen. Hier erstmal genau gucken, wirklich beim Preis angeben, was es einem Wert ist. Einen genannten Preis mit „Pah“ abtun, ist ungeschickt. Man wäre gleich unten durch. Hier ansetzen, was einem die Ware wert ist. Da kann man auch am Besten argumentieren und den eigenen Wert als Preis nennen kann einem keiner übel nehmen.

Preisankünfte der Verkäufe die mit „aber bei EBAY geht das für blabla“ beginnen, sofort mit einem „ich bin hier aber nicht bei EBAY“ entwerten. Wenn der Verkäufer dann hartnäckig bleibt und weiter auf EBAY als Berechnungsgrundlage pocht, einfach stehen lassen. Solchen Leuten ist, meiner Meinung nach, nicht zu helfen. Diskussionen in Punkto EBAY sind immer fruchtlos. Manchmal hilft die Aussage „bei EBAY weiß ich ja von wem ich was kaufe“. Das verunsichert manchmal den Verkäufer, der Preis rutscht.

Wenn ihr regelmäßig auf den gleichen Flohmarkt geht, werdet ihr sehen, daß einige anscheinend „private Verkäufer“ mit immer den gleichen Waren da stehen. Das sind natürlich keine privaten Verkäufer, hier sind Waren meist teurer als bei



anderen. Hier ist Professionalität gefragt, spielt euer Wissen über den Artikel aus und lasst den Großkotz raushängen. Guckt euch die Sachen an, mäkelt an jeder Kleinigkeit rum und drückt den Preis nach der ersten Betrachtung gleich um die Hälfte und nennt die Mängel. Der Mensch auf der anderen Seite des Tisches hat den Artikel meistens vorher selber für einen Bruchteil des Preises auf dem Flohmarkt gekauft und ist auf die schnelle Mark aus. Also hier keine Scheu. Das Schlimmste ist, das ihr es nicht kauft. Dann war die Ware das Geld auch nicht wert.

Schaut euch das Gegenüber an.

Ist da ein Verkäufer der seinen Tisch mit Tüchern verkleidet, wo alles sauber ist und einen ordentlichen Eindruck macht, oder ist da einer, der seine verdreckten und nassen Sachen auf einer Decke auslegt und dahinter seine verrostete Vespa stehen hat?

Der Erste geht vielleicht nur so zum Hobby zum Trödel und verkauft. So was gibt es, das ist ein Freizeitsport der gerade bei alten Leuten beliebt ist. Die machen das dann nicht des Geldes wegen, sondern wirklich nur um unter Leute zu kommen. Da ist Preisverhandlung schwer, aber was sucht jemand, der nur unter Leute will? Ein Gespräch. Also drauf los und schlabbert über die Ware, erzählt auch, was euch daran gefällt und weshalb ihr das haben wollt. Und ein nettes Wort und ein Gespräch ist kostenlos, öffnet dafür aber die

Bereitschaft des Verkäufers euch im Preis entgegen zu kommen. Daraus entstehen im besten Falle sogar Kontakte, die über den Flohmarkt hinausgehen. Hier wieder die Visitenkarte mit ins Spiel bringen, irgendwann bimmelt zuhause das Telefon und ihr habt einen Flohmarkt-Kontakt an der Strippe „Ich hab da einen Bekannten, der hat einen alten Computer auf dem Dachboden gefunden“ und schon geht's los.

Die zweite Sorte von Verkäufer ist einfacher zu handhaben. Der geht auf den Flohmarkt, um auf Biegen und Brechen Geld zu bekommen. Meistens aus wirklichen traurigen Gründen (und da hab ich schon vieles gehört). Der will also Geld, du willst seine Ware haben. Da führt der Weg schnell zusammen, man kann ihn auch schnell im Preis drücken. Aber hier ist immer ein gutes Gewissen und Beobachtung von Vorteil. Natürlich bekommt man da ein C64 Netzteil für einen Euro, aber wenn man ihm 2 Euro gibt, hat er vielleicht was davon und erinnert sich wieder an euch? Wenn ihr seht, daß derjenige mehrmals auf dem Markt steht, ist dies sehr wahrscheinlich und solche Leute sind Gold wert. Sie wissen meist nicht, was sie da haben und freuen sich über einen netten Plausch und ein paar Euro. Aber hier ganz vorsichtig: Lasst euch da nicht zu Emotionskäufen hin. Überleg, ob Du das wirklich brauchst. Nie aus Mitleid kaufen. Und zudem zu diesen Leuten nie privaten Kontakt aufbauen, keine Visitenkarte, keine Telefonnummer hinterlassen. Das führt nur zu Ärger und Missmut.

Der dritte Typ von Verkäufer: 40 Handys auf dem Tisch, Videospiele, Autoradios und weit und breit kein Gewerbeschild. Das sind meist Wiederverkäufer. Die kriechen den Leuten schon bei der Anfahrt in den Kofferraum und kaufen alles was schnell eine gute Mark bringt. Um



solche Verkäufer mache ich einen großen Bogen. Zudem ist meist dort nichts von Commodore zu finden. Wer auf dem Flohmarkt auch mal nach Videospielen guckt, wird aber früher oder später auf diese Leute stoßen. Einzig gutes ist, daß diese Leute meist nicht wissen was die Videospiele wert sind, sondern einfach pauschal Preise nennen. Da geht dann schon mal eine Rarität für kleines Geld über den Tisch.

Wert der Flohmarkt-Waren:

Na das sollte jeder selber einschätzen. Nicht sabbernd auf den C64 zu rennen, Preis anfragen und gleich ja sagen. Das machen Leute, die doof sind oder zu viel Geld haben. Immer erst gucken was da steht, nimmt es in die Hand und beguckt es euch von oben bis unten. Wenn etwas stört ruhig sagen, ein vergilbter C64 ist weniger wert als ein sauberer. So was sehen die Leute meist auch ein und senken schon den Preis. Seid dabei aber immer nett und denkt daran das euer Gegenüber auch was verdienen will. Ich habe immer beim Flohmarktkauf im Hinterkopf „Was mach ich, wenn es kaputt ist“. Ein C 64 Set mit Floppy und Netzteilen für einen 10 ´er nehme ich immer mit. Da kann wohl kaum alles kaputt sein selbst,

wenn nur die Floppy funktioniert, ist das immer noch ein recht guter Kauf. Ihr bekommt vom gegenüber keine Adresse, der kann eine Stunde später schon weg sein. Also entscheiden und handeln.

Abschließend noch zu sagen: Seid hier regelmäßig unterwegs, baut Kontakte auf. Der absolute Knaller ist es, über einen Flohmarkt zu gehen und viele Leute persönlich zu kennen. Absoluter Top Zustand ist es dann, wenn Leute euch die Sachen von alleine zurück legen und euch das zuerst anbieten. Das sind unbezahlbare Kontakte, da freut man sich auf jeden Flohmarkt Besuch. Das hat aber bei mir 10 Jahre gedauert bis es soweit war. Aber versucht es, es lohnt sich.

Wer sich jetzt noch beschwert und auf dem Trödel nichts findet, hat entweder Pech weil da nichts mehr zu holen ist, oder, was wahrscheinlicher ist, eure Einstellung ist falsch.

- Wer nichts erwartet wird auch nicht enttäuscht. Manchmal latscht man auch über den Trödel und findet nix. Soll vorkommen, dann halt beim nächsten Mal.

- Schon mal geguckt wie ihr auf andere wirkt? Wer mit Springerstiefeln und schwarzer Bomberjacke sich nachts vor eine alte Oma stellt und rumkeift „jetzt spinn nicht rum, verkauf das für ´n Euro“, braucht sich nicht über ablehnende Reaktionen und Hilfeschreie wundern.

- Noch mal zu Punkt 2: Noch ein Fehler: Glauben das man alleine auf dem Trödel nach Retro Computer Kram sucht. Hört hier nie auf „das ist später bestimmt auch noch da“ Gefühl. Das kann man machen, wenn man den Artikel nicht unbedingt braucht. Aber wenn ihr auf der Suche nach etwas seid und das steht vor euch, der Preis stimmt und die Geldbörse gibt es her - Kaufen und nicht lange denken. In 1 Minute kommt ein anderer und kauft es vielleicht.

Wer jetzt schon eine Mail verfasst, um mir die Pest an den Hals zu wünschen, sollte daran denken, das jeder C64 es bei einem Sammler besser hat als einem Wiederverkäufer. Oder Du bist Wiederverkäufer, dann ist es mir eine Freude wenn durch meinen Beitrag dir was durch die Lappen geht. Denn Leute, die in einem C64 oder sonstigen nur eine Ware sehen, haben es nicht verdient, so was in die Hände zu bekommen. Grüße hier auch an G.S.

Aber das ist Teil eines anderen Kapitels, das nennt sich wohl Beschaffungskriminalität und hat stellenweise Mafia ähnliche Struktur. Darauf geh ich hier aber nicht weiter ein.



Alternative zum Flohmarkt

Wie auch beim Flohmarkt ist bei folgenden Möglichkeiten Geduld gefragt.

Möglichkeit 1:

Zeitungsanzeigen, Internet-Klein-Anzeigen und Anfragen in Foren. Ist alles dasselbe. Eine Anzeige ist immer zeitlich begrenzt, hat nur bedingt Platz und gibt wenig Platz für persönliche Entfaltung. Aber Texte wie „Suche Commodore billig“ oder „C64 nicht kaputt gesucht“ sind zwar günstig, aber ein „Suche Commodore Computer jeder Art für den und den Zweck“ klingt immer besser. Bei Anfragen in Foren kann man sich richtig austoben, da hat man Platz. Und natürlich ist hier es evtl. möglich, bei geschickter Formulierung der Suchanfrage, das Google hilft. Und hier ganz wichtig: Abwarten, abwarten, abwarten. Manchmal kommt eine Reaktion erst nach Wochen oder Monaten.

Möglichkeit 2:

Die Entsorgung. Wie ein Butterbrot-papier geht auch ein C64 irgendwann mal den Weg alles Irdischen, nämlich in die Mülltonne. Und wer es schon mal gesehen hat: Diese großen orangen oder gelben Autos, welche den Müll aufnehmen, fliegen nicht zum Mond sondern laden den ganzen Klumpatsch in so genannten Deponien ab. Dort, wo fleißige Hände darauf warten, wertvolles und verwertbares aus zu sortieren. Auch ist es heute, dank EU Gesetz, der Fall das E-Schrott kostenlos entsorgt werden kann. Jetzt ist nur die Frage, die werfen das Zeugs in Kisten und ich komm nicht dran. Aber wie alles ist das nicht das Ende. Wo geht das Zeug von da aus hin? Wenn es noch funktioniert, manchmal in angeschlossene Second Hands Shops der Entsorgungsbetriebe (oder auch Möbelbörsen manchmal genannt). Oder die wertvollen Rohstoffe gehen in weiterverarbeitende Betriebe. Und das ist der Punkt wo man aktiv

werden muss. Wer sind diese Betriebe? Das erfährt man meist mal so bei einer Anfrage auf dem Recyclinghof oder einfach eine Mail an den Entsorgungsbetrieb geschrieben. Die weiteren Schritte sollte man dann vernünftig angehen.

Möglichkeit 3:

Zeitung. Aber Anzeigen hatten wir doch schon???? Stimmt, aber die Zeitung kann noch mehr für uns tun. Ihr sammelt alte Computer? Also dann wendet euch an alle Zeitungen in der Umgebung, sagt euren Bezug zu alten Computern und schon bald steht ein Reporter vor der Tür und ihr seid in einer der nächsten Ausgaben. Bingo... so was ist Gold wert. Habt ihr einen Artikel in der Zeitung, achtet darauf dass Kontakte mit abgedruckt werden. Dann wartet was passiert...

Möglichkeit 4:

Schwarze Bretter. Findet man in Supermärkten, auf der Arbeit und in elektronischer Form oder auf Papier. Also mal gucken beim nächsten Würstchen-Kauf im Supermarkt, ist da ein schwarzes Brett. Dann dran mit eurer Suche nach Commodore Sachen. Aber beachtet die Regeln für das Aushängen solcher Anzeigen (Größe usw). Immer ergiebig, ruft aber auch Trottel auf den Plan die euch mit einem alten 15 Zoll Monitor, der seit 20 Jahren in der Waschküche steht, nerven. Aber dafür hat das Telefon ja die Funktion zum Beenden des Gespräches.

Möglichkeit 5:

Ihr selber. Macht euch ein T-Shirt mit Commodore Logo und eurer Mail Adresse, klebt auf euer Auto ein Schild, dass ihr Commodore Hardware sucht, erzählt von eurem Hobby bei jeder Gelegenheit und gebt Visitenkarten aus oder schreibt eure Nummern auf Zettel usw..



Möglichkeit 6:

Second Hand Shops und Haushaltsauflösungen. War vor Jahren mal wirklich ergiebig, mittlerweile weiß auch der dümmste, daß die Teile bei EBAY mehr bringen als einen Euro. Aber ein Blick in die Shops schadet nicht und Firmen die Haushaltsauflösungen machen, verkaufen die Sachen weiter. Einfach mal dort anrufen, wo die Brocken landen.

Internet Auktionen:

Dazu schweige ich mich lieber aus. Dieser Platz ist nur noch von habgierigen Dummköpfen bevölkert die meinen das ein millionenfach gebauter C64 viele Euro wert ist oder ein Monitor mit Loch in der Bildröhre noch was für Bastler ist. Einzig einen Trend kann man derzeit an Internetauktionen absehen: Der schrumpfende Retro Hype. Vielen Dank dafür an EBAY, es wurde unerträglich.

Das war es dann mit meinem Beschaffungs Guide. Sicher gibt es noch eine andere Möglichkeit, das auszuweiten und vielleicht auch noch andere Wege seine Sammlung zu vergrößern. Aber ein paar Geheimnisse will ich noch behalten. -cr



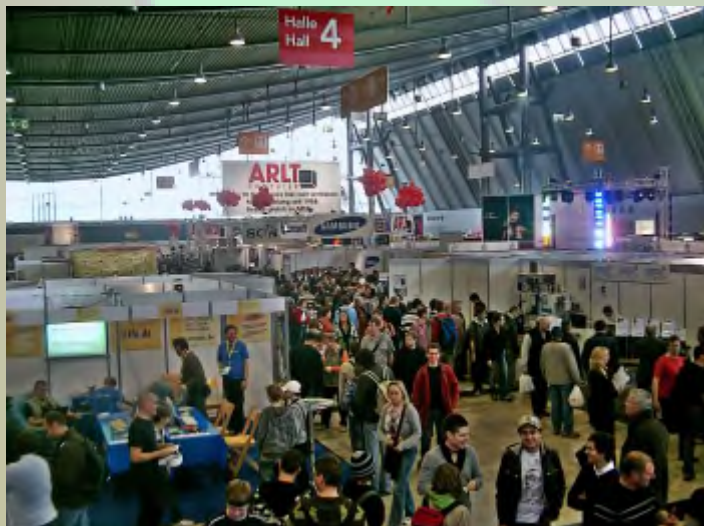
Hobby und Elektronik 2008

25 Jahre C64 – Was? Schon wieder?

Ja, so kann man sich irren. Da hatte ich doch in meinem Bericht [1] zur Hobby & Elektronik 2007 im Jahr des 25. Geburtstag des C64 geschrieben: "eine Wiederholung des 25-jährigen Jubiläums wird es nicht geben". Doch weit gefehlt. Wir feiern schon wieder 25 Jahre C64! Diesmal die Einführung in Deutschland, die ja erst 1983 erfolgte. Und noch ein Jubiläum konnten man dieses Jahr begehen. Seit 1998, also seit 10 Jahren, gibt es nun die Commodore Connection Line (CCL) auf der Hobby & Elektronik. 10 Jahre Service für Fans und Aufklärung der Ahnungslosen. 10 Jahre Streß und 10 Jahre Spaß. Grund genug auch im Jahr 2008 wieder in Stuttgart zu sein.

Ein Bericht von Reinhard Kratzberg

Zum zweiten Mal fand die traditionsreiche Hobby & Elektronik (H&E) im neuen Messezentrum am Stuttgarter Flughafen statt [2]. Die Stuttgarter Freizeitmessen (gleichzeitig liefen die Modell Süd Bau & Bahn, die Süddeutsche Spielmesse und die Kreativ & Bastelwelt) lockten vom 13. bis 16. November deutlich mehr Besucher vor die Tore der Stadt als im letzten Jahr.



Am Wochenende wurde es in der Halle 4 so voll, dass das Gedränge an die guten alten Zeiten erinnerte, als

die Aussteller am alten Messestandort Killesberg noch sechs Hallen füllten. Dies war zum Teil sicher auch der Überschneidung mit einer weiteren Messe (Familie und Heim vom 15. bis 23.11.) geschuldet. Doch auch am ersten Messetag, sonst eher von Leerlauf geprägt, war reger Betrieb in der Halle, denn es war "Spätschicht" angesagt. Die neuen Öffnungszeiten für den ersten Messetag (von 14.00 bis 20.00 Uhr) und der spezielle Eintrittspreis von nur 5 Euro haben sich bewährt. Die Besucherzahl lag deutlich höher als 2007.

Der Computerspielebereich wurde diesmal auf das hintere Viertel der Halle konzentriert. In der vorderen Hälfte waren die Händler und dazwischen die Computerclubs angesiedelt. Computer- und Elektronikhändler wie Arlt, Conrad, K&M oder VS Electronic sind hier in Stuttgart noch zu finden, in Dortmund auf der HobbyTronic sucht man dergleichen vergebens.

Deutlich erkennbaren Elektronikschrott (nicht zu verwechseln mit funktionsuntüchtiger Billigware), gab es nur an wenigen Ständen - manche nennen so etwas "Schnäppchen".

Wer es dennoch wagen wollte, konnte sich hier eine "ungeprüfte", gebrauchte Digitalkamera aus der Wühlkiste zulegen.

Drei Stände im Bereich der Computerclubs waren gerade für Commodore-enthusiasten von besonderem Interesse: GO64! (Literatur), Verein zum

Erhalt klassischer Computer (Computergeschichte) und natürlich Commodore Connection Line, CCL

(Hard & Soft, Demos & Games). Die CCL machte dabei in diesem Jahr nicht nur mit dem leuchtenden Commodore-Logo auf sich aufmerksam, sie hielt auch sonst die Fahne hoch. Und das im wörtlichen Sinne und mit einem eigenen (ausziehbaren) Fahnenmast, da das Aufhängen von Objekten an der Hallendecke – wie man letztes Jahr schmerzhaft erfahren musste – ein kleines Vermögen (für Montage und Nutzungsgebühr!) kostet.



Neben diesen Hinguckern mögen auch Stefans gut besuchte Vorträge über „Faszination Computerspiel, das Beste aus 25 Jahre C64“ im Forum der Computerclubs dazu beigetragen haben, dass sich am Stand der CCL auch dieses Jahr wieder die Jugend versammelte, die statt irgendwelcher Ego-Shooter lieber Bombmania und Boulder Dash spielte. Manche Kids ließen sich nur unter Androhung elterlicher Gewalt von den C64ern wegzerren. Wozu braucht es überhaupt PC-Spiele?

Am Samstag kam NLQ zu Besuch und arbeitete zusammen mit Skern an seiner Firmware für das IEC2ATA V2. Ein paar Bugs wurden gefixt, neue erkannt. Andere Probleme sind "systembedingt". Der Vorteil eines



FAT32-Formats (PC-kompatibel) wird z.B. mit dem Verzicht auf den "Schrägstrich" (Slash) und anderer unter PC-Betriebssystemen verbotener Zeichen in Dateinamen erkaufte. Inzwischen ist auch der in der Hardware verbaute ATmega zum Problem geworden – er ist zu klein dimensioniert und erlaubt kaum noch Erweiterungen des Programmcodes. Jetzt hofft man auf ein passendes (also pinkompatibles) Nachfolgemodell.

NLQ brachte auch ein neues Stück Hardware auf die Messe. Er hat seine eigene Hardwarebasis zum IEC2ATA-Projekt um einen SD-Slot erweitert. Eine Entwicklung, die nach Etablierung des SD2IEC etwas zu spät "auf den Markt" kommt. Spät, aber was die Flexibilität angeht ohne Konkurrenz, ist auch das schon lange angekündigte StereoINSid V2. Diese StereoSID-Platine, auf der Messe als Prototyp zu sehen, ist für alle bisher bekannten Adressbereiche des zweiten SIDs konfigurierbar, passt angeblich zu jeder bekannten Platine des C64/C128, erlaubt den Betrieb beider Chip-Versionen (sogar gemischt) und kann auch Skerns speziellen Pseudo-Stereo-Sound abspielen [3].

Nachdem auf der H&E tagsüber eifrig programmiert und lamentiert wurde, war am Abend in unserer Unterkunft, der Jugendherberge Stuttgart,

Entspannung angesagt. Wie gut, dass es den SX64 gibt. Entspannung, das ist für das Team der CCL Bombmania bis die Hand verkrampft. Und Entspannung war wahrhaftig nötig, um sich von manchen Sprüchen der Besucher zu erholen. Der Beste war: "C64, ja das war so in den Siebzigern, 1968 oder so." Da konnte ich mir gegenüber dem älteren Herrn nur mit Mühe ein: "damals waren vielleicht Sie 68", verkneifen.

Am Sonntag bekamen wir noch Besuch von einem Zwei-Mann-Team eines kleinen Internetradiosenders, das dann mit Brainstorm ein ebenso kleines Interview führte. Man sieht, der Besuch in Stuttgart hatte sich mal wieder gelohnt. Ich persönlich konnte meine Literatursammlung vergrößern und auf meinem IEC2ATA läuft jetzt die neueste Version von NLQs Firmware. Auch sonst gab es viel zu sehen und zu erleben.

Die nächste Hobby & Elektronik finden im kommenden Jahr vom 12. bis 15. November 2009 statt. **-wte**



- [1] Rückblick auf die Hobby & Elektronik 2007: [LINK](#)
- [2] Presseseite der Messe Stuttgart zur H&E: [LINK](#)
- [3] Pseudo Stereo SID - Ein Stereoklang der anderen Art: [LINK](#)
- [4] WTEs Messeblog: [LINK](#)
- [5] 25-Jahre-Jubiläumspaket: [LINK](#)
- [6] Bilder der Messe 2008: [LINK](#)
[LINK](#)
[LINK](#)



Interview mit Peter Sieg

Peter Sieg ist seit Jahren Mitglied im Forum64 und vielen daher bekannt. Im Hardwarebereich hat Peter bereits so manchem Forumsmitglied helfen können. Jetzt ist ein Buch über die Reparatur der alten Commodore Rechner von ihm auf dem Markt erschienen. Boris Kretzinger führte das Interview mit Peter Sieg.

cevi-aktuell: Peter, unter Forum64-Stammgästen hast Du Dir schon vor der Buchveröffentlichung einen Namen gemacht. Aber für einige andere dürftest Du ein Unbekannter sein. Vielleicht erzählst Du daher zuerst einmal etwas über Dich, Deine Verbundenheit zu Commodores Heimcomputern und wie Du auf die Idee zu Deinem Buch kamst.

Peter: Nun, die Technik hatte mich schon immer fasziniert. Ich kann mich noch genau daran erinnern, dass mal jemand ein Transistorradio zusammengelötet hatte und ich das sowas von super fand, aber mich selbst nie darangetraut hatte. Im Homecomputerbereich hatte ich kurze Erfahrungen mit ZX81 als erstem Computer und dann etwas länger mit Atari ST. Dafür hatte ich sogar mal ein paar Programme in GFA-Basic geschrieben, die in einem CHIP Sonderheft veröffentlicht wurden. Dann war viele Jahre „Pause“. Auch beruflich war es eher die Softwareseite über Assembler, Basic, C, Java bis hin zu ABAP/4 unter SAP R/3. An die Hardware und an das Lötten hatte ich mich nie rangetraut - bis zur CC06. Meine „Liebe“ zu den „alten Kisten“ ist nie wirklich ganz verschwunden und so kaufte ich mir vor der CC06 einen PET2001 ... leider defekt, wie sich später

herausstellte. Kurze Suche im Internet, auf die CC06 gefahren, zugesehen und gestaunt, mit welcher Kompetenz dort diese Systeme repariert werden und da wurde mein Wunsch klar, eines Tages so etwas evtl. auch mal zu können.. Ich habe mich dann sehr intensiv mit unterschiedlichen Systemen befasst (z.B Vectrex), bin dem Verein zum Erhalt klassischer Computer beigetreten, habe im „Forum64“ fleißig mitgelesen, und irgendwann hatte ich dann meinen ersten defekten C64 wieder in Gang gesetzt (PLA getauscht). Man, das war ein tolles Gefühl!! Irgendwann war es dann der dritte, vierte Cevi, der wieder „ins Leben zurückgeholt“ werden konnte. Super Sache!

So kam eines zum anderen. Ersatz-PLA, MMC2IEC, etc. Dabei



habe ich schon immer versucht, alle nötigen Informationen und Schritte penibel festzuhalten. Dazu hatte ich meine Webseiten genutzt.

Denn eines der Hauptprobleme ist die Verteiltheit der Informationen. Viele Entwickler sind leider schlechte Dokumentierer bzw. nicht sehr gut im Aufbereiten der Informationen, so dass ein Laie das alles nachvollziehen könnte.

Mal fehlt hier ein wichtiges Detail, mal eine Anschlußbelegung einer Buchse, etc. Mein Streben war und ist es, das alles zusammen zu stellen und zu bündeln.

Die Idee daraus ein Buch zu machen, kam Anfang 2008. Ich wollte irgendwann schon immer mal ein Buch herausbringen, und ich dachte, das könnte doch ein tolles Thema sein. Also nahm ich die Informationen von meiner Webseite und packte sie in eine Textverarbeitung.. ein paar Nicht-Commodore-Themen mussten außen vor bleiben und einige „Stories“ von Autoren aus dem „Forum64“ sind mit aufgenommen worden. Dann ging die Suche nach einem geeigneten Verlag los. Auch hier bekam ich den richtigen Tipp von einem Vereinsmitglied. Nun, was nach ein paar Monaten Arbeit dann letztlich herausgekommen ist, kann man aktuell für einen fairen Preis käuflich erwerben.

cevi-aktuell: Können auch Löt-Legastheniker mit dem Buch etwas anfangen, oder richtet es sich mehr an erfahrene Bastler?

Peter: Ein eindeutiges Ja! Neben konkreten, einfacheren Nachbauprojekten sind auch viele Informationen und die eine oder andere interessante Story enthalten. Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass insbesondere der Anfang schwer ist.. Alles ist neu, aber wenn man diese Hürde genommen hat, kommt man gut zurecht und solch relativ einfache Projekte wie MMC2IEC sind umsetzbar. Man braucht allerdings schon etwas Durchhaltevermögen und darf nicht gleich beim ersten Mißerfolg die Flinte ins Korn werden!

cevi-aktuell: Warum sind Deiner Meinung nach lebensverlängernde Maßnahmen für C64 und Amiga überhaupt ein Thema, mit dem wir uns auseinandersetzen sollten?

Peter: Ich bin generell kein Freund der sog. Wegwerfgesellschaft! Unsere Geschichte sollten wir pflegen und erhalten. Dazu gehören auch die Anfänge der Homecomputer, bzw. heute Personalcomputer.

Und dazu kommt, dass es einfach einen Riesenspaß macht, sich damit zu beschäftigen! Hier kann man alte und neue Technik (AVR/PIC/CPLD/FPGA) ideal vereinen. Und auch die eigenen Kinder bleiben beim Thema Retro-Spiele ja Gott sei Dank nicht ganz außen vor.

cevi-aktuell: Ein paar Bilder Deines Buchs sind leider recht unscharf geraten. Ist da beim Druck etwas schief gegangen?

Peter: Nein, das ist leider meine Schuld. Die Foto's waren für meine Webseiten optimiert und leider hatte ich keine besseren Originale mehr. Damit hatte ich die Wahl, diese Bilder zu nehmen oder ganz auf die Bilder bzw. den Artikel zu verzichten. Ich habe mich für die Verwendung entschieden. Dazu kommt aber noch, dass die Bilder im Buch aus Kostengründen leider nur in schwarz-weiß wiedergegeben werden konnten. Aber ein Buch mit Farbbildern hätte sicher bei einer so kleinen zu erwartenden Auflage jenseits der 20-25€ gelegen. Und da war mir ein kostengünstigerer Preis wichtiger.

cevi-aktuell: Ein Vögelchen hat uns gezwitschert, dass Du schon an einer erweiterten Auflage arbeitest ... was ist dran und was kommt rein?

Peter: Das stimmt. Die Entscheidung liegt aber beim Verlag. Der muss erst einmal wenigstens ein bisschen Geld damit verdienen. Ich arbeite aber parallel daran, das eine oder andere Kapitel für eine mögliche erweiterte Auflage schon einmal aufzubereiten. Da ich mich zur Zeit intensiver mit Amiga beschäftige, werden dazu sicher einige Informationen dazu kommen. Ich habe zur Zeit ein A1000-Board mittels ATX-Netzteil, Bootselektor und HxC USB Floppyemulator in Betrieb. ;-)
Das alles wird aber ggf. frühestens Mitte nächsten Jahres wirklich spruchreif.

cevi-aktuell: Wir sind gespannt, was Du noch für uns bereit hältst. Danke für das Gespräch! **-bk**



Classic Computing 2008

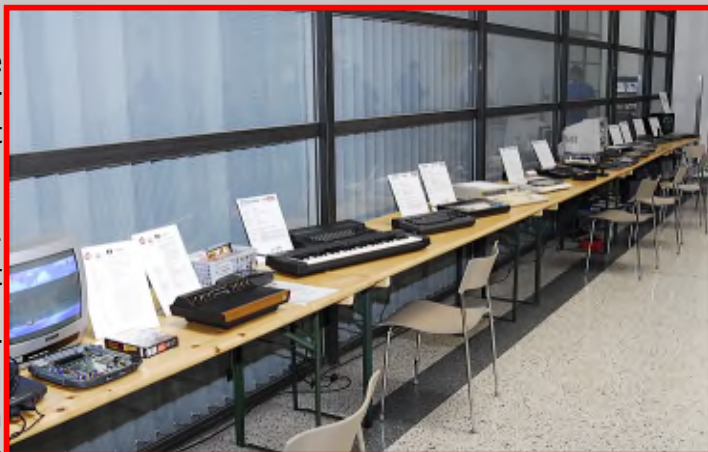


am 27. und 28. September

Sammler klassischer Computer tummeln sich nicht nur in entsprechenden Rubiken eines Online-Auktionshauses oder in diversen Foren, sondern sie neigen entgegen aller Nerd-Klischees auch zur Geselligkeit, und können unter Gleichgesinnten mitunter geradezu aufblühen. Die 8. „Classic Computing“ bot dazu vom 27. bis zum 28. September Gelegenheit. Ganze zwei Hallen mit insgesamt 650 Quadratmeter gab es für Interessierte zu durchkämmen und dabei verschiedenes zu entdecken. Thema der diesjährigen Veranstaltung war der Computerkrieg „Atari“ gegen „Commodore“, zu dem es eine Gegenüberstellung inklusive der alten Vorurteile geben sollte. Leider war davon aber wenig zu sehen: zwei sich gegenüber hängende Fahnen der Kultcomputerhersteller, eine lange Tischreihe mit interessanten Commodore-Bürocomputern und ein paar Atari-Spielkonsolen auf der anderen Seite kamen dieser Ankündigung am Nächsten. Zwar wurden auch zahlreiche Atari-Computer präsentiert, doch leider keineswegs auf die Konkurrenz Bezug genommen. Und wer keine Vorurteile mitbrachte, fand auch

dort keine.

Stattdessen wuselte man als Besucher recht ungeleitet durch die Hallen und entdeckte hier und da kleine Schätzchen. Eine derart offene Ausstellung ließ dem Besucher zwar angenehm viel Freiraum, aber ein wenig mehr durchdachte Platzzuweisung hätte sicherlich nicht geschadet. Leider gab es auch von den angekündigten Commodore-Prototypen wie C64DX und C900 keine Spur. Bei aller Kritik soll das aber nicht heißen, dass die Veranstaltung nicht trotzdem ein paar versteckte Highlights gehabt hätte: so entdeckten wir an einem unscheinbar wirkenden Stand mit einem umgebauten Desktop-C64 den retroaktiven Nils Hädecke, der seit einiger Zeit an einem kompakten Adventure-Maker arbeitet, der ziemlich vielversprechend wirkt. „MicroQuestMaker64“ nennt sich das Ganze, und bietet trotz dem Anspruch, „nur“ Textadventures bauen zu können, auch eine kleine Karte zur Orientierung und insge-



samt 100 Räume mit 30 Objekten. Sehr gut gefallen hat uns bei der Demonstration das Random-Maze-Feature: man gibt die Anzahl der gewünschten Räume ein, und der kleine Rechenknecht erstellt ein sinnig aufgebautes Labyrinth. Mehr zu diesem pfiffigen kleinen Programm im Interview mit Niels auf Seite 30; die aktuelle Beta-Version (0.1.5.4) findet Ihr auf der Heftdisk. In Halle zwei, am Commodore-Bürocomputerstand, hat es Spaß gemacht, mit Rüdiger Schuldes über Gehäuse- und Platinenrecycling bei Commodore zu philosophieren und eine Runde Space-Invaders am CBM 3032 zu spielen (die interessanter Weise auch flüssiger lief und besser aussah als die am 8096). Wenige





Tische weiter unterhielt sich Frank hervorragend mit Mr. und Mrs. Atari aus den Niederlanden, über deren Besuch wir uns bei einer der kommenden DoReCos sehr freuen würden. Und wieder ein paar Tische weiter konnte an einem Atari Jaguar gezockt werden, an dessen unförmige Pads ich mich allerdings nie gewöhnen werde. Und dann war da noch Thiemo Eddiks, der mit seiner Ausstellung (übrigens mit dem einzigen Tandy-Rechner und ein paar netten Tabletop-Arcades) gleichzeitig für sein Computermuseum in Oldenburg warb, das sich noch im Aufbau befindet.



Doch bei aller Liebe für die alten Blechkisten war es ein ganz besonders seltenes Edelstahlgehäuse, das mir den Tag versüßte. Viel zu groß, um es in der Halle zu präsentieren. Von einem Italiener entworfen, in Irland gebaut und - leider gefloppt. Für den Preis gut erhaltenen Modells bekäme man auch ein halbes Dutzend C64DX – die ich übrigens sofort gegen einen tauschen würde, wenn ich sie denn hätte. Die Rede ist von einem DeLorean DMC-12. Sie wissen schon, der eleganteste Grund, eine Zeitmaschine in ein Auto zu bauen. Als sich die Kunde von der Ankunft des DeLoreans herumsprach, bildete sich



auch recht schnell eine Schar von Neugierigen um den Wagen, um ihre Kameras, Sabberlätzchen und Gebetsteppiche auszupacken. Bei der Gelegenheit wurde uns allen dann auch klar, warum der gute Reparatur-Gott und Guter-Feerich Michael, Codename „DMC“, aus dem Forum64 eigentlich DMC heißt. Ein Aufkleber hat es uns verraten: „Quality Assured“.

Wenig später, nach einer abschließenden, stärkenden Tasse leckerer Gulaschsuppe machten Frank und ich uns wieder auf den Heimweg. Die Veranstaltung war ganz ordentlich und wir hoffen, dass die Ausstellungen und Platzvergaben im kommenden Jahr etwas besser geplant werden.

Trotz der Kritik: Retro-Nerds und Sammler sollten in jedem Fall mindestens einmal bei dieser Veranstaltung dabei gewesen sein. **-bk**



Review:

DRAGON'S LAIR

Als der Dragon's Lair Spielautomat anfang der 80er in den Spielhallen erschien, war die damals gebotene Grafik eine ziemliche Sensation. Statt der damals üblichen farbbegrenzten Pixelgrafik wurde dem Spieler

tatsächlich eine Zeichentrickpräsentation geboten, die man bis dahin nur aus Filmen kannte und für die sich Don Bluth (unter anderem „Feivel der Mauswanderer“ und „In einem Land vor unserer Zeit“) verantwortlich zeigte. Zu behaupten, Dragons Lair hätte die Videospielgrafik

revolutioniert, wäre meiner Meinung nach etwas übertrieben. Letztendlich war es wirklich nur eine Laserdisc, die einen Zeichentrickfilm abspielte, während sich die spielerische Freiheit darauf beschränkte, jeweils die richtigen Joystickbewegungen zu machen damit dieser weiterlief.

Die Story war so kurz wie simpel. Prinzessin Daphne wird von einem bösen Drachen entführt und ein liebestoller, kühner Ritter muss hinterher, um diesen zu töten. Gut, Storys in Actionspielen sind meiner Ansicht nach eh überschätzt und wenn ich sowas benötige, lese ich ohnehin lieber ein Buch.

Da die vorlagentreue C64-Umsetzung eines reinen Grafikblenders vermutlich ein recht

undankbarer Job geworden wäre ging die Firma Readysoft 1986 glücklicherweise anders an die Lizenz ran. Die Levels des selbstablaufendem Zeichentrickfilmes bei dem der Spieler in bestimmten Momentan eingreifen aber nicht wirklich viel beeinflussen kann wurden auf drei Stück reduziert und die restlichen sechs durch verschiedene Minispiele ersetzt.

Beginnt der erste, noch isometrisch gehaltene Level, mit einer fallenden Plattform auf der man sich eine gewisse Zeit gegen pustende Wolken behaupten muss, findet man sich im zweiten Level in einem, aus der Vorderansicht gezeigtem, Raum wieder. Hier muss man, wie im Arcadenvorbild, mittels Try & Error rausfinden welche Joystickbewegung benötigt wird um den Raum unbeschadet zu überleben. Der dritte Level wechselt dann zur Seitenperspektive und man muss mithilfe einiger Lianen den oberen rettenden Ausgang finden bevor der Raum gänzlich im Feuer untergeht.

Die Grafik sticht jetzt nicht grossartig hervor, fällt aber auch nicht negativ auf. Grafisch wird überwiegend der Standard geboten der damals typisch war. Einige Levels sehen recht schwach aus während andere wirklich schick anzusehen sind.

Die Musik von Colin Porch ist nicht wirklich dolle. Sie klingt bis nett-OK (Level 1+5) bis unerträglich nervtötend (Lev 2+8) überschreitet aufgrund der Levelkurze aber



glücklicherweise nicht die Phase in der man die Lautsprecher aus dem Fenster schmeissen will.

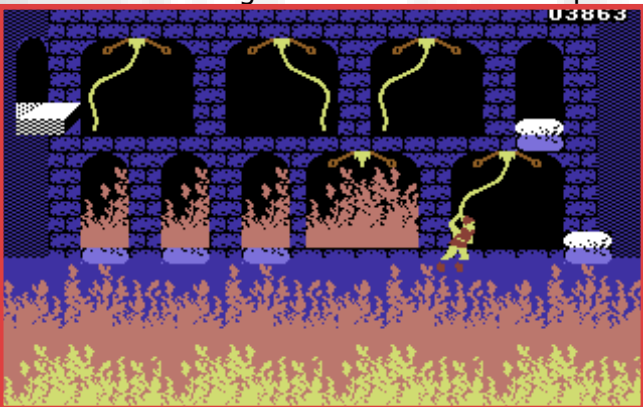
Was bei Dragon`s Lair zurecht sehr häufig kritisiert wurde, ist der unschön harte Schwierigkeitsgrad, bei dem man wirklich eine sehr hohe Frustrationsgrenze haben muss, um die späteren Levels mal zu sehen. Alleine der Sprung von dem Vorsprung zur fallenden Plattform am Anfang des ersten Levels wird wohl, aufgrund der etwas ungenauen Steuerung und Kollisionsabfrage, wohl kaum jemand auf Anhieb geschafft haben. Die einzelnen Abschnitte selbst sind nicht sonderlich lang aber das man bei

entscheidet. Da der Kampf leider auch ewig dauert, ist ein passieren des Raumes kaum zu schaffen was die Motivation leider vollends beendet. Es ist nicht so spannend Dragon`s Lair immer wieder neu zu beginnen wenn man nicht einmal im Ansatz eine Chance sieht das Spiel zu meistern.

Fazit:

An sich hätte Dragon`s Lair ein recht nettes Spiel werden können. Eine grossartige Tiefe wird spielerisch nicht wirklich geboten aber die Levels sind kurz und auch abwechslungsreich genug, um auf den nächsten neugierig zu machen. Aber der überharte und später unausgeglichene Schwierigkeitsgrad macht leider vieles kaputt. Trotz aller Frustration ist es, bis zum besagtem achten Level, durchaus möglich das Spiel mit einer hohen Frustgrenze zu meistern. Aber wenn man diese einmal erreicht hat und irgendwann feststellt das ein weiteres Gelingen nur von einer überhohen Portion Glück möglich ist vergeht einem leider sehr schnell die Motivation. An sich ist dies wirklich schade. Nicht so, dass Dragon`s Lair das Potential zu einem Überhit gehabt hätte, aber durch diesen und andere Patzer bleibt leider nicht mehr viel an Spielbarkeit oder Motivation übrig.

-rk



dem kleinsten Fehlritt eines Levels wieder an den Anfang des selbigen gesetzt wird kann schon sehr nervig werden. Vor allem, da viele Situationen auf Anhieb kaum zu schaffen sind da vieles nach dem Try & Error Prinzip läuft und sich auch die Kollisionsabfrage nicht unbedingt von ihrer fairsten Seite zeigt. Ebenso geht einem die nicht abbrechbare Todesanimation spätestens nach dem 3-4 Lebensverlust ziemlich schnell auf die Nerven. Den absoluter Todesstoß bekommt die Spielbarkeit dann leider endgültig durch Kampf gegen den schwarzen Ritter des achten Levels. Sollte die Neugierde über die Frustration gesiegt haben um den irgendwann zu erreichen ist hier Feierabend. Die eigene Figur agiert deutlich zu langsam um den Angriffen seines Gegners auszuweichen so das hier nur noch pures Glück über Sieg oder Niederlage



Tja, da ist mal wieder eine DoReCo vorbei. Unfassbar. Sieben Stunden war ich vor Ort, ich habe nicht die leiseste Ahnung wo diese mal wieder geblieben sind. Und dabei bin ich erst gegen 15.00h eingetrudelt, wäre ich dieses Mal pünktlich gewesen, hätte ich zehn Stunden zusammen bekommen. Aber das hätte keinerlei Unterschied gemacht....es gibt (fast) keine bessere Möglichkeit, Zeit in Nullkommanichts verfliegen zu lassen als die DoReCo. :)

Aber der Reihe nach. Pflichtbewusst wie man ist, geht man also samstags erstmal arbeiten. Dann nach Hause und die Gerätschaften ins Auto. Vorher einpacken wäre ja nicht verkehrt gewesen - aber bei den Temperaturen die zur Zeit nachts herrschen habe ich da mal drauf verzichtet. Gut, dieses Mal begleitete mich ausschließlich Amiga-Hardware. Auch hier habe ich so langsam aber sicher (gut, jetzt nach der DoReCo GANZ sicher) Blut geleckt. Wir hatten schon im entsprechenden Thread im Forum64 viel geplant - viele Neue hatten sich angekündigt - und kamen auch!

Nicht ohne Stolz können wir die Teilnehmerzahl von 38 vermelden, es war wieder rammelvoll (auf den vergangenen DoReCos hatten wir kurzfristig mal mehr als 40 Mann gezählt, das waren aber dann größtenteils Kurzbesucher, die geguckt haben und dann wieder weg waren).

Schon beim Einpacken erreichte mich ein Hilferuf per Handy, so dass ich als Ersatzteilsender noch zwei VC20-Platinen mit einpackte. Die blieben dann aber doch unangetastet. Beim Telefonat hörte ich schon, dass wir ein volles Haus haben. Es ist ja vieles

gut eingespielt bei diesen Treffen. Kurz bei Pape ans Fenster geklopft und schnell die Hardware mit Hilfe von helfenden Händen drinnen durch eben dieses Fenster gereicht. Parken ist bei Haus Pape kein Problem - vorausgesetzt, man ist einer der ersten Drei vor Ort. Ansonsten stehen die Autos immer recht weit weg. Der wirklich EINZIGE (und verschmerzbarer) Nachteil bei Pape. Schon beim Einladen sah ich Skern ankommen, ganz sportlich mit Fahrrad. Hut ab vor der Leistung!

Nach der obligatorischen Begrüßung, natürlich auch der o.g. Neuankömmlinge, gings ans Aufbauen, meine zwei Amigas fanden schnell Platz.



Premiere diesmal: ein Beamer (nochmal vielen Dank an caracho!). Dieser musste auch arg ackern und war somit die ganze Zeit in Betrieb. Es hat sich gelohnt!

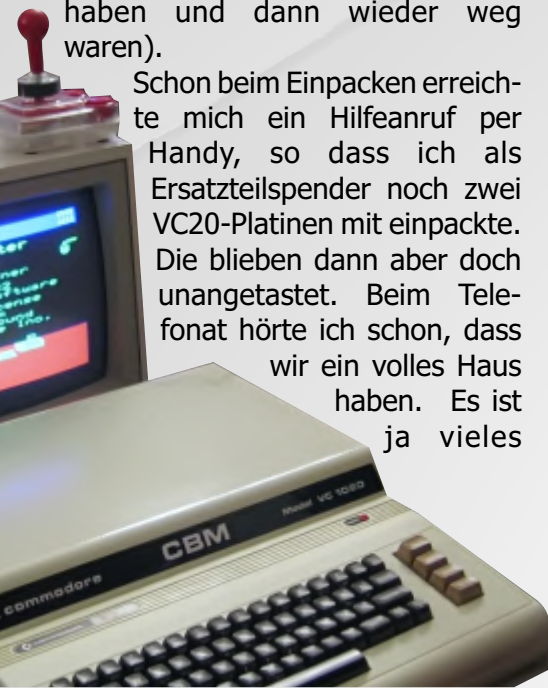
Nicht lange nach meinem Aufbau starteten wir dann auch die Competition. Spiel diesmal: 'Battle Squadron' auf dem Amiga. Obwohl der Sieger eigentlich bereits vorher schon feststand (obwohl dieser mit seiner Leistung von "nur" knapp über 450.000 Punkten nicht wirklich zufrieden war...), gab es rege Beteiligung. Und die Compo hatte natürlich ein ganz andere Qualität als

vorher auf den 14"-Commodore-Monitoren. Beschallung gab es auch aus entsprechenden Boxen, so dass wir uns, so glaube ich, nie wieder trauen werden eine Compo auf einem normalen Monitor zu starten....=)

Platz 1 also für Hucky, Platz 2 für Videofreak, Platz drei ging an Cpt. Klotz. Ich werde es hier nicht groß kommentieren, dass ich meine ersten beiden Raumer schon nach den ersten zwei Minuten verloren habe....*grmpf*

Die Siegerehrung wurde dann standesgemäß durch ein (freundlicherweise von Telespielerator zu Verfügung gestelltes) Megaphon eingeläutet, so dass wir fast ungeteilte Aufmerksamkeit hatten. Zuerst wurden die Sieger der vergangenen Compo gekürt, da beim letzten Mal keine Urkunden vorhanden waren, danach folgten die Sieger des Tages. Cpt. Klotz war sich der Ehre des Siegerseins wohl gar nicht bewusst und hatte sich schon nach vorne in den Restaurantteil verzogen. Kurzer Hand begab sich das Siegerkomitee also zu ihm, inklusive der laufenden Kameras und überreichte dem strahlendem Sieger zwischen Salatteller und Hauptgericht das Triumphdokument. Gut, dass sonst keine Gäste im Restaurant waren, die etwas reifere Dame hinter dem Tresen ließ eine Bemerkung fallen, die ich nicht verstand, aber trotzdem zu deuten wusste. 8) Egal, auf jeden Fall war es eine gelungene Show.

Direkt im Anschluss ging es dann an das vorher von Bender vorgeschlagene Weihnachtswichteln. Was das ist? Jeder der wollte, brachte ein Geschenk mit (verpackt natürlich) und legte es im Vorraum ab. Alle, die etwas mitgebracht hatten, kamen auf eine Liste und durften sich dann selbst aus dem Fundus etwas aussuchen. Dabei gab es Überraschungen ("was soll ICH denn mit einer RS232-Schnittstelle?", "oh toll, Module....schade, dass ich keine Konsole habe!"), Tauschen war aber





erlaubt, so dass die Teilnehmer dann doch zufrieden wieder den Partyraum ansteuerten.

Anschließend begaben wir Orgas, sowie Hucky und Andi, die mit am Tisch saßen (aber im Prinzip auch gar nicht da waren, weil sie ausgiebig das Thema Geocaching erörterten) uns zur Leibesfüllung nach vorne.

Während des (in meinen Augen wirklich sehr guten) Essens sprachen wir Orgas schon mal die Termine für nächstes Jahr durch. Auch eine Zweitages-DoReCo ist fest in Planung! Mehr dazu im aber nächsten Jahr.

Die ersten zwei Termine für 2009 stehen bereits, nämlich der 07.02.09 und der 04.04.09. Mehr dazu auf www.doreco.de und im Forum64.

Chris25-NRW hatte mir im F64-Thread schon in Aussicht gestellt, sich ein bisschen um meinen noch nackten 1200er zu kümmern. Nur so viel dazu: jetzt bin ich "im Spiel". Nachdem wir vom Essen zurück waren, ging es los. Mit Engelsgeduld ertrug er meine immer gleiche Antwort ("nö!") auf seine immer wiederkehrende Frage ("hast Du das auch noch nicht drauf??") und pendelte somit immer zwischen unseren beiden Tischen hin und her. An dieser Stelle noch mal ein Herzliches Dankeschön für das

Rundumsorglospaket und den anschließenden Emailsupport. Jetzt kann mein Amiga endlich mal was leisten. =) Auch Danke an Propheus, der meinem Rechner schon mal eine Auswahl an Demos verpasste.

Während der gesamten Veranstaltung erfreute uns Propheus mit ausgewählten Demos aus seinem getunten Amiga. Per Beamer wurde gezeigt, was die Kiste drauf hat, wenn man sie lässt.

Die Stimmung war mal wieder ausgezeichnet. Auch die Neuhinzugekommenen fühlten sich sichtlich wohl, wie man dann auch dem anschließenden Feedback im Forum entnehmen konnte. Es ist in schönes Gefühl, dass die DoReCo so gut ankommt!

Es war an klassischer Hardware auch wieder fast alles vertreten, was man sich (nicht) vorstellen kann. Vom kleinsten "Game & watch"-Handheld (wofür ich leider auch keine Zeit gefunden habe, sorry, Jasmina!) bis zum tragbaren Sega mit 3D-Brille und Highend Amiga 4000 war alles dabei. Einzig Ajax fehlte und somit auch die Abteilung "Commodore Büromaschinen". Die Lötcke war

dieses Mal etwas schwach besetzt, Donald hatte sein Equipment zwar mit und lötete auch fleißig, aber die anderen Mitlötter (Hucky, DMC) waren dieses Mal mehr auf Entertainment aus. Es sei ihnen gegönnt. Dem Autor ist nicht bekannt, ob Hucky und DMC ihr Ritual abgehalten haben (Baumkuchen ist ein fester Bestandteil davon), aber es ist sicher anzunehmen. :)



Wie bereits oben erwähnt, es ist mir mal wieder schleierhaft, wie die Zeiger so schnell auf 22.00h wandern konnten. Zu diesem Zeitpunkt machte ich mich auch langsam auf den Heimweg.

Ich zitiere hier mal sign-set aus dem Forum64-Thread: "Tele, Björn und ich wurden von den Bedienungs-Mäuschen um 0.30 Uhr rausgefeht."



Unterm Strich also wieder eine gelungene Veranstaltung. Danke an alle Teilnehmer! Es hat wie immer einen Riesenspaß gemacht und ich freue mich aufs nächste Jahr!

In diesem Sinne – das Orga-team der DoReCo wünscht Euch ein Frohes Weihnachtsfest und ein gutes und gesundes Jahr 2009.

Wir sehen uns - auf der nächsten DoReCo! ;) **-mb**

30 Jahre Space Invaders

30

SPACE INVADERS 30th ANNIVERSARY

Ich glaube, Space Invaders war der erste Automat, den ich je zu Gesicht bekommen habe. Wann es war, weiss ich nicht mehr so genau, irgendwann, Ende der 70'er. Meine Eltern gingen seinerzeit gerne in der "Kaufhalle" einkaufen und sie liebten es, in der dortigen Kantine ("Kantine" passte zu der 70er-Jahre-Plastik-Optik wie die Faust auf's Auge) essen zu gehen.

Da das Essen so toll wie der ganze Raum war, wurde mir schnell langweilig, da bemerkte ich einen seltsam piepsenden Kasten in der Ecke des Raumes. Obwohl ich selbstverständlich kein Geld von meinen Eltern bekam ("für so einen Quatsch geben wir kein Geld aus"), stand ich sicherlich 15 Minuten fasziniert davor und betrachtete die ablaufende Demo. Ja, Space Invaders hat mich sofort fasziniert. Und ich war sicher nicht der Einzige.

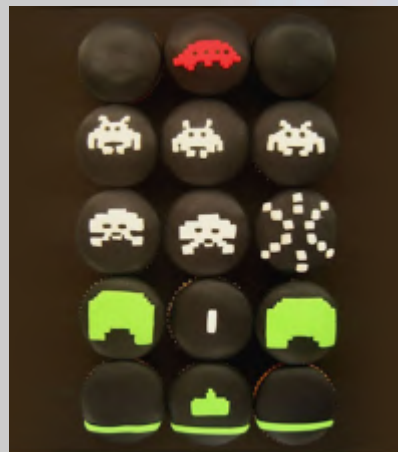
In diesem Jahr sind die Eindringlinge aus dem Weltall 30 Jahre alt geworden (1978 programmiert von Toshihiro Nishikado und vertrieben von Taito). Übrigens hatten diese ersten Videospiel-Aliens noch keine Namen, daher werden sie heutzutage mit ihrer Punktzahl benannt.

Inzwischen sind sie längst Kult. Unzählige Gadgets wurden in den letzten Jahren mit dem Konterfei der Pixeleindringlinge versehen. Alle aufzulisten wäre unmöglich, hier eine Zusammenstellung einiger Funde aus dem Internet. -fe



Fußmatte

Die animierte Space Invaders Fussmatte ist definitiv ein Highlight im stark umkämpften Bestreben, die schönste Eingangsverschönerung am Start zu haben. Und wehe einer putzt seinen Schuhdreck an diesem genialen Teil für 69 US\$ ab.



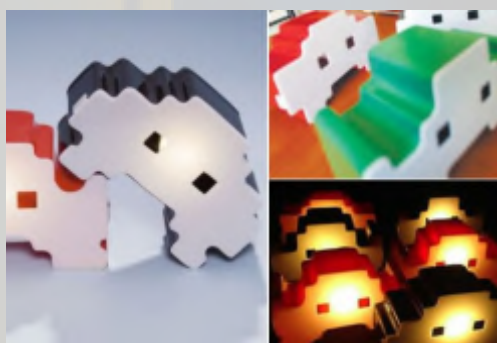
Cupcakes

Mmmh, lecker! Leider aber auch selbstgemacht, so dass man im Laden vergebens danach sucht.



Wall-Stickers

Wand-Dekoauflöcker bestehend aus 7 Enemies, 1 Base und acht Missiles. Laut Hersteller leicht und rückstandslos entfernbar. Ein Muss für jede Retroparty!



Lampen

diese kultigen Leuchten wurden von einer Werbemittelfirma aus Chile hergestellt - und leider nur dort vertrieben.



Krawatten-Shirt

auf www.tie-shirt.com findet man dieses T-Shirt mit aufgedruckter Krawatte - für jeden Anlass richtig gekleidet.



Pullover

Für kalte Winterabende vor dem Kamin.. quatsch, natürlich vor'm Bildschirm ist dieser Pullover aus dem Onlineshop Etsy shop. Mit typischer Space-Invaders-Szene auf der Front und Scoreliste auf dem Ärmel.



Schneidbrett

150 Würfel aus Walnussholz ergeben zusammengeleimt dieses "20 Points"-Schneidbrett. Der Preis beträgt stolze 129,99 US\$.



Handtücher

Zum 30. Geburtstag von Space Invaders gibt es schicke Handtücher für den RetroFan. Drei Variationen für je US\$20 können bestellt werden. Übrigens ist der Herausgeber Taito.



Kekse

Na, dass sind doch mal coole Weihnachtskekse! Allerdings kann man diese nicht kaufen, gehören auch in die Abteilung selbstgemacht. Wie der Bäcker das hinbekommen hat? Mit Play Doh Fun Factory...



Unterhose

Der Unterhosendesigner Ted Baker hat zum dreißigsten Geburtstag der Angreifer, diese Sonderedition für steile 35\$ auf den Markt gebracht.



Tasche

aus schwarzem PVC. Von der koreanischen Firma DCX Design Komplex für 42.000 Won (ungefähr 45 US\$.)



Socken und Mütze

Schick, nicht wahr? Auf jeden Fall Kult. Leider fanden wir keinen Hersteller, so dass dies wahrscheinlich in die Abteilung "von-Oma-zu-Weihnachten-gestrickt" gehört.



Arcade Table

Wer erinnert sich nicht an die berühmten Arcade Table? So ein Teil mal besitzen.. ist nun möglich. Dieses Retro-Schmuckstück ist ausgestattet mit einem 14 Zoll Monitor und stabilen Arcade Buttons und Joysticks. Allerdings wurde hier modernste Technik eingebaut: Digitaler Sound, HiRes Color und - neben Space Invaders - noch 150 weitere Arcade-Kracher. Aber: Stolze 1.800£ soll das gute Stück kosten.

microQuestMaker64

cevi-aktuell lernte NielsHaedecke auf der diesjährigen CC08 kennen. Während eines netten Gespräches kam heraus, dass er einen recht interessanten Adventure-Maker programmiert hat. Niels stand uns für ein Interview gerne bereit.

cevi-aktuell: Niels, vielleicht stellst Du Dich und Deine C64-Laufbahn zuerst einmal kurz vor.

Niels Haedecke: Gerne. Ich heiße Niels Haedecke, bin 35 Jahre alt und wohne in Düsseldorf. Seit elf Jahren bin ich professionell in der IT Branche tätig; zunächst als C Programmierer, mittlerweile züchte ich aber Pinguine - soll heißen: ich bin zur Zeit als Linux Systemadministrator tätig. Das erste mal, das ich mit einem Computer in Berührung kam war im Jahr 1983. Meine Eltern hatten einen Bekannten der beruflich mit einen Atari 800 gearbeitet hat und eines Tages hat er uns dann diesen "Wunderkasten" vorgeführt. Mein Bruder und ich waren sofort beigesitert und auch meine Eltern hatten Interesse an diesem, damals sehr neuen und faszinierenden, Medium gefunden. So kam es, das wir 1984 unseren ersten "Familiencomputer" angeschafft haben: einen Commodore VC-20 (der zu diesem Zeitpunkt fast schon wieder "veraltet" war, aber woher sollte unsereins das wissen?). Selbstverständlich hatten meine Freunde zu diesem Zeitpunkt eher einen Atari 800 oder C64 zu Hause, so das ich, in Ermangelung an Spielen für den kleinen VC-20, mit der Zeit begonnen habe mir BASIC beizubringen und kleinere Programme wie z.B. eine extrem simple Adressverwaltung zu schreiben. Erst 1987, als der Rest der Welt immer mehr mit schicken Atari STs und Amigas unterwegs war, habe ich dann endlich meinen eigenen C64 bekommen. Und den habe ich bis heute! Dazwischen liegen etliche Macs, PCs, ein Atari ST und diverse Amigas. Aber der C64 und auch der

Amiga haben mich eigentlich immer begleitet und trotz moderner 3D-Boliden und immer aufwändigeren Spieletiteln wie "Bioshock" oder der "GTA" Serie spiele ich auch heute noch Klassiker wie "The Sentinel" oder "Wasteland". Man hört sich ja auch Jahre später noch ältere Rocksongs an oder schaut bestimmte Filmklassiker immer wieder.

cevi-aktuell: Warum ein Adventure-Maker für den C64? Wie bist Du auf die Idee gekommen und wie lange entwickelst Du schon daran?

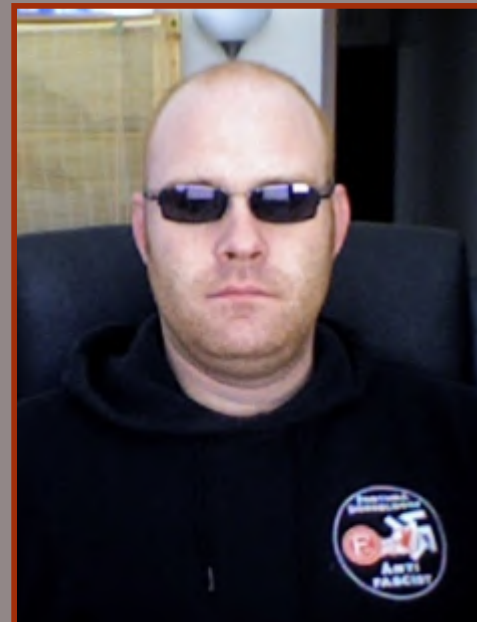
Niels Haedecke: Tja, das ist so eine Sache... ich habe mich in den 80er Jahren immer wieder gefragt, wie diese ganzen Adventure Spiele, die damals eine Zeit lang sehr populär waren, funktionieren. Und so habe ich dann versucht, in BASIC einzelne Elemente dieser Spiele nachzubauen. Irgendwann hatte ich dann den Trick mit der "Map" in solchen Spielen für mich entschlüsselt und etwas später kam dann noch ein kleiner Zwei-Wort Parser dazu. Allerdings waren das sehr simple Konstrukte in BASIC 2.0 und irgendwie ist bei diesen Experimenten auf dem VC-20 und C64 am Ende nie etwas brauchbares herausgekommen (es wurde auf dem C64 dann ja auch sehr oft gezockt, bis der Arzt kam ;). Aber ich habe mir so zum ersten mal eine Programmiersprache beigebracht. Und das habe ich jedes mal, wenn ich eine weitere lernen wollte so gemacht: ob BASIC, Pascal oder C - jedesmal wenn ich eine dieser Sprachen erlernt habe, habe ich das anhand eines ganz simplen Zwei-Wort Parser Textadventure gemacht.

Seitdem fasziniert mich diese Art von Computerspielen und im Jahr 2002 hatte ich dann kurz Kontakt zu einem Open-Source Projekt, welches allerdings ganz anders konzipiert ist: "JACL" von Stuart Allen. 2004 habe ich mir dann eine MMC64 gekauft und somit eine bequeme Möglichkeit gehabt, Daten und Programme vom Mac bzw. PC auf echte C64 Hardware

zu bringen. Da hat mich dann endgültig das "Retrohacking Fieber" gepackt und mir kam die Idee, statt einem simplen Adventure Spiel einen Adventure Maker für den C64 zu programmieren. Ein recht anspruchvolles Ziel, wenn man bedenkt das ich eigentlich keine Ahnung habe wie man sowas eigentlich macht. Seitdem gibt es immer wieder Phasen, wo ich die Zeit habe in Ruhe das Programm zu verfeinern und neue Features einzubauen. Zuletzt waren das erweiterte Vokabeln und die dazugehörigen Funktionalitäten, z.B. "lock / unlock" oder "open / close".

cevi-aktuell: Jemand, der einen Adventure-Maker erstellt, muss Adventures zumindest gerne mögen. Welche haben Dir am meisten Spaß gemacht und welchen Einfluss haben sie auf Dein Hobbyprojekt gehabt?

Niels Haedecke: Ich erinnere mich an eine Ausgabe der Zeitschrift "Happy Computer" aus dem Jahr 1984 oder 1985. Da gab es ein Adventure zum abtippen mit dem Namen "Zauber-schloss". Das hat mich seinerzeit total fasziniert, weil es eben auch in BASIC geschrieben war und irgendwie hat dieses Spiel bei mir eine "Initialzündung" ausgelöst. Allerdings konnte man "Zaube-schloss" ohne weiteres an einem verregneten Samstagnachmittag lösen. Später gab es dann



noch "Zauberschloss II", das war ähnlich kultig.

Zudem bin ich durch meine Begeisterung für UNIX und GNU Linux Systeme sehr schnell ein Fan von "Nethack" geworden. Das ist so ein Spiel was ich gerne mal lösen würde, wenn ich dabei nicht immer wieder sterben täte - also im Spiel. Nethack hat mich direkt gepackt und genau so fasziniert wie es "Zauberschloss" getan hat. Der "microQuest-Maker64" (mQM64) versucht ein wenig, diesen einfachen Stil zu übernehmen. Man merkt halt schon, das ich mich ein wenig vom Charme einer klassischen Textkonsole habe inspirieren lassen.

cevi-aktuell: Was bietet Dein Adventure-Maker an Funktionen, wie umfangreich kann man sein Adventure gestalten und was ist künftig noch geplant?

Niels Haedecke: Nun, zunächst ist es möglich eine "Map" zu generieren, in welcher sich der Spieler herum bewegen kann. Eine Map ist eine $x * y$ Matrix von max. $10 * 10$ Räumen. Diese können entweder manuell durch Eingabe eigener "Koordinaten" definiert werden, oder man lässt die Karte durch einen simplen Labyrinth-Generator erstellen. Letzterer wurde von Mark Howell in einem entsprechenden Newsgroup Thread Anfang der 90er Jahre zu Lernzwecken veröffentlicht. Im Spiel selber wird dem Spieler auf Wunsch eine 2D Karte des aktuellen Raums dargestellt. Beim Editieren der Räume kann der Anwender festlegen, welche PETSCII Zeichen für die Darstellung der Karte des jeweiligen Raumes verwendet werden sollen. Zudem verfügt jeder Raum über 5 Zeilen á 40 Zeichen Text, die der Raumbeschreibung dienen.

Des weiteren kann man Objekte in den einzelnen Räumen dieser Map platzieren. Diese Objekte besitzen ebenfalls Beschreibungsfelder und können durch Attribute näher

bestimmt werden. So kann man z.B. festlegen, ob ein Objekt eine Waffe ist oder ob es überhaupt bewegt bzw. aufgenommen werden kann. Ein Objekt kann zudem ein "Container" sein, das heißt ich kann andere Objekte in diesem "Container Objekt" unterbringen. Ein Beispiel wäre eine Kiste, in die man eine Schatzkarte legt. Diese Container Objekte können geöffnet oder geschlossen sein. Außerdem kann man ein Container Objekt zusätzlich auch noch abschließen. Womit wir bei einem weiteren Attribut wären, denn ein Objekt kann auch als Schlüssel definiert werden, mit dem sich dann ein anderes Container Objekt auf- bzw. abschließen lässt. Das sind die aktuell implementierten Attribute. Darüber hinaus gibt es noch Attribute für Panzerung sowie Schadenspunkte und Lebensenergie, diese werden im Moment aber noch nicht abgefragt.

Für die Zukunft ist ein einfaches Kampfsystem geplant, das macht aber nur Sinn wenn man auch NPCs (non player characters) zum Spiel hinzufügen kann. Und das ist der nächste geplante Schritt, denn mit diesen Features lässt sich dann schon ein kleines, kompaktes Quest bauen mit dem man sich z.B. in der Mittagspause ein paar Minuten vergnügen kann.

Außerdem habe ich vor einiger Zeit mal testweise das eigentliche Game Engine in den ContikiOS Telnet Server integriert. Damit war es, allerdings unter "Laborverhältnissen", möglich sich via Telnet mit dem C64 zu verbinden und dann ein mit dem mQM64 erstelltes Spiel online zu spielen. Auch da sehe ich viel Potenzial.

Und dann ist da noch die Idee eines "logic engine", mit dem der Anwender das Spiel komplexer gestalten kann. Zum Beispiel könnte man Objekte und Räume anhand von deren Attributen durch einfache AND / OR Verknüpfungen steuern, so das sich beim Öffnen einer Truhe

plötzlich eine Tür im selben Raum schließt. Einfache Timer und ein paar Status oder Flag Variablen wären in diesem Zusammenhang auch keine schlechte Idee. Aber bis dahin ist es noch ein gutes Stück Arbeit.

cevi-aktuell: Kann ich mit dem microQuestMaker64 schnell ein kleines Adventure erstellen?

Niels Haedecke: Ja und Nein. Ja, denn die Idee hinter mQM64 ist die, das man mit wenig Aufwand kleinere Quests bauen und diese mit anderen Leuten austauschen kann. Nein, denn aktuell ist ein selbst erstelltes mQM64 Spiel nur innerhalb des Editors lauffähig und aufgrund des Entwicklungsstandes der Software sind diese Quests noch sehr einfach gehalten. Aber ich werde bald ein "Runtime Engine" bereitstellen, das anhand einer Konfigurationsdatei eigene Spiele lädt und dann ausführt, ohne die ganzen Editorfunktionen bereitzustellen. Insgesamt fehlt es dem Programm im Moment halt noch an Komplexität. Das soll jetzt aber niemanden davon abhalten, den "microQuestMaker64" auszuprobieren.

cevi-aktuell: Abschließend: Was haben C64-Nutzer in Zukunft noch von Dir zu erwarten? Gibt es in weiter Ferne noch Projekte, die Du gerne für 6502- (bzw. 6510-) Rechner umsetzen möchtest?

Niels Haedecke: Sofern es mir meine Zeit erlaubt, werde ich am microQuestMaker64 weiterarbeiten. Da habe ich im Moment, was Retrohacking angeht, meinen Fokus drauf. Was mich aber auch sehr reizen würde, wäre ein Telnet basiertes Mailboxsystem auf der Basis von ContikiOS zu entwickeln. Damit könnte man dann wie damals in den 80ern ein kleines, C64 basiertes BBS aufbauen welches dann mit Hilfe der RRNet oder TFE Adapter mit dem Internet verbunden und via Telnet erreichbar wäre. Sowas zu entwickeln würde mir auch sehr viel Spaß machen.

-bk



Star der Videospielszene ist tot



Abraham Lincoln-Sekundarschule, Lickskillet (Alabama) - nach Jahren des Überlebens gefährlicher Landstraßen, vollgestopft mit geisteskrank rasenden Autofahrern und der Überquerung reissender Flüsse auf den Rücken sinkender Baumstämme, hat Classic-Videospiel-Superstar Frogger schließlich sein Ende unter den Händen von zwei 6.-Klässlern gefunden.

Quellen zufolge sei Frogger betrunken in eine Kiste voll toter Frösche gestolpert, nachdem er eine wilde Nacht alkoholischer Exzesse und sexueller Ausschweifung hinter sich hatte. Die beiden jungen Kursteilnehmer Sprech Vingles und Glorious Hugo waren entsetzt, die Überreste einer Legende zu finden, während sie Pixel um Pixel mit ihren Skalpell und Pinzetten seziierten.

Der verantwortliche Lehrer wurde von Konamis P.R.-Abteilung am folgenden Morgen exekutiert. Einen traurigen Höhepunkt bekam dieses Fiasko, als von Froggers Artgenossen eine Kerzenlicht-Nachtwache auf einer viel befahrenen Straße gehalten wurde, was zum Tod von weiteren hundert Fröschen führte.

Quelle: theminusworld.com

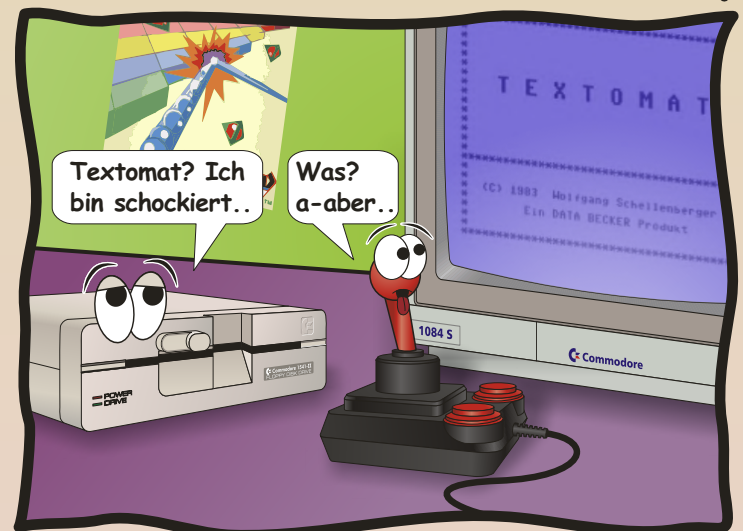
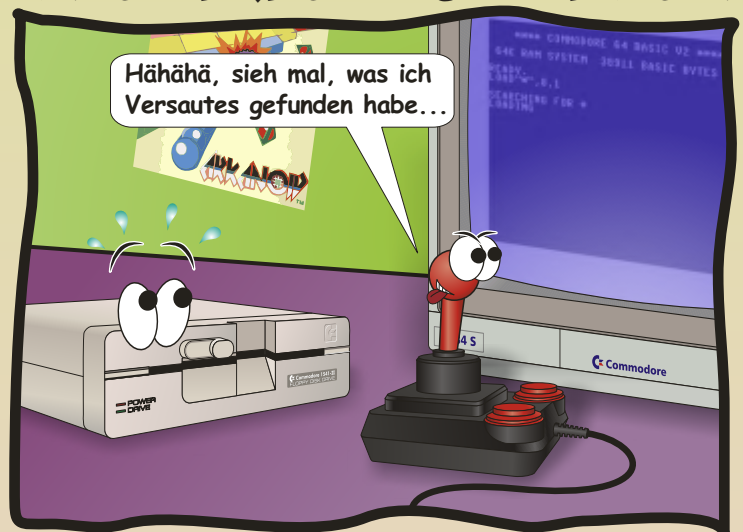


New York - Es scheint, dass der Hund von **DUCK HUNT** ein durchaus lukratives Nebengeschäft für sich entdeckt hat. Scheinbar lebt er in Saus und Braus in Chinatown, verkauft unsere Jagdabschüsse für gutes Geld und lacht uns auch noch aus seinem chinesischen Restaurant heraus frech ins Gesicht.

Wir wollen nur hoffen, dass seine Gäste das Knirschen der Pixel zwischen den Zähnen mögen...

Quelle: theminusworld.com

FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER



Zeitverschwendung...

...warum das eigentlich?

Bender's letzte Worte

Meine Güte, jetzt geht da wieder der Punk ab. Ich will dies nicht, der guckt schief und vor drei Wochen hat der das aber noch anders gesagt.

Diese Technikspinner, einem alten Computer etwas abverlangen, wofür er nie konzipiert war. Mittels FPGA Funktionen erzwingen, die so nicht gedacht waren.

Der hat sich schon wieder so ein neues „altes Teil“ gekauft, wie bescheuert muß man sein soviel dafür auf den Tisch zu blättern???

Kommt Leute, wir machen ein Besucherschild, das sieht dann so aus. „Nee, ich will aber eine andere Schriftart“ „Das Logo ist im original bunter“ „Diese Nadel an dem Schild erfüllt aber nicht die Sicherheitsbestimmungen“.

Das geht aber nicht, was der da macht. Aber dem Anderen haben wir das verboten. Auf der Toilette ist kein Klopapier mehr... WAH WAH WAH...

Hier über das Anfertigen von Kopien reden, ist aber nicht okay. Ich hab dir zwar letztens noch welche verkaufen wollen, aber das war ja auch privat.

Manchmal ist mein Eindruck wirklich schon „nicht gut“, wenn ich erleben muss, wie einige Leute sich in Foren und im Real Life geben. Da sind dies nur kurzfristige Eindrücke, der Mensch bewertet ja auch innerhalb von Sekunden, ob das gegenüber okay ist oder ob er durch das Raster fällt.

Manche geben einen falschen ersten Eindruck ab, manche werden falsch bewertet und auch falsch behandelt. Eigentlich habe ich mich immer, aufgrund meiner Tätigkeit als Verkäufer, als Menschenkenner angesehen. Jemand, der auch mit den Schwierigsten fertig wird. Im

Beruf mag das auch stimmen, da will man von dem Gegenüber etwas, da muss die Kohle aus der Tasche gelockt werden. Da wird die Motivation durch den Arbeitsvertrag geregelt. Auch im weiteren Privatleben heißt es ja: Freund und Feind kann man sich aussuchen, nicht aber die Verwandtschaft.

Aber wie sieht das aus, wenn man sich in seiner Freizeit mit einem Thema beschäftigt, das anscheinend Leute anzieht, welche die soziale Kompetenz eines Hackebeils haben und mit Ihren schlechten Angewohnheiten nicht hinterm Berg halten?

Da habe ich ja so nach knapp 10 Jahren in der Szene einsehen müssen: Das hast Du vergeigt, Dicker. Sollte man nicht als Mitt30er so langsam über gewissen Dingen stehen und sehen, dass man nur noch seinen Spaß hat?

Das bringt mich dann auch immer wieder runter, es ist ein Hobby. Wenn dann mal 2 Wochen nix passiert, ist ja nicht schlimm. Oh, leider doch. Abgesehen von der Planung der DoReCo und meiner eigenen Webseite, grübel ich viel, was man noch anders machen kann. Eine Runde Zocken am C64 und man will doch mal wieder im Forum gucken, was Neues passiert ist. Humbug, mittlerweile geht der Blick morgens neben Nachrichten und Wetterbericht gleich ins Forum64 und andere commodorelastige Seiten. Also schon eine Sucht.

Aber bleibt die Frage: Warum tut man sich das an?

Sicher gibt es schöne Seiten, immer irgendeinen Käse zum diskutieren, Internet-Auktionen über die man lästert, Hardware die nicht recht funktioniert und Newbies die Ihren Spaß am C64 (wieder) gefunden

haben. Auch ein Schnapp im Forums-Marktplatz ist immer schön. Aber am Anfang war da noch der Wissenshunger, das Neue. Die Überraschungen sind mittlerweile weniger geworden, eigentlich ist schon fast alles zum Thema Retro Computer gesagt.

Was hält einen dann an der Freude? Es ist schon fast mehr wie bei einer Familie, man erwartet, nicht mehr überrascht zu werden, sondern nur noch die Anwesenheit und Gedanken von Leuten, die einem vertraut sind (und sogar manchmal sympathisch), zu genießen.. Dazu kann man kaum nein sagen und ich freue mich doch auf einige weitere Jahre mit der „Commodore Familie“.

Jetzt wünsche ich allen ein schönes Weihnachtsfest, einen guten Rutsch in das neue Jahr und noch viele schöne Stunden am oder mit einem alten Computer sowie Freude an allem was man sonst so treibt.

Euer Bender



Buch-Tipp



Wo sind die normalen Menschen?

Patrick Becher, Eigentümer von mehreren Softwaregeschäften in Hamburg, plaudert in *Wo sind die normalen Menschen?* aus dem Nähkästchen – und bietet dabei einige atemberaubend absurde Erlebnisse mit den Kunden, die sich wahrhaftig nicht edelmütig benehmen, über die man sich jedoch königlich amüsieren kann. Zumindest, wenn man nicht der Eigentümer des betroffenen Geschäfts ist. Doch nicht nur Kunden können den aufrichtigen Gewerbetreibenden zum Staunen bringen. Auch Vertreter, die einem Softwarehaus Stofftiere andienen, Praktikanten, die die Fensterscheibe ablecken und vermeintlich unbeteiligte Passanten, die dem Händler als »Schmutz der Gesellschaft« moraltriefend eine schnelle Pleite wünschen, lassen sich keine Gelegenheit entgehen, um Becher mit ihren Auftritten zur Verzweiflung zu treiben. Wo sind sie nur hin,

all die ganz normalen Menschen? Und als ob das alles nicht genug wäre, gibt es zusätzlich zu den zahlreichen Entgleisungen, Skurrilitäten und Merkwürdigkeiten weitere vier Kapitel mit Stilblüten aus der täglichen Kommunikationswelt eines Geschäftsführers.

Wo sind die normalen Menschen? ist eine Skurrilitätensammlung, die einen Brüller nach dem anderen garantiert und zudem ein Sittengemälde der ganz normalen deutschen Einzelhandelswelt ist.

150 Seiten, Paperback, Autor Patrick Becher. Leseprobe: [LINK](#)

cevi-aktuell hatte noch keine Gelegenheit, das gesamte Buch zu lesen. Aber wenn die restlichen Seiten des Buches weiterführen, was die Leseprobe vorstellt, dann ist es definitiv kaufenswert.