

GEW-aktuell

Ausgabe März 2009



**Die
Spielemacher**
Hier entstehen neue Games

Mit Heft-Disk
S. 12 / 13

Editorial

Der C64 ist tot? Nein. Auch heute noch werden neue Games für den C64 hergestellt. Und das auf hohem Niveau.

Hand auf's Herz: Wer hat noch nie davon geträumt, einmal ein Computerspiel herauszubringen? Na los, so schwer kann das ja wohl nicht sein. Immerhin sind bereits tausende von Spielen auf dem Markt, viele Menschen rund um den Globus haben diese Spiele erstellt.

Zugegeben, auch mir ist dieser Gedanke schon mal gekommen. Wer aber wirklich schon einmal ernsthaft mit der Erstellung begonnen hat, sieht schnell, was das für eine Arbeit ist. Man muss zunächst einmal eine gute Idee haben. Optimal wäre es, wenn man ein wenig Zeichnen kann: Spielfigur, Waffen, Gegner und Endgegner, Hintergründe und Intro-Bild wollen gepixelt werden. Damit Bewegung auf dem Bildschirm entsteht, müssen Objekte animiert werden. Ein Spiel ohne einen guten Sound? Undenkbar. Und nicht zuletzt muss dies alles überhaupt erst zu einem Spiel zusammengesetzt werden. Naja: bis zur Ideenfindung bin ich schon mal gekommen - und nicht weiter.

Klar, solange man auf die Kreativität Anderer zurückgreifen kann, steht es um die eigene Motivation nicht sehr weit. Jedoch werden für den C64 heute keine Spiele mehr produziert. Richtig? Falsch! Ja, es werden keine Games mehr von so großen Namen wie Activision, Firebird, Infogrames, Imagine, Origin, US Gold auf den Markt gebracht, zu gering wäre die Gewinnspanne bei den wenigen C64-Anhängern.

Und dennoch gibt es auch heute noch Menschen, die viel Arbeit in ein Game stecken – und das ohne Aussicht auf großen kommerziellen Erfolg, da diese Spiele für längst vergangene Systeme sind. Was treibt diese Leute dazu, so viel Arbeit in eine Sache zu stecken? Diese so genannten Fanprojects können sich nicht selten mit den großen Namen aus vergangenen Zeiten messen. Nur mit dem Unterschied, dass die C64-Spielmacher von früher viel mehr Anerkennung bekamen – und viel mehr Geld.

Erst kürzlich erschien das "Lexikon der Spielmacher" von Winnie Forster. Dort werden eben diese großen Namen der Spielmacher erwähnt. Wir wollen in dieser Ausgabe diejenigen erwähnen, die sich heute noch mit der Spiele-Programmierung für den C64 beschäftigen.

In den letzten Wochen hatte ich die Gelegenheit, mit einigen Machern aktueller C64-Projekte sprechen zu können. Wenn man mitbekommt, wie viel Arbeit und Freizeit diese Leute in ein Spiel stecken, sich nach Fertigstellung und Testläufen mit einigen letzten Korrekturen dann noch große Gedanken um Cover, Hüllen, Diskettenaufklebern und Verpackungen machen und hier auch noch privates Geld reinstecken, dann, so denke ich, sollten wir anderen C64-Fans dies mit dem Kauf eines solchen Spieles unterstützen.

Denn nur so kann der C64 weiterleben: Wenn es weiterhin engagierte Menschen gibt, die ihre Zeit und Geld in Projekte stecken, die unser Hobby auch weiterhin interessant machen.

Inhalt

- S. 3 Eine Form von Solidarität
- S. 4 News
- S. 6 Buchrezension
- S. 7 Abenteuer (Er)Forschung
- S. 8 Titelstory: Die Spielmacher
- S. 12 cevi-aktuell Heftdiskinhalt
- S. 14 Geoquivia
- S. 16 HD Lister
- S. 18 Review: The last Ninja
- S. 20 BCC Party #3
- S. 23 Game Costumes

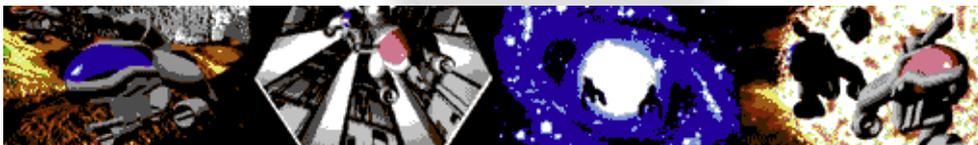
Impressum

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:
Frank Erstling (sign-set) -fe
Reinhard Klinksiek (M.Mole) -rk
Reinhard Kratzberg (WTE) -wte
Boris Kretzinger -bk
Milo Mundt (MacGyver) -mm
Björn Riecken (TheRyk) -br
Spider-Jerusalem -sj



Eine Form von Solidarität

1982. Irgendein Tag im Jahr. Ich war 15 und wollte mir ein paar Kleinigkeiten in der Schreibwaren-Abteilung eines großen Kaufhauses für die Schule kaufen. Dort stand nun u.a. ein Tresen in Hufeisenform. Auf einem dieser Tresen stand ein Fernseher, davor ein Kasten mit einer Tastatur. Über dem Fernseher hing ein Schild: "VC20 - Der Volkscomputer" mit einem Foto des Gerätes und auf dem Gerät selbst lag ein handgeschriebenes Schildchen: "Ausprobieren erwünscht". Man mag sich das mal heute vorstellen.

„Aha" dachte ich, "ein Computer also". Ich hatte sowas vorher mal im Fernsehen gesehen, in Spielfilmen. Daher wusste ich, Computer sind unglaublich "schlau". Und nun stand so ein Gerät vor mir - darauf wartend mit Daten "gefüttert" zu werden oder eine Frage gestellt zu bekommen. So dachte ich zumindest, schließlich stand dort auf dem Bildschirm READY. und darunter blinkte "Etwas".

Also sollte dieser Kasten mir auch was erklären. Ich streckte den rechten Zeigefinger gen Tastatur und tippte langsam ein Wort ein: SOLIDARIT - und nun, wo war denn dieses verdammte Ä? Blödes Ding dachte ich - "eine halbfertige Tastatur, taugt nicht mal zur Schreibmaschine". Gut, dann eben mit AE und schon stand da SOLIDARITAET. "So" dachte ich, "nun erklär mir mal diesen Begriff". Von Übersetzungs-Computern wußte ich, daß nach Eingabe eines Wortes und Druck auf RETURN wenigstens die fremdsprachliche Variante angezeigt wird. Also drückte ich erwartungsvoll auf RETURN und... und... die blöde Kiste meldete etwas von ?SYNTAX ERROR. "So, wenn DU blödes Ding meinst, mich so billig abspeisen zu können, hast Du Dich aber getäuscht". Mein Forscherdrang war geweckt - aber heftig.

Ich fand neben dem Computer ein blaues, spiralgebundenes Buch. "Das

gehört wohl zu Dir, was?" sprach ich den Computer im Geiste an. "Na mal sehen" - "Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres neuen Commodore VC20" ... bla bla bla... " - "hmmm, was sind das für seltsame Texte hier?"

10 PRINT "HALLO"
20 GOTO 10

Mir wurde klar, daß man dieses eintippen musste, also tat ich es. Erste Zeile - RETURN. Zweite Zeile - RETURN. Und nu ? Nix ! "Ah, da steht ja noch RUN". Also RUN eingetippt - RETURN - und:

HALLO
HALLO
HALLO
HALLO
...

„ER KANN JA DOCH WAS!" rief ich heraus. So mancher Kunde schaute mich völlig verwirrt an. Einer blieb neben mir stehen und beobachtete mein Treiben. "Da sind doch noch mehr solcher Texte, 50 Zeilen, und hier knapp 100 Zeilen, ganz schön viel". Just in dem Moment kam ein Freund von mir dort vorbei, welcher ein Zufall. "Hast DU gerade so gerufen ??" fragte er mich mit ungläubigem Blick. "Ruhig" erwiderte ich. "Hier, 50 Zeilen, lies vor, aber langsam. Das sind Daten. Wir füttern jetzt einen Computer damit". "Einen Computer ? Jetzt ? Hier ? Wo ?". Man sah ihm förmlich an, er suchte nach Männern mit weißen Kitteln, Klemmbrett und vielen Stiften in der Brusttasche - Wissenschaftler eben, nur die machen doch sowas. Ein paar Erklärungen von mir - und er las vor. Er las, ich tippte... und tippte...über eine Stunde lang. Was war das für ein Drama, diese komischen grafischen Symbole auf der Tastatur zu finden. Irgendwann waren wir fertig. Dann kam der grosse Moment : RUN und... "JAWOLL" riefen wir beide. Es tat sich etwas: ein Gebilde, das aussehen sollte wie ein Panzer bewegte sich über den Bildschirm

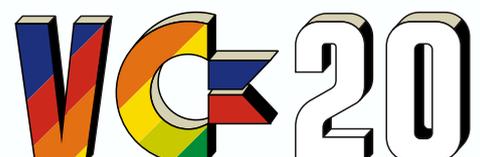
und spuckte so komische Bälle aus. Mein erstes Programm. Das wir noch eine volle weitere Stunde brauchten, um zu erfahren, wie man dieses "wertvolle Zeugnis" unseres Fleißes auch später noch nutzen kann, ohne es jedesmal neu eintippen zu müssen, brauche ich wohl nicht näher zu beschreiben. Schnell war eine leere C60-Kassette in der Musikabteilung gekauft (während mein Freund wie eine Bulldogge den Computer "bewachte", schließlich sollte keiner unser Werk durch Ausschalten zerstören) und mit Hilfe von vier Verkäufern das Programm auf Band gespeichert. Plötzlich waren knapp zweieinhalb Stunden um.

Am Ende waren wir sieben Leute (der Kunde von eben war auch noch da, fleißig blätternd in der Bedienungsanleitung der "Datasette") - alle bemüht, ein Problem zu lösen, eben wie eine kleine "SOLIDAR-Gemeinschaft". Der komische Kasten hat mir also doch indirekt erklärt, was es denn mit SOLIDARITAET auf sich hat. Das Ende eines Abenteuers im Kaufhaus, alle gingen zufrieden nach Hause.

Ich habe diese Kassette heute noch, mit exakt diesem ersten Programm. Wahrscheinlich ist sie nicht mehr lesbar, sie hat jedoch für mich symbolischen Wert. Sie hängt - eingerahmt - in meinem Büro, darunter ein Schildchen, auf dem steht "...eine Form von Solidarität". Die wenigsten verstehen diese "Symbolik", umso mehr freue ich mich jedesmal, diese wahre Geschichte erzählen zu können.

Heute bin ich Geschäftsführer einer Softwarefirma mit 15 Mitarbeitern.

Pierre Simon



Speedlink auf dem C64-Trip

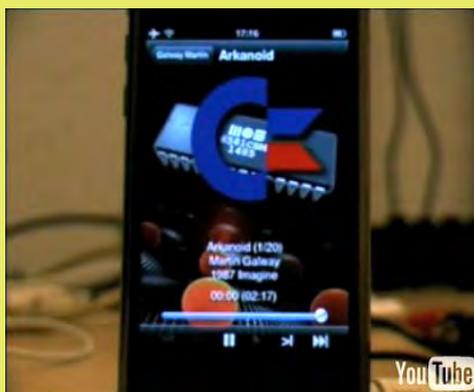
Die Zusammenarbeit mit Individual Computers hat Speed Link wohl auf den Geschmack gebracht, "Nerdprodukte" anzubieten. Die neueste Kleinigkeit der Schnellverbinder ist eine Schutzfolie für Laptops, die einen C64-Bildschirm vortäuscht. Allerdings scheinen die Herren einen Hang zu Grünmonitoren gehabt zu haben, und zeigen leider auch bei der unrealistischen Blockverteilung des Directorys recht wenig Neigung zum Detail.



SIDPlayer für das iPhone

Michael Lauer hat einen SID-Player für das iPhone entwickelt. Die Faszination des Frankfurters für Commodore begann natürlich auch mit einem C64, dem 1986 sofort beim Deutschlandstart das erste Amiga-Modell nachfolgte. Die Begeisterung für neue technische Highlights hat er sich bewahrt - aber die alten nie vergessen. Da darf es kaum verwundern, wenn er in seinem Blog schreibt, dass er zuallererst einen SID-Player auf seinem neuen Apple-Mobiltelefon vermisste

...
<http://www.vanille-media.de/site/index.php/2008/12/10/sid-player-on-iphone/>



Petbooks?

Die "Commodore International Corp." schloss Anfang Januar dieses Jahres ein Joint-Venture mit der in Hong Kong beheimateten "Asiarim" Corporation. Ziel ist die Produktion und Distribution von Computerprodukten unter dem Namen "Commodore" im ostasiatischen und afrikanischen Raum. Zur kommenden Modellpalette werden auch die auf der IFA im vergangenen Jahr in Berlin vorgestellten Netbooks gehören. Zu Preisen und Veröffentlichungsdaten halten sich beide Unternehmen derzeit bedeckt.

Der Kontakt zu chinesischen Firmen hat dabei schon länger Bestand, da auch Commodores "Gravel"-Produktpalette in China - wenn auch von niederländischen Ingenieuren - entwickelt und produziert wurde. Ob die derzeit noch kleine, umsatzschwache (rund 40.000\$ Umsatz 2008), aber ambitionierte Firma Asiarim Commodore zu einem Durchbruch im ostasiatischen Computermarkt wird verherlifen können, wird abzuwarten bleiben. Commodore CEO Ben van Wijhe erklärte indes, das Marktinteresse sei sehr groß, und man werde die Tradition des C64 fortführen. Doch wenn weder Preis noch Leistung der neuen "Petbooks" stimmen werden, wird Commodore es sehr schwer auf dem hart umkämpften Markt haben.

C64 in 64 Minuten

Auf dem 25. Chaos Communication Congress gab Michael Steil (der kürzlich an der TU München graduierte) eine Einführung in den C64 - in 64 Minuten. Das sehr lesenswerte Exzerpt kann man auf seinem Blog nachlesen.

<http://www.pagetable.com/?p=53>



C128 macht Kasse

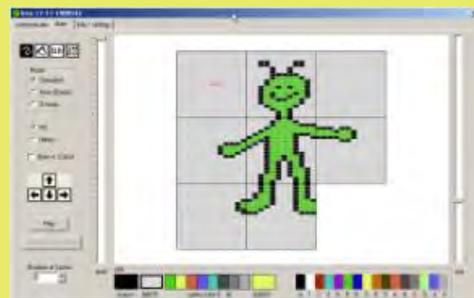


Jakob Haufe, Matthias Schütz und Michael Stapelberg erstellten ein Kassensystem für den C128, das auf der Retrogames-Party RGRB2R vorgestellt (und eingesetzt) wurde. Die Software nutzt unter anderem beide Bildschirmausgänge des Systems, damit Kassierer und Kunde sehen, was eingegeben wird. Die Daten werden auf Diskette gespeichert und auf dem Drucker ausgegeben. Mehr Informationen und den Programmcode gibt's hier:

http://michael.stapelberg.de/c128_kasse

7Up, Sprite und der C64

Wer bei "Sprite" zuerst an einen Softgetränkhersteller denken muss, für den wird das folgende Tool wenig Nutzwert haben. Allen, die damit zuerst bewegte Pixel verbinden, kann die neueste Version (2.0) des "7Up-Sprite-Editors" (Wortwitz beabsichtigt) viel bieten.



Neu ab dieser Version sind u.a.: Laden und Abspeichern als .gif, Animation, mehr als acht Sprites sowie eine Overlay-Funktion. Das PC-Tool ist schlanke 186 KB groß und kann hier heruntergeladen werden:

<http://noname.c64.org/csdb/release/download.php?id=93103>

Neuer USB-Floppy-Adapter

Hinter "XUM" verbirgt sich eine neue Transfermöglichkeit von alten CBM-Floppys zum PC. Entscheidend für die Vorantreibung der Entwicklung waren zum einen die Probleme mit dem bisherigen seriellen X-Kabelsystem, zum anderen die Tatsache, dass zahlreiche aktuelle Mainboards ohne Centronics-Ports daherkommen. Mit dem USB-Adapter sollen nun auch die Latenzprobleme vorheriger Lösungen der Vergangenheit angehören; zudem ist die Akzeptanz von Multitasking-Betriebssystemen nun eher gegeben. Das Projekt befindet sich derzeit noch in der Alpha-Phase.

<http://rdist.root.org>

Neue Firma trägt 1541U

Das 1541U-Projekt wurde nun durch die Gründung der Firma "Gideon's Logic Architectures" in Rotterdam (Gerichtssitz) auf rechtlich solide Beine gestellt. Das neueste Firmwareupdate enthält einige Bugfixes, v.a. wurde der Ethernet-Bug lokalisiert und behoben.



Zudem wurde die Veröffentlichung für Batch 4 für Ende Januar angekündigt, und alle Vorbesteller, die eine lange Wartezeit in Kauf nehmen mussten, werden zusätzlich eine 2GB Speicherkarte als Dankeschön erhalten.

<http://www.1541ultimate.net/content/index.php>

Schafft CMD die Wende?

Nachdem das ehemals erfolgreiche und angesehene Unternehmen CMD nach der Übernahme durch Maurice Randall in den vergangenen Jahren wenig ruhmreiche News hervorbrachte, scheint jetzt mit einem Lebenszeichen des Interesse und die Hoffnung einiger Kunden geweckt, die vor Jahren gegen Vorkasse Artikel bestellten, aber nie erhielten. Randall schrieb:

"Ich hoffe, ihr nehmt meine Entschuldigung an. Derzeit repariere ich mein Geschäft. Das Dach war undicht und ich habe alles woanders hin gebracht, damit ich hier arbeiten kann. Es wird noch ein paar Wochen dauern, aber dann werde ich alles so weit fertig haben, dass ich mich um die Commodore- und CMD-Sachen kümmern kann. Ich werde versuchen, meinen Rückstand an Bestellungen aufzuarbeiten."

Die meisten Besteller haben CMD aber ebenso abgeschrieben wie ihr Geld. Auf Anfrage der cevi-aktuell reagierte Maurice Randall und betonte nochmals, dass er die Versäumnisse der vergangenen Jahre aufzuholen bestrebt ist:

"Ich bin kein Lügner oder Dieb. Ich habe in den letzten Jahren aber sehr lange für den Service für die Commodore-Community gebraucht. Es stimmt aber, dass Leute für Produkte bezahlt haben, die sie bisher noch nicht erhalten haben. Ich hinke sehr hinter den Bestellungen her, aber ich werde das in der ein oder anderen Weise wieder gut machen. Wer für ein Produkt bezahlt hat, wird dieses auch erhalten", so Randall. Die ersten Lieferungen (Software und JiffyDOS) sollen innerhalb von drei bis vier Wochen auf die Reise gehen, weitere Lieferungen (größere Hardware) folgen im Mai und Juni.

JiffyDOS

Quernhorst Strikes Back

Simon Quernhorst hat nun etwas Besonderes für C64-User erstellt: „R8ro!“ heißt die Minispiel-Compilation, die acht Titel auf einem Modul vereint. Die Modulaufgabe ist auf 30 Exemplare beschränkt und kommt in einer schicken OVP und mit farbiger Bedienungsanleitung.



Nach deren Abverkauf wird es eine unlimitierte Disketten-Version geben. Zwei der acht Spiele belegten Platz 1 und Platz 2 der Mini-GameCompo 2008. Im einzelnen: Elimin8!, Calcul8!, Extric8!, Affili8!, Pir8!, Loc8or, Sk8!, und Elev8! Die Modulversion kann für 35 Euro plus Porto vom Macher bezogen werden:

<http://www.quernhorst.de/atari/r8.html>

Cronosoft in Bedrängnis

Cronosoft, britisches Hobbylabel für Retro-Computer, steckt in Schwierigkeiten. Cronosoft setzte vor allem darauf, neue Spiele für alte Heimcomputer auf Kassette herauszubringen. In letzter Zeit ließ die Nachfrage stark nach, so dass sich der Ankauf neuer Leermedien und der Aufwand für Druck und Layout der Anleitungen und Cover nicht mehr lohnt. Ob das Label nach dem Abverkauf des aktuellen Bestandes in der jetzigen Form weitermachen wird, ist noch unklar.

Quelle: www.WorldOfSpectrum.org

VC-20 Emulator für den Sinclair ZX Spectrum



Emulatoren für klassische Computer auf klassischen Computern sind in der heutigen Zeit eher eine Seltenheit. Und ein Emulator für einen Commodore-Rechner auf einem Sinclair grenzt schon beinahe an Blasphemie. Dennoch hat sich Simon Owen der Sache angenommen, und einen VC-20-Emulator erstellt, der mit 1/10 der Geschwindigkeit des Originals läuft. Dabei ist die Emulation umfangreich genug, um damit spielen zu können, wenn auch Abstriche beim Sound gemacht werden müssen. Download:

http://simonowen.com/spectrum/vic20emu/vic20emu_zx.zip

Konzert mit Reyn Ouwehand

Am 21. März tritt die Band "Press Play On Tape" in Kopenhagen auf - unterstützt von keinem geringeren als dem ehemaligen "Maniacs Of Noise"-Mann und Musiker für die System3-Titel "Last Ninja III" und "Flimbo's Quest": Reyn Ouwehand.

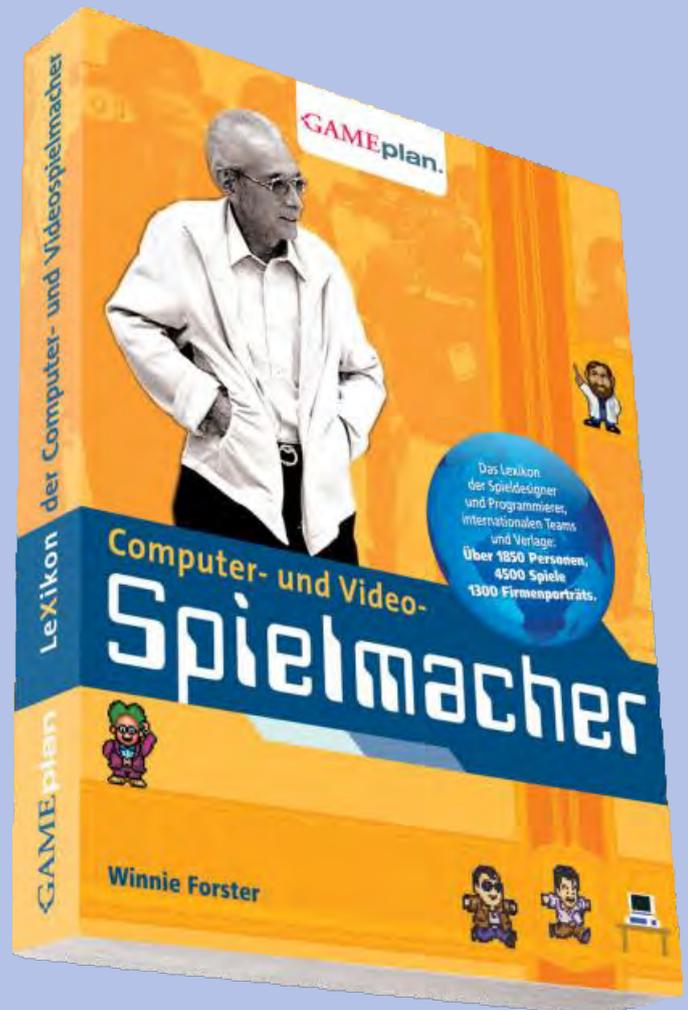


Mehr Infos, Tickets und Preise gibt es unter folgender Adresse:

<http://www.pressplayontape.com>

Gameplan's dritter Streich

Die Bücher aus dem Gameplan-Verlag zeichnen sich vor allem durch zwei Dinge aus: ein sauberes Druckbild mit gutem Papier, sowie viele große, schöne Fotos von klassischen Computern oder von Joysticks. Das aktuelle Buch des Verlags, das Lexikon der Computer- und Videospieldesigner, tritt dagegen etwas „erwachsener“ und weniger verspielt auf. In gewohnter Qualität werden auf 400 Seiten rund 1300 Firmen und über 1800 Macher umfassend dargestellt, auf Grund des Umfangs sind jedoch Bilder und Fotos (sämtlich in schwarz-weiß) sehr spärlich gesät. Einfach erstaunlich ist die Menge an gut aufbereiteten Informationen zu vielen auch sehr kleinen und kaum bekannten Studios. So suchte ich als erstes nach Blue Max und Fort Apocalypse-Macher „Synapse Software“ und fand einen ordentlichen Eintrag; ebenso beim Adventure-Außenseiter „Telarium“ oder bei der kaum bekannten „Coktel Vision“. Von Heimkonsolenpionier Ralph Baer bis zum Gameboyfinder Gunpei Yokoi finden sich unzählige Pioniere, Legenden und aktuelle Spielmacher in diesem Buch, das geradezu zum Stöbern und nachschlagen einlädt. Nur eine kleine Frage bleibt, nachdem ich den Schmöcker lange hin- und herwälzte. Das Titelbild ziert ein älterer Herr, der dritte Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi, wie die erste Seite des Buchs verrät. Er soll beispielhaft die Front des Buchs zieren – und trotzdem findet sich über ihn kein



eigenständiger lexikalischer Eintrag im Buch. Ein wenig merkwürdig wirkt das schon, stört aber auch wirklich nur Erbsenzähler. Wichtig dagegen: die auf dem Cover genannten 4500 Spieleinträge werden nur im Zusammenhang mit Firmen und Personen erwähnt – dies sei gesagt, um dem möglichen Missverständnis vorzubeugen, das Buch würde auch detailliert auf Spieltitel eingehen. Speziell dafür wird 2010 (geplant) ein Buch über die Computer- und Videospieldesignerwerke von 1972-2010 erscheinen.

Winnie Forster: Lexikon der Computer- und Videospieldesigner.

Utting 2009, 27,80 Euro. ISBN: 978-3-00-021584-1

Abenteuer (Er)Forschung

Wenn es ein Genre gibt, das die frühe Videospiegelgeschichte beispielhaft repräsentiert, und deshalb heute eher als Fossil gilt, dann ist es das Adventure. In warmen, verließartigen „Höhlen“ saßen junge Studenten – vornehmlich in den USA –, und tüftelten an jenen Adventures, die später auf die ersten Heimcomputer portiert werden sollten. Die Textadventures wurden dann schrittweise ab dem ersten Drittel der 80er durch Grafikadventures abgelöst. Aber spätestens seit dem Siegeszug der Dreidimensionalität in Videospielen hat das massive Interesse der Spieler an Adventures nachgelassen. Zwar gibt es sie auch heute noch, jedoch stellen sie eher ein Nischenprodukt dar.

Einer jener Nischenkenner, **Marco Sowa**, war lange Jahre selber vom Adventure-Virus infiziert und spielte viel, lernte aber gleichzeitig auch einiges über Spieleentwicklung, was ihn 1997 sein Hobby zum Beruf machen ließ. „Game Tycoon“ und „Ankh DS“ zählen u.a. zu seinen Produktionen. Adventures haben Sowa nie losgelassen, und so verfasste er ein Buch, das die wichtigsten Adventures der vergangenen 30 Jahre kurz darstellt und bewertet. Das Resultat ist ein 250 Seiten starkes Werk, das seinen Schwerpunkt vor allem auf die Produktionen ab 1990 richtet, während die frühen Adventures der 80'er vergleichsweise kurz abgehandelt werden. Sehr schade, denn gerade der Anspruch, 30 Jahre Genregeschichte abzudecken, kommt hier ein wenig gezwungen und gedrungen herüber. Einige der interessanteren, anspruchsvolleren aber auch ungewöhnlicheren „digitalen Novellen“, wie Tellarium beispielsweise ihre Adventures nannte, fehlen leider, und wären sicherlich zumindest eine Fußnote wert gewesen. Dafür werden andere,



wichtige nur rudimentär angerissen, wie z.B. „Zork I“ oder „Softporn“. Sowa gab dem Buch eine persönliche Note durch subjektive Wertungen der Adventures, die stellenweise zu zustimmendem Nicken einladen, und das Gefühl aufkommen lassen: „das kenne ich nur zu gut.“ Zudem streut er hier und dort Anekdoten, die mal mehr und mal weniger interessant ausfallen. Leider wirken gerade diese subjektiven Teile stellenweise schwach, wenn er z.B. bei Zork II schreibt: „Ich habe mir den zweiten Teil des Spiels nicht mehr angeschaut.“ Ehrlich zwar, aber kaum aussagekräftig. Die Einschätzungen zu neueren Adventures lesen sich dagegen recht interessant, und Querverweise zu ähnlich aufge-

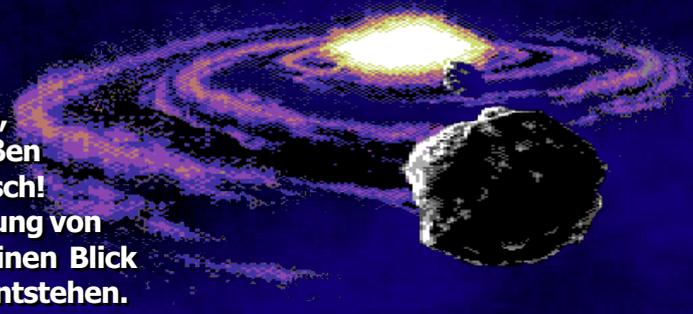
bauten Spielen helfen Adventure-Einsteigern bei der Auswahl.

Ein Schmäckerl der besonderen Art gelang Sowa in Form von vier Interviews mit Adventure-Machern, darunter die drei ehemaligen Sierra-Mitarbeiter Doug MacNeill (Gold Rush), Josh Mandel (King's Quest) und Mark Seibert (Phantasmagoria), sowie Florian Stadlbauer von Deck13 (Ankh), die das Buch angenehm auflockern.

Insgesamt ein ordentliches Buch, das trotz seiner Schwächen getrost als „Advendzäklöpädie“ bezeichnet werden kann, bei dem jedoch für eine evtl. zweite Auflage nachgebessert werden sollte. -bk

Die Spielermacher

Seit es Spielekonsolen und Heimcomputer gibt, gibt es Leute, die unsere geliebten Spiele programmieren. Die Zeit der großen Commodore-64-Spielermacher ist längst vorbei. Richtig? Falsch! Auch heute noch beschäftigen sich Menschen mit der Erstellung von neuen Spielen für den C64. PROTOVISION gewährt uns einen Blick hinter die Kulissen, wie heute noch gute Spiele für den C64 entstehen.



Es berichten Milo Mundt, Jakob Voos, Stefan Gutsch und Jan Böttcher

Wie Protovision entstand

Vor langer Zeit, anno 1997, war Protovision eine kleine Spielerschmiede, die anfänglich an vier Titeln arbeitete. Später wurden einige der fertiggestellten Spiele dann auch selbst vertrieben. Eines Tages – es gab zu dieser Zeit gerade ein paar neue Spiele aus verschiedenen Ecken und Winkeln – kam die Idee auf, dass es einen ultimativen Spielervertrieb für den C64 geben müsste. So boten wir anderen Entwicklern eine Plattform zum Vertrieb ihrer Spiele an, stets unter der Maßgabe, dass die Spiele ihren Preis wert sein müssen. Die Idee trug Früchte, und so erweiterten im Laufe der Zeit diverse Hardware, Tools und Merchandising das Sortiment.

Die Motivation hinter Protovision

Aus mehreren Gründen möchten wir einen kommerziellen Eindruck erwecken und Spiele verkaufen anstatt alles frei zugänglich zu machen. „Der C64 lebt!“ ist einfach irgendwie authentischer, wenn es auch ein „kommerzielles“ Leben gibt. Zwar fallen die

Beträge, die man mit C64-Spielen heutzutage noch verdienen kann, im Vergleich zum investierten Aufwand eher sehr gering aus. Der finanzielle Verdienst im Sinne eines Beitrages zum eigenen Lebensunterhalt ist also nicht der Ansporn. Aber es freut uns natürlich, wenn unsere Spiele gekauft werden und sie den Leuten Spaß machen. Es ist einfach ein tolles Gefühl, wenn jemand etwas kauft, in das du Jahre deines Lebens gesteckt hast. Die Begeisterung kommt häufig daher, dass dem Programmierer seine Spielidee nicht aus dem Kopf geht und er sie deshalb aus eigenem Antrieb umsetzen will.

Wie ein Spiel entsteht

Bei den bisher vollendeten Projekten gab es fast immer einen Hauptcoder, der meist auch hinter Idee und Konzept steht. Die Produktion eines Computerspiels ist eine Heidenarbeit. Musik, Grafik und natürlich die Programmierung brauchen neben dem Talent auch eine wirklich starke Motivation, viel Durchhaltevermögen und jede Menge Zeit.

Im Laufe des Programmierprozesses muss der Coder immer wieder bestimmte Probleme lösen. Häufig holt er sich dazu Hilfe von anderen Codern. Manchmal können vorhandene Routinen wiederverwendet bzw. weiterentwickelt werden. Wir setzen dabei auf Teamarbeit, was sich bewährt hat. Beispielsweise verwendet Enforcer II das gleiche Konzept zum Multiplexing – also der Darstellung vieler beweglicher Objekte gleichzeitig – wie Metal

Dust. Und Metal Dust verwendet eine Routine zum Abspielen des digitalen Sounds, die bei Ice Guys ihren Ursprung fand. Für die Programmierung nutzen wir meist unseren eigenen Assembler „Virtual Assembler“, der auf der SuperCPU läuft.

Natürlich arbeiten in Sachen Grafik und Musik meist noch entsprechende Spezialisten mit. Um die Grafiken für unsere Spiele zu erstellen, nutzten wir verschiedenste Tools. Bei Metal Dust wurden oft die Grafikelemente der Hintergründe in Amiga Paint gezeichnet und in grafischen Zeichensatz („Charset“) konvertiert. Diese Speicher sparende Methode findet bei C64-Spielen häufig Anwendung. Hierbei gruppiert man mehrere Zeichen („Chars“) zu größeren Blöcken („Tiles“, oft 4x4) und baut daraus den Level. Diese Methode ähnelt einem traditionellen Puzzle mit dem Unterschied, dass ein Teil beliebig oft verwendet werden kann. Für diese Arbeit nutzten wir unseren selbsterstellten Leveleditor „Constructor“, in dem auch für den Spieler unsichtbare Parameter eingestellt werden können, z. B. um tödliche Hindernisse von Bonussymbolen zu unterscheiden.

Beim Zeichnen der Bosse ging man ähnlich wie bei den Hintergrundgrafiken vor: Diese wurden in ein spezielles Spriteformat gebracht, um Flackern und Rissbildungen im Endgegner zu verhindern. Einige Bosse mit komplexeren Animationsphasen wurden auf einem PC entwickelt, dann via GoDot (ein leistungsfähiges Image Processing System für den C64) in das Amiga Paint-



Einige der Hammer-In-Game-Grafiken:
Outrage ...



.. Pac It ...



.. Enforcer II ...



.. und natürlich Metal Dust.

Format gebracht und anschließend weiterverarbeitet.

Der Constructor fand nicht nur bei Metal Dust Verwendung, sondern wird u. a. bei der Entwicklung des Ballerspiels Enforcer II genutzt.

Verpackung und Anleitung

Sobald das Spiel dann fertig ist, wird ein Box-Cover angefertigt, was auch nochmal einige Zeit dauert. Zur Erstellung der Inlay-Grafiken für die Verpackung werden grundsätzlich mehrere Bildschirmfotos aus dem Spiel benötigt, welche in der Regel mittels eines Emulators erzeugt werden. Das Motiv für Cover-Inlay-Grafik von Metal Dust wurde vollständig am PC gerendert, dann mit einem Grafikprogramm eingefärbt und später noch nachbearbeitet. Die Idee und die Perspektive dazu orientierten sich in etwa an Katakis und Armalyte. Das Cover für Tanks 3000 ist eher eine Komposition, zu dem Markus, der Programmierer des Spiels, zunächst einen groben Entwurf geliefert hatte. Als Basis für das Frontmotiv diente das Modell eines Panzers. Dieses Modell hatte uns der Webmaster einer Panzermodell-Webseite nach den Wünschen von Stefan in der richtigen Perspektive ab fotografiert und freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Das Cover zu Tanks 3000 ist also ganz anders und völlig ohne Rendering entstanden. Das Cover zu Advanced Space Battle (ASB) entstand wieder mittels Rendering und einfärben. Die Anleitung zum Spiel schreibt der Programmierer in der Regel mehr oder weniger selbst. Anschließend wird der Anleitungstext Korrektur gelesen. Da unsere Anleitungen zweisprachig (Deutsch und Englisch) sind, muss der Text noch in die

jeweils andere Sprache übersetzt und lektoriert werden. Dann kann die Anleitung layoutet werden.

Für die Box-Cover und die Anleitungen haben wir Standardformate, die auf die Größe der Boxen bzw. der 5,25"-Disketten abgestimmt sind.

Standards?

Standards im Sinne von einem geregelten Ablauf, Codeverwaltung u. ä. gibt es nicht. Das liegt in der Natur der Sache: Aufgrund der Entfernungen, über die wir zwangsläufig arbeiten (es gibt bisher leider noch kein Protovision-Firmengebäude) und der Hobbybasis ist es sehr schwierig, bestimmte Abläufe durchzusetzen.

Jedes Spiel ist anders, jeder Macher hat einen eignen Stil und es wird viel improvisiert. Oft geht es darum, Mitstreiter zu finden, die bestimmte Fähigkeiten mitbringen. Bei der Suche nach geeigneter Verstärkung des Entwicklerteams erhält der Programmierer häufig Unterstützung von den Projektmanagern. Im gesamten Entwicklungsprozess sind natürlich immer wieder genaue Absprachen nötig, und es gehen viele Mails hin und her.

Bei Protovision sind wir aber seit langem bemüht, gewisse Produkt-Standards einzuführen. Zum Beispiel sollen Spiele nach Möglichkeit auch mit dem amerikanischen Videostandard NTSC kompatibel sein, mit verschiedenen Laufwerken und generell verschiedener Hardware funktionieren. Wir haben einen gewissen Erfahrungsschatz in diesen Bereichen gesammelt, bekommen aber immer wieder halbfertige Projekte, die wir finalisieren müssen

– und bei diesen ist es oft schwer, nachträglich unsere Standards einzubauen.

Was Entwicklung und Release eines Spiels verzögert

Was auch schon Standard ist, sind Unterbrechungen im Projekt – meist wegen chronischem Zeitmangel, den man als voll Arbeitstätiger so hat. Nach gewisser Zeit wird die Arbeit (hoffentlich) wieder aufgenommen und es geht weiter. Dann bleiben aber immer noch jede Menge denkbare und undenkbbare Schwierigkeiten: Tools, die plötzlich nicht funktionieren; schwer zu findende Programmierfehler; Datenverlust; unvorhergesehene aber wichtige Verbesserungswünsche nach Spieltests; Umzüge etc. etc.

Der 4-Spieler-Hit Pac It ist ein Beispiel, dessen verzögerte Entwicklung auf viele dieser Probleme zurückzuführen ist.

Fieser Level-3
Endgegner in
Metal Dust



Die Spielermacher (Forts.)



PROTOVISION
Creating the Future.

C64-Spieleentwicklung: Früher und heute

In der Entwicklung von C64-Spielen hat sich seit den 80er und 90er Jahren vieles geändert, so z. B. die Strategien zur Fertigstellung und die verwendeten Anwendungen. Auf dem C64 selbst gibt es heute sehr ausgereifte Tools wie den Turbo Assembler, Freezer-Cartridges und Grafik-Konverter. Im Gegensatz zu früher existieren heute auf dem PC/Mac/Amiga sehr nützliche Cross-Development-Tools zum Programmieren, aber auch praktische Anwendungen zur Erstellung bzw. Bearbeitung von C64-Grafiken und -Musiken. Viele davon sind bei uns im Einsatz. Ferner verwenden wir natürlich besonders gerne unsere eigenen Tools, wie den Virtual Assembler, den Constructor und den (noch unveröffentlichten) Super Advanced Omikron Reassembler, mit dem wir Analysen anstellen oder Sourcecodes für die ganzen Spiele erstellen, die wir in schon kompilierter Form bekommen.

Metal Dust und die SuperCPU

Das Projekt Metal Dust begann noch vor der Gründung von Protovision als ein Experiment mit der Flash-8-Turbokarte. Mit der erhöhten Rechenleistung und dem zusätzlichen Speicher der 8 Mhz-Karte von Rossmöller entstand die erste Engine eines Ballerspiels mit komplett digitalem Soundtrack. Leider erwies sich die Flash 8 als fehlerhaft und sehr instabil, so dass das Projekt auf Eis gelegt wurde. Nach längerer Pause wurde das Spiel als Projekt für

die 1996 neu erschienene SuperCPU wieder aufgenommen. Damit wollten wir Besitzern einer SuperCPU etwas Gutes tun, neue Leute für diese Hardware interessieren und einigen Unkrufen à la „SuperCPU? Lohnt sich das? Da gibt's doch keine speziell dafür entwickelte Software!“ etwas konstruktives entgegenzusetzen. Anfangs bestand auch die Hoffnung, durch Metal Dust andere Spielermacher zur Unterstützung der SuperCPU oder sogar zum Schaffen weiterer Titel speziell für die SuperCPU zu inspirieren.

Die lange Entwicklungszeit durch diverse Pausen und Verzögerungen war damals ebenso wenig absehbar wie die Verfügbarkeit der benötigten Hardware zur Zeit der Veröffentlichung des Spiels. Wir haben leider nicht die Möglichkeit, die für Metal Dust vorausgesetzte Hardware selbst herstellen bzw. zu vertreiben. Wir finden es sehr bedauerlich, wie sich die Hardware-Verfügbarkeit und die Geschehnisse um Maurice Randall entwickelt haben, doch liegt es außerhalb unserer Möglichkeiten, daran etwas zu ändern.

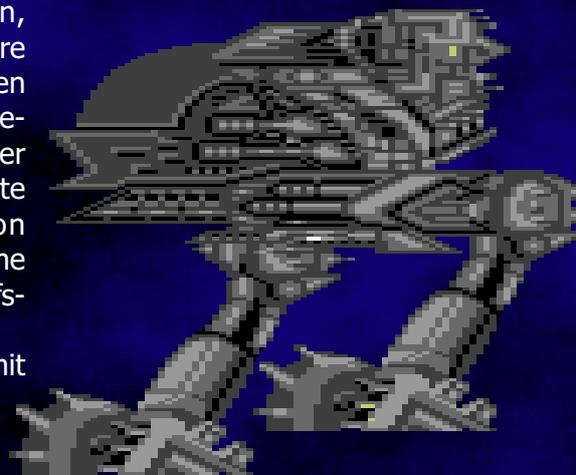
Die Frage, inwieweit sich Metal Dust bzw. die Anschaffung einer SuperCPU „lohnen“, ist selten bis nie objektiv beantwortbar, da dies neben dem finanziellen Aspekt mit persönlichen Vorlieben, Prioritäten usw. zu tun hat. Für manchen mag die SuperCPU völlig uninteressant sein, was ja auch völlig legitim ist. Wir zwingen ja niemanden, sich mit dem Thema SuperCPU zu befassen, geschweige denn sich die Hardware teuer bei dem Auktionshaus mit den vier bunten Buchstaben zu beschaffen. Wer dort das Angebot einer SuperCPU aufspüren möchte, sollte die Benachrichtigungsfunktion verwenden, sich aber bei der Suche nicht allein nur auf diese Verkaufsplattform beschränken. Eine SuperCPU kann man heute mit



Milo und Jakob besprechen auf der BCC Party neue Protovision-Projekte

etwas Glück auf dem Flohmarkt (entweder einem „echten“, eher aber z. B. dem im Forum-64) bekommen. Eine andere Möglichkeit wäre, C64-User aus den USA anzusprechen, Suchanzeigen aufzugeben oder ganz einfach herumzufragen. Wer sich nach einer gebrauchten SuperCPU umsieht, um damit u. a. Metal Dust spielen zu können, sollte in jedem Fall darauf achten, dass sie die SuperRAM-Karte für zusätzlichen Speicher enthält.

Aus uns nicht ganz verständlichen Gründen sind Protovision für einige in der C64-Gemeinde die, für deren Spiele man zwingend zusätzliche Hardware braucht. Das ist schlicht und einfach falsch. Diese Annahme mag darin begründet liegen, dass wir Metal Dust nicht nur über einen langen Zeitraum entwickelt, sondern auch sehr lange und intensiv beworben haben. Dies war allein schon deshalb notwendig, um die schwarzmalersischen Voraussagen, dass es für ein rein für die SuperCPU entwickeltes Spiel keinen Markt gäbe, zu überprüfen. Und siehe da, es gab





einen Markt, so dass sich Metal Dust ähnlich gut verkaufte wie unsere Topspiele für den Standard-C64.

Metal Dust ist das einzige Spiel in unserem Sortiment, das nicht auf einem Standard-C64 läuft. Weitere Spiele unterstützen lediglich zusätzliche Hardware, wie z. B. Bomb Mania und Tanks 3000 das 4 Player Interface zum Anschluss zwei weiterer Joysticks. Team Patrol beispielsweise verwendet eine SuperCPU als RAM-Disk. Wer keine hat, kann das Spiel selbstverständlich trotzdem spielen. Es entstehen einfach mehr Ladezeiten.

Metal Dust und andere Turbo-Karten?

Selbst wenn eine andere Turbokarte für den C64 erscheint, ist es unwahrscheinlich, dass Metal Dust darauf lauffähig ist bzw. je lauffähig gemacht werden kann. Das hat Hardware-architektonische Gründe. So hat z. B. das Chameleon keinen 65816-Prozessor, Metal Dust ist aber vollständig in der Programmiersprache speziell für diesen Prozessor geschrieben. Das Spiel ließe sich also nicht „mal eben“ auf das Chameleon anpassen - es müsste quasi von Grund auf neu programmiert werden.

Emulation?

Auch wenn es eine Vielzahl von C64-Emulatoren gibt, so enthält bedauerlicherweise bisher kein uns bekannter Emulator eine SuperCPU-Emulation. Wer daran interessiert ist, sollte sich direkt an die Autoren des



jeweiligen Emulators wenden. Es bleibt abzuwarten, ob Gideon Z. den von ihm geplanten SuperCPU-Core für die 1541 Ultimate umsetzen kann.

Protovision in der Zukunft

In Zusammenarbeit mit Psytronik bringt Protovision demnächst eine Boxed Edition des Freeware-Spiels Joe Gunn von Georg „Endurion“ Rottensteiner heraus. Die Boxed Edition ist in erster Linie für Sammler und Fans gedacht.

Pieces II ist ein Puzzle-Spiel im Stil von Puzznic, das von Oxyron als externem Entwicklerteam mit der Unterstützung von Protovision entsteht. Halte nach der Demoversion auf der Protovision-Previews-Website Ausschau!

Auch noch immer in der Entwicklung befindet sich Ultimate Newcomer (UNC) von CID, welches gegenüber der „Enhanced Version“ von 2001 neben einigen größeren Bugfixes und der Unterstützung von zahlreichen alternativen Speichermedien auch zum ersten Mal von amerikanischen Nutzern (NTSC)

gespielt werden kann. Die deutsche Übersetzung liegt allerdings auf Eis, so dass zum Spielen gewisse Kenntnisse in Englisch vonnöten sind. Außerdem ist es uns gelungen, die Rechte an lange verschollenen Juwelen wie Jim Slim und Outrage zu erwerben, die wir beide überarbeiten und in den nächsten Jahren endlich herausbringen, nachdem sie jahrelang in den Diskboxen der Entwickler verstaubten.

Protovision und andere Systeme

Protovision selbst konzentriert sich nur auf den C64. Ab und zu werden andere Systeme wie der C16 diskutiert, aber bisher haben wir eine klare Linie, und die heißt C64.

Seit mehreren Jahren entwickeln einige unserer Mitglieder aber auch Spiele für andere Plattformen wie PC und Handy unter dem Firmenlabel „Dark Crystal Entertainment“. Dort entsteht zurzeit ein neuer Metal Dust-Teil für Mobiltelefone. Unter www.darkcrystal.de findet man Infos zu Metal Dust Mobile und noch weiteren Titeln.

-mm



Screenshot aus „Jim Slim“

Spider-Jerusalem hat wieder einiges für Euch in Sachen Games, Demos, SID's und Grafiken für den Commodore 64 zusammengetragen.

Das neue Jahr ist da und beginnt mit einer Fülle von kleinen, netten Releases. Es hat noch keine große Party stattgefunden, also bleiben erstmal die Megademos aus. Dafür gibt es eine randvoll gepackte Diskette mit viel interessantem Material, hauptsächlich aus den Bereichen Spiele-Previews, Grafiken und Sid-Tunes.

Wie immer gilt: Für das richtige C64-Feeling solltet Ihr die Dateien auf eine Floppy-Disk übertragen. -sj



Seite A

1.) Hannenz, Ninja, Onslaught - Zoo Mania V3+

Auch wenn Hannenz leider die Szene verlassen hat, lebt sein Erbe weiter. Ninja von The Dreams hat sich in Absprache mit ihm noch einmal Zoo Mania gewidmet und so wie es aussieht endlich den "No more moves" Bug gefixed. D.h. der C64 erkennt nun zuverlässig, wenn es keine möglichen Züge mehr gibt. Kaum aber hatte Ninja seine V3 veröffentlicht, kam Conrad von Onslaught und fügte noch einen Trainer und einen NTSC-Fix wiederum in Absprache mit Ninja hinzu. Und auch wenn das Ganze immer noch offiziell ein "Preview" im Titel trägt, kann es gut sein, dass dies endlich die lang ersehnte finale Version dieses genialen, süchtig-machenden Spiels sein wird.



2.) Mix256 - Knight'n'Grail Preview

Ohne dass es jemand erwartet hätte, tauchte auf einmal dieses sehr geniale Spiele-Preview von dem Schweden Mix256 auf der CSDB auf. Das Scrolling flackert noch hier und da und es ist eben noch kein fertiges Spiel, aber schon sehr gut spielbar und wir wollen hoffen, dass dieses Projekt seinen finalen Status möglichst bald erreicht.

3.) Onslaught - Monster Museum Preview

Ein Spiele-Preview aus der Kategorie "Games that weren't". Hier besteht also kaum die Hoffnung, dass dieses grafisch sehr gut inszenierte Action Adventure je beendet wird. Was von diesem Spiel zu finden war, haben uns, wie so oft, Onslaught in verdauliche Häppchen gepackt und man bekommt einen guten Eindruck, was aus dem Spiel hätte werden können.



4.) Sid-Tunes

Auf dieser Seite befinden sich zunächst die ersten drei Plätze der "Last Compo" von C64.SK, namentlich "Eskimonika" von Dane, "Intrinsic" von Conrad und "Liquor Store Anthem" von Randall. Disk- aber nicht Lückenfüller macht dann das sehr groovige "CP-Rock!" von Klegg.

Seite B

1.) Tools

Unter dieser Rubrik findet ihr die Programme "HD-Lister" und "Disk-Lister" zum Bericht "HD Lister" von WTE aus dieser CeVi Ausgabe.



2.) Crest - Negative Karma

Mehr oder weniger Überraschend meldete sich Ende letzten Jahres Crossbow von Crest mit einer "unmöglichen" Kefrens-Bars Routine zurück. Für diejenigen, die es noch nicht gesehen haben, will ich nicht zuviel verraten. Das ironische Intro vor der eigentlichen Routine klärt sehr gut über den Sachverhalt auf.



3.) Chorus - Positive Karma

Um das Universum wieder ins Gleichgewicht zu bringen, bzw. die Entropie zu erhöhen, haben Chorus sich nicht lumpen lassen und der C64-Szene nach Crests "Negative Karma" ihr eigenes "Positive Karma" überlassen.



4.) Dekadence - Arseyus

Ein kurzweiliger kleiner Onefiler, der weder das unmögliche demonstriert, noch den Kosmos wieder ins Gleichgewicht bringt, sondern lediglich ein aufpoliertes Graifk-Release darstellt. Das wird die Freude des Betrachters allerdings in keiner Weise schmälern.



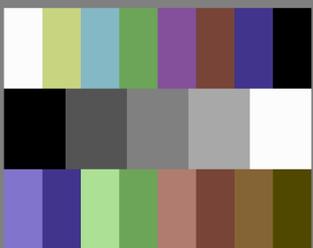
5.) Vision - Yellow

Ein weiteres kleines Onefile-Demo, welches wohl auch eher das Designer- als das Coderherz erwärmen kann. Bewegte bunte Bälle auf gelben Hintergrund und Musik. Klingt vielleicht zunächst langweilig. Ist es aber gar nicht.



6.) Gfx

Die Grenzen zwischen Onefile-Demos und Grafikreleases verschwimmen immer mehr. Einige der Grafiken kommen mit Musik im Hintergrund, Oys' "Cloudbusting" sogar mit einer kleinen Animation und einem Scroller. "Str2" von Oys, "Muirough" und "Short Mule & Ugly" von Mermaid, Afroboxer von dem nach langer Abstinenz zur C64-Szene zurückgekehrten Carrion, dem mehrere Screens umfassenden "Soulcemetery3" von Leon, "Sium" von Clone, "Yo!" von Motion, "Fried" von Malmix und dem witzigen "Stupid Ninja" von JSL.



7.) Sid-Tunes

Hier findet ihr noch ein paar Tunes, die ich persönlich neben den Gewinnern der Last Compo als sehr hörensenswert empfand: "Back to Planet:DATA" von Lord Nikon, "Kyro Chiptune" von Mr.SID, "Deathropy" von Nightlord (in zwei Versionen für die jeweilige SID-Version) "Bitjammer" von Rambones und "90 Secs" von Psycho8580.



Geoquivia - Das Geografie-Quiz

Es gibt Programme, die vor 25 Jahren mal aktuell waren - zeitgenössisch, politisch oder auch geografisch. Ganz anders wie bei zeitlosen Shootern und Adventures wirken diese Spiele heute eher angestaubt.

Björn aka „The Ryk“ hat sich eines solchen Games mal angenommen und die geografischen Verhältnisse wieder geradegerückt.

Hallo, liebe cevi-aktuell-Leserschaft! Es ist mir eine große Ehre, hier mein neues Projekt vorzustellen, das wahrscheinlich beinahe zeitgleich mit dem Erscheinen dieser Ausgabe der cevi-aktuell released wird.

Zu Beginn will ich mich gern kurz vorstellen, gehört sich ja so. Ich bin Björn, vielen auch aus dem forum64 oder dem C64-Wiki als „TheRyk“ bekannt, geboren 1975 und – mit Unterbrechungen – seit den 80er Jahren ein Fan von 8bit-Rechnern, vor allem C64. Ich komme aus Kiel, zur Zeit hat es mich aus beruflichen Gründen aber nach Berlin verschlagen. Hier wohne ich fürs Erste mal in einer WG, in der es zumindest einen weiteren C64-Verrückten gibt. An dieser Stelle Grüße und nochmals Glückwunsch zum Geburtstag nachträglich an Thunder.Bird, der mir hier Asyl gab.

Genug geplaudert, kommen wir zur Sache. Vor etwa einem halben Jahr kramte ich mal wieder **World Geography** heraus, ein Erdkunde-Quiz-Spiel des Labels BobCo von 1985. Das Programm ist von Bob Polaro, die Grafik von Alan Murphy. Mir hat es früher als Kind immer mal Spaß gebracht, auf spielerische Weise mein Erdkunde-Wissen aufzufrischen. Bei World Geography sucht zunächst der Zufallsgenerator auf einem drehenden Globus ein Land aus und zeigt einen Kartenausschnitt. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss zunächst erraten, welches Land gefragt ist. Weitere Fragen zu

Hauptstadt, Währung, Sprache und Einwohnerzahl folgen. Je schneller man ist, desto mehr Punkte erhält man. Über die Punkte und ein Bonusspiel „Flaggenraten“ kann man Bonusländer erspielen, vergleichbar mit Extra-Leben in einem Actionspiel.

Mir fiel aber nun im Sommer 2008 auf - es wurde gerade die Olympiade in Peking ausgetragen und Russland war in Georgien einmarschiert -, dass es viele in World Geography gefragte Länder gar nicht mehr gibt, z. B. die Sowjetunion oder Jugoslawien. Andere Länder dagegen sind erst lange nach dem Erscheinungsjahr 1985 entstanden. Wieder andere Länder heißen inzwischen anders. Das war für mich **der Anreiz, ein ähnliches Spiel mit aktuellen Ländern zu schreiben.**



World Geography von 1985 ...

Da ich auf dem C64 nichts anderes kann, bot sich BASIC an. Das doch recht simple Spielprinzip in dieser Sprache umzusetzen, ist eigentlich kein großes Problem. Von Grafik habe ich einfach mal so gut wie keine Ahnung, deshalb habe ich mittels einer – zugegeben: recht klotzigen – **Charset-Grafik** vorlieb genommen (erstellt mit Hannenz' CharStar) und damit etwas gezeichnet, was grob an den Planeten Erde erinnern soll.

Die Namensfindung war ein Problem. World Geography 2008 war mir zu anmaßend. Irgendwas mit Trivia hätte gepasst, da das Faktenwissen ja eigentlich doch rech trivial ist. Quiz wäre auch treffend gewesen. Also wurde das Wort „**Geoquivia**“ erfunden.

Von **Sound** habe ich noch weniger Ahnung als von Grafik. Eine Titelmusik und Jingles sollten aber schon sein. Also habe ich mir mal das Programm „Piano“ oder so ähnlich auf der mit der 1541-II gelieferten C64-Demodisk angeschaut. Erstaunt stellte ich fest, dass Bobco-Software wohl damals das gleiche Problem hatte. Denn die Programmierer haben hier dreist die Demo-Melodien geklaut und z. T. in Jingles zerlegt! Krasse Sache, ich wollte aber zumindest ein bisschen kreativer sein. Also habe ich mal nach Gehör das Schleswig-Holstein-Lied in das „Piano“ gehämmert (nicht aus Lokalpatriotismus, sondern weil mir nichts anderes einfiel und das immer um 0.00 im Radio läuft) und mir die Werte der Tonhöhen rausgeschrieben. Das Ergebnis habe ich mir angehört und festgestellt, dass die Tonlängen und Pausen alle gleich waren. Eigentlich wollte ich das noch ändern, stellte aber fest, dass das Stück zwar nun völlig anders klang, aber irgendwie auch gut. Also habe ich es so gelassen. Es gibt daneben drei Jingles. Während ein Land gesucht wird, erklingen einige Töne aus Daft Punks „Around the world“. Bei einer richtigen Antwort gibt es eine Jubel-Fanfare, wie man sie aus dem Eishockeystadion kennt. Bei einer falschen

Antwort kommt eine höhnische Melodie, wie sie aus vielen Cartoons bekannt sein dürfte.

Der Spiel-Screen ist wie folgt aufgeteilt: Links oben befindet sich die Karte, das gerade abgefragte Land wird mit einem hellgrünleuchtenden Klotz markiert. Rechts von der Karte steht die Liste der Mitspieler mit den jeweiligen Punkten. Darunter gibt es eine Joystick-übersicht und ein kleines Feld, in dem gezeigt wird, welche Spieler gerade mit welchem Joystick dran sind. Links unten tauchen nach und nach die richtigen Antworten auf, entweder wenn sie jemand erraten hat oder alle Spieler versagt haben. Rechts unten sieht man, was gerade gefragt wird, und erhält eine Auswahl



und ich hoffe natürlich, dass es möglichst vielen Leuten Spaß macht, Geoquivia zu spielen. Grafisch kann es sich sicher nicht mit World Geography messen, vom Sound her schon. Worauf es mir ankam, war ein aktueller Datensatz und etwas mehr Spannung durch das direkte Duell im Turnier-Modus. Das ist nach meinen Maßstäben auch ganz gut gelungen. Generell freue ich mich, überhaupt mal eines meiner vielen Projekte mehr oder weniger zu Ende bzw. zumindest in einen releasereifen Zustand gebracht zu haben.

und V bzw. ? für Feuer) genutzt werden. Worüber ich ernsthaft nachdenke, ist die Fähigkeit einzubauen, den 4-Spieler-Adapter von Protovision zu nutzen. Dann müsste aber konsequenterweise auch der Turnierplan so aussehen, dass vier Leute gleichzeitig um die Punkte kämpfen. Ob und wann ich das mal einbaue, mache ich mal von der allgemeinen Resonanz auf das Spielchen abhängig.

möglicher Antworten. Darunter läuft noch ein Punkte-Countdown.

Es gibt zwei **Spielvarianten**. Beim Standardspiel ist immer nur ein Spieler abwechselnd an der Reihe. Wem das zu langweilig ist, der kann sich im Turnierspiel immer mit jeweils einem Gegner direkt um die Punkte duellieren. Hier wird dann auch die Punkte-Uhr interessanter. Denn einerseits muss man schneller als der Gegner antworten, andererseits werden bei einer falschen Antwort die Punkte auf der Uhr vom Konto des vorlauten Falsch-Raters abgezogen. Der langsamere Gegner dagegen kann nun in Ruhe aus nur noch drei Antworten auswählen. Er kann natürlich auch versehentlich die falsche Antwort des anderen Spielers wiederholen.

Persönliches Fazit: Was ist nun von dem ganzen zu halten? Wartete die Welt auf einen World Geography Clone in BASIC? Wohl eher nicht, aber das war mir egal. Mir hat das Programmieren viel Spaß gemacht

Was wäre noch zu verbessern?

Nun, eine one-filed Version wäre sicher nicht schwer zu realisieren, hätte aber auch Nachteile. Ich denke nämlich darüber nach, in einer Folgeversion einen Editor mitzuliefern, mit dem jeder die Datensätze, evtl. sogar Karten, nach Lust und Laune verändern kann. Das wäre einfacher als Mehr-File/Nachlader zu realisieren. Bislang können zwei Joysticks und zusätzlich 2 Keysets (WASD bzw. IJKL

Wo kann ich es bekommen? Ich habe vor, Geoquivia als **Freeware** zur Verfügung zu stellen. Den Download wird es ab März 2009 auf www.c64ever.de/vu geben, vermutlich als gezippte .D64-Datei. Wer am letzten Februar-Wochenende auf der BCC gewesen ist, hat es ja vielleicht schon. -br

Download des Games Geoquivia:

<http://freenet-homepage.de/Herrenabend/c64/geoquivia.d64>



... und Björns Geoquivia von 2009

FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER



HD-Lister 128 Profi-BASIC-Tricks von wte

Desorientierung und Verwirrung ist entweder die Folge fortgeschrittenen Alters oder eines unübersichtlichen Angebots von Informationen. Gegen das Altern ist noch kein Kraut gewachsen, aber für einen besseren Überblick im Informationschaos – hier speziell in Diskettensammlungen oder auf CMD-Festplatten – kann gesorgt werden.

Wer hat noch nicht vor einem Stapel kryptisch gekennzeichnete Disketten gestanden und diese verzweifelt nach einer bestimmten Version eines bestimmten Programms durchforstet? Auch wer eine Festplatte von CMD sein eigen nennt, kennt das Problem, dass man in den vielen Partitionen früher oder später den Überblick verliert. Speziell dann, wenn man zusätzlich noch ZIP- oder MO-Disketten verwendet. Vermutlich gibt es irgendwelche Spezialprogramme, die in der Lage sind, sich durch alle Partitionen und Unterverzeichnisse zu hangeln, um eine umfassende Zusammenstellung aller Dateien zu generieren. Leider fällt mir gerade keines ein. Wer aber auf die Auflistung der Unterverzeichnisse verzichten kann und mit dem Inhalt des jeweiligen Root-Directorys zufrieden ist, dem kann mit einem BASIC-Trick für Fortgeschrittene und wenigen Programmzeilen geholfen werden – vorausgesetzt er hat einen C128.

Gestern

Der IEEE488-Bus der guten alten CBM-Rechner erlaubt unter BASIC 4.0 die Ausgabe eines Directorys direkt von Floppy auf einen Drucker (oder jedes andere IEEE-Gerät). Dies gelingt leicht (z.B. für das Laufwerk mit der Geräteadresse 8) mit der simplen Befehlszeile `open4,4:cmd4:directory:print#4:close4`

Damit war das Dokumentieren von Disketteninhalten ein Kinderspiel.

Heute

Der später entwickelte C64 war in dreierlei Hinsicht ein Rückschritt. Zum einen wurde der parallele IEEE488-Bus durch den seriellen IEC-Kaffeepausen-Bus ersetzt. Des weiteren erhielt er statt des ja bereits entwickelten BASIC 4.0 das grottig alte BASIC 2.0 der CBM 3001 Serie. Und zu guter Letzt wird betriebssystemseitig für alle offenen Files am seriellen Bus nur noch ein einziger offener I/O-Kanal angeboten, der entweder für Eingaben oder für Ausgaben genutzt werden kann. Ein Umleiten von Floppydaten direkt auf den Drucker ist also nicht mehr möglich (jedenfalls nicht ohne tiefere Eingriffe in das Betriebssystem). Was macht also der C64-Besitzer? Er lädt das Directory brav mit **Load"\$",ga** (wobei ga für die Geräteadresse einer Floppy steht) und druckt es dann mit **open4,4: cmd4: list:**

print#4: close4

oder man leitet den Ausdruck in eine Datei um **open2, ga,2, "dateiname,w": cmd2: list: print#2: close2** Wer die 254 Partitionen einer HD schon mal auf diese Weise "gelistet" hat, ist entweder im Ruhestand und hat sonst nichts zu tun oder sollte sich dringend

auf seine Zurechnungs-fähigkeit untersuchen lassen.

Mit den Mängeln des C64 muss auch der C128 leben, obwohl er das komfortable BASIC 7.0 und damit die Floppybefehle des BASIC 4.0 besitzt. Auch beim C128 kann man das Directory nicht auf ein anders seriellles Gerät umleiten. Aber der C128 kann eben ein bißchen mehr als ein (blanker) C64. Natürlich kann man das, was im Folgenden beschrieben wird, auf beiden Rechnern auch komplett in Maschinensprache realisieren, aber erstens ist Assembler nicht jedermanns Sache und zweitens sind Änderungen und Variationen zu Testzwecken mit unverhältnismäßigem Aufwand verbunden. Ganz ohne Assembler geht es allerdings nicht, doch kann man diesen Teil des Programms klein halten.

Der normale LOAD-Befehl des BASIC 2.0 (für unsere Zwecke benötigt zum Einladen eines Directorys) zerstört nicht nur das im Speicher befindliche Basicprogramm, er führt auch immer zum Abbruch des gerade laufenden Programms. Das ist im Prinzip sinnvoll, da dieses, der normalen Logik folgend, durch das neue Programm ersetzt wird und daher ein „Weitermachen“ verheerende Folgen haben würde. Dass diese Logik nicht immer gilt, zeigt sich beim Nachladen von Maschinenunterprogrammen, die eine (vermutlich allseits bekannte) spezielle Programmieretechnik erforderlich macht. Unnötig ist im Grunde genommen auch ein Abbruch von im "Direct-Mode" eingegebenen Befehlszeilen. Wie dem auch sei, es ist nicht möglich in einer Schleife (FOR ... NEXT) mehrfach ein LOAD auszuführen und genau das braucht es für die Durchforstung einer HD.

```
100 restore:fori=dec("c00")todec("c00")+34:reada:pokei,a:
next:pokedec("2000"),0
110 data 72,169,1,133,183,169,2,133,187,169,108,141,48,3,
169,242,141,49,3,104,76,108,242,169,0,162,12,141,48,3,142
,49,3,96,0
120 bank15:printchr$(147):ifgrn(0)=5thenfast:else:slow
130 dq=12:dz=16:dn$="hd parti info"
140 print"laufwerknummer der hd ("dq")":input dq
150 print"laufwerknummer fuer zieldatei ("dz")":input dz
160 print"dateiname fuer zieldatei ("dn$")":input
dn$:print
170 scratch(dn$),u(dz):dopen#1,(dn$),w,u(dz)
180 fori=1to254
190 open15,dq,15,"cP"+chr$(i):de=ds:de$=ds$:close15
200 print de$:rem nur zur info (kann entfallen)
210 ifde>2then240:rem fehlende partitionen ignorieren
220 sys3095:bload"$",u(dq),b0,p(dec("2001"))
230 poke46,32:sysdec("4f4f"):cmd1:list:print#1:poke46,28
240 nexti:close1
250 print"all ready!":end
```

Listing 1: Der HD-Lister speichert die Root-Directorys einer HD in eine Datei



Morgen

Der C128 hat zwei entscheidende Vorteile, die für die Realisierung eines HD-Listers wichtig sind: Erstens besitzt er den Befehl BLOAD, der zum Nachladen von Daten verwendet werden kann und keinen Einfluss auf den Programmzeiger oder Variable nimmt und zweitens speichert der C128 seine Variablen in RAM BANK 1. Wenn also in RAM BANK 0 etwas geladen wird, bekommt man niemals Ärger mit irgendwelchen im Speicher herumvagabundierenden Zahlenvariablen oder Strings.

Das in Listing 1 abgebildete Programm "HD-Lister" steht im RAM an der normalen BASIC-Startadresse bei \$1C00. Da es recht kurz ist, kann man das RAM ab \$2000 frei nutzen. Das Arbeitsprinzip der Routine ist: aktiviere eine Partition (Zeile 190), lade ein Directory ein (Zeile 220), gaukle dem C128 vor, dass sein BASIC-RAM ab \$2000 beginnt, "drucke" das Directory mit LIST in eine Datei, setze den BASIC-Start auf \$1C00 zurück (Zeile 230) und arbeite in der Schleife weiter, als wäre nichts gewesen. Und das unglaubliche ist: es funktioniert!

Doch ganz so trivial ist es nun auch wieder nicht, denn wie immer steckt der Teufel im Detail. Der BLOAD-Befehl erzeugt immer einen "korrekten" Dateinamen! BLOAD "dateiname", u8, d0 wird intern umgewandelt zu einem Äquivalent von LOAD "0:dateiname",8. Und so wird aus BLOAD "\$" ein LOAD "0:\$". Natürlich bekommt man auf diese Weise niemals ein Directory in den Speicher (denn "\$" muss das erste Zeichen sein); die Floppy meldet statt dessen einen "FILE NOT FOUND ERROR".

Dieses Problem ist der Grund für den "fiesen" Trick, den das Assemblerprogramm bereithält, das in Listing 2

```
; --- manipulieren des dateinamens ---
00c00 48 pha ; rettet accu
00c01 a9 01 lda ##01 ; dateiname soll nur
00c03 05 b7 sta $b7 ; 1 zeichen lang sein
00c05 a9 02 lda ##02 ; dateiname startet bei
00c07 05 bb sta $bb ; $1102 statt bei $1100
00c09 a9 6c lda #$6c ; restauriere
00c0b 8d 30 03 sta $0330 ; den original
00c0e a9 f2 lda ##f2 ; sprungvektor
00c10 8d 31 03 sta $0331 ; und tue so, als wäre
00c13 68 pla ; nichts geschehen
00c14 4c 6c f2 jmp $f26c ; --> originalroutine
; --- umsetzen des sprungvektors ---
00c17 a9 00 lda #00 ; sprungvektor
00c19 a2 0c ldx ##0c ; für "load" wird
00c1b 8d 30 03 sta $0330 ; auf die eigene
00c1e 8e 31 03 stx $0331 ; spezialroutine
00c21 60 rts ; umgebogen
```

Listing 2: Diese kleine Routine trickst den BLOAD-Befehl aus

abgedruckt ist (es wird vom Basicprogramm in Zeile 100 erzeugt). Vor Aufruf des BLOAD-Befehls wird vom Basicprogramm in Zeile 220 mit SYS 3095 (\$0C17) der in der erweiterten Zeropage befindliche Sprungvektor der LOAD-Routine auf \$0C00 umgebogen. Wenn dieser Sprungvektor genutzt wird, ist die Parameterauswertung des BLOAD-Befehls schon abgearbeitet (der Dateiname steht immer ab \$1100 im Speicher). Die neue Routine macht jetzt aus "0:\$" ein "\$" und restauriert umgehend den original Sprungvektor, um in jedem Fall einen sauberen Zustand zu hinterlassen. Das Directory wird dann nach \$2001 geladen. Nachdem in Zeile 230 mit POKE 46,32 der Start des BASIC-Speichers auf \$2000 festgelegt wird, muss nur noch die korrekte Zeilenverkettung des Directorys hergestellt werden. Dies gelingt mit Aufruf der entsprechenden Routine bei \$4F4F (Bank 15). Alle BASIC- und Programm-Zeiger bleiben unberührt. Wird nach dem Ausgeben des Directorys mittels LIST der zuvor manipulierte Programmstart wieder auf \$1C00 zurückgesetzt (POKE 46,28), wird die Programmschleife ohne murren fortgesetzt.

Das Programm "HD-Lister" erwartet neben der HD ein zweites Diskettenlaufwerk (alternativ ginge auch ein Drucker) auf das die Directorys geschrieben werden. Vorgabewerte

für Laufwerksnummern (Variable DQ und DZ) und ein Dateiname sind im Programm angegeben und können mit [RETURN] übernommen oder geändert werden. Die Zieldatei mit den Directorydaten kann später gedruckt, in Datenbanken übertragen oder auf einen PC überspielt werden. Mit wenigen Änderungen am Programm ist es natürlich auch möglich, auf diese elegante Weise seine Diskettensammlung einzulesen (man müsste es dann nur "Disk-Lister" nennen).

Alle Puristen – es gab da vor längerer Zeit ja mal den Wunsch nach gedruckten Listings – dürfen das Programm abtippen und dabei gegebenenfalls die Zeilen 140, 150, 160, 200 und 250 weglassen (es soll ja nicht zu einer Tippomanie führen).

Alle anderen finden es (und auch den "Disk-Lister") auf der Heft-Diskette oder im Internet auf C128.Net. -wte

PROFI-INFORMATION

Unter Anwendung des hier geschilderten BASIC-Tricks für Fortgeschrittene ließe sich auch ein Auflisten von Directorys aus Unterverzeichnissen realisieren.

Ein solches Programm wäre nicht nur nützlich für CMD-Geräte, sondern auch für moderne Datenspeichergeräte wie z.B. dem SD2IEC (MMC2IEC), das mit der aktuellen Firmware die CMD-Kommandos zum Unterverzeichniswechsel und zum Öffnen von M2I- und D64-Images unterstützt.

Review:

T H E - L A S T



Als The Last Ninja 1987 für den C64 erschien, erreichte es schnell einen ewigen Platz im 8Bit Olymp. Zwar wurde das Action-Adventure-Genre nicht unbedingt neu erfunden, aber die technischen Qualitäten ließen System 3`s Titel deutlich aus der Masse hervorstechen.

Die Story ist schnell erzählt; Eure Ninjasippschaft ist, bis auf den titelgebenden letzten Ninja, von dem bösem Shogun Kunitoki geplättet worden. So macht sich Armakuni, so heißt euer Ninja, auf einem geheimen Pfad hinterher, um Rache zu üben und irgendein wichtig aussehendes Pergament wieder zu beschaffen.

Wie ich bereits früher schon mal erwähnte - wenn nicht tue ich es jetzt - halte ich Storys in Video- / Computerspielen ohnehin für überbewertet. Wenn ich was mit Story brauche, schaue ich einen Film oder lese ein Buch. Also komme ich direkt zum Spiel selbst.

Die Grafik von The Last Ninja ist in einer isometrischen Perspektive gehalten, in der ihr euren Ninja frei bewegen könnt. Im Vergleich zu anderen Action-

Adventures aus der Zeit ist die Steuerung deutlich zugänglicher. Lediglich das aufheben von Gegenständen und einige Sprungpassagen sind, aufgrund der oftmals zu genauen Kollisionsabfrage, nur durch pixelgenaues Stehen und Springen zu meistern. Insbesondere bei einigen Sprungpassagen fällt dies ins Gewicht, weil hier recht schnell Frust angesagt ist. Zwar sind diese gut zu schaffen, wenn man einmal weiß, wie es geht aber bis man diese raus hat, ist erstmal Trial & Error angesagt. Sobald das Spiel startet, findet



ihr euren Ninja, gänzlich unbewaffnet, an einer Abzweigung wieder und könnt euch lediglich mittels Schlägen und Tritten zur Wehr setzen. Je nachdem, welchen Weg ihr einschlagt, findet man diese aber recht schnell, so dass wenig-



tens die zahlreichen Gegner kein allzu großes Problem darstellen sollten. Das Kampfsystem ist recht simpel; generell hat man mit den Waffen drei verschiedene Angriffsmöglichkeiten, die aber locker ausreichen. Die Gegner selbst stellen keine allzu grosse Herausforderung dar, der Schwerpunkt des Spieles liegt eindeutig in den Rätseln. Dies ist leider auch eines der Schwächen von „The Last Ninja“. Im Verhältnis zu den recht langen Anfangslevels sind diese recht spärlich verteilt und oftmals lahm oder völlig an den Haaren herbeigezogen. Beispielsweise lauft ihr im ersten Level an einem Schlüssel vorbei, den ihr erstmal nicht einsammeln könnt. Zwei Bilder weiter findet ihr dann einen Beutel, um wieder zurück zu laufen, um nun erst diesen Schlüssel einsammeln zu können. Das ergibt wirklich keinen Sinn, außer euch hin und her zu schicken, um die Spielzeit zu ziehen. Im 5. Level muss man eine nicht näher gekennzeichnete Vase berühren, wodurch ihr grün werdet, um eine Treppe passieren zu können, die euch ansonsten töten würde. Die meisten Rätsel lassen sich eher durch Trial & Error als durch wirkliches Kombinationsgeschick lösen. Generell wirkt vieles an „The Last Ninja“ etwas unausgeglichen oder unausgereift. Von den sechs Levels ähneln sich die ersten drei grafisch zu sehr, wodurch natürlich gerade am Anfang die

Abwechslung arg in Grenzen hält. Dummerweise sind dies auch die deutlich längsten Levels. Meist läuft man ewig lange Wege ab, auf denen kaum etwas geschieht. Erst ab dem vierten Level werden die Grafiken abwechslungsreicher. Nur sind diese dann auch verhältnismäßig kurz, weshalb eure Reise hier auch schon fast wieder endet.

Allgemein wirkt vieles, als wäre



das Spiel unter einem ziemlichem Zeitdruck entstanden, es fehlt einfach der Feinschliff. Beispielsweise begegnet ihr in Level 4 einer recht fies aussehenden Riesenspinne, der auch wirklich knifflig auszuweichen ist. Ist aber irrelevant, weil man diesen Raum nicht einmal betreten muss, um das Spiel zu lösen oder irgendwelche Vorteile zu haben. Ich habe keine Ahnung, ob der Raum ursprünglich mal eine nähere Bedeutung haben sollte oder einfach nur schlecht durchdacht ist. Aber irgendwie ist diese Stelle recht sinnlos und so viele Rätsel oder Überraschungen bietet „The Last Ninja“ nicht, um sowas zu verschicken. Auch der finale Endgegner



sieht im Vergleich zu den restlichen Grafiken lausig animiert aus und erweckt den Anschein eines Platzhaltersprites, das man einfach vergaß.

Okay, jetzt habe ich das Spiel doch ganz schön runtergemacht. Vermutlich fragt ihr euch jetzt, wo denn ansonsten bitte schön die spielerischen Qualitäten liegen sollen.

Diese liegen schlicht und ergreifend in der technischen Präsentation. Auch wenn die Grafik in den späteren 8-Bitter-Jahren nochmal überboten wurde, ist diese immer noch schick anzusehen und bietet einiges an verspielten Details, um die Stimmung des feudalen Japans zu tragen. Unterstrichen wird das Ganze von einem herausragendem Soundtrack, der bis heute noch zu den ewigen C64-Klassikern gehört. Ben Daglish lieferte hier einige seiner besten Stücke ab, welche von den nicht minder guten Stücken Anthony Lees ergänzt werden.

Fazit:

Im Vergleich zu dem nahezu perfekten Nachfolger ist der erste Teil der „Last Ninja“ Saga nicht ganz so elegant gealtert. Es ist nach wie vor ein gutes Spiel, dessen Qualität aber in erster Linie von der Atmosphäre getragen wird. Auch die Steuerung ist, abgesehen von einigen Kinderkrankheiten, ordentlich umgesetzt, weshalb man recht schnell Zugang findet.

„The Last Ninja“ ist nicht unbedingt die spielerische Revolution, die viele Fans der Serie sehen, aber dennoch ein recht gut spielbares Action-Adventure, das aufgrund diverser Längen leider etwas schwä-



chelt. Nichtsdestotrotz eines der wichtigsten C-64 Spiele, welches den Klassikerstatus zurecht trägt. Die Präsentation und Atmosphäre reißen es wieder raus.

Reinhard Klinksiek

Tipps & Tricks:

- Sobald das Spiel startet, solltet ihr den unteren Weg der Abzweigung wählen. Hier findet ihr recht schnell euer Schwert.

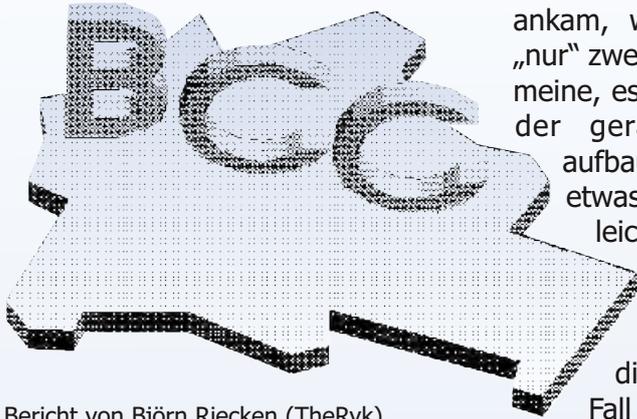
- Im dritten Level findet ihr neue Ninjasterne sofern ihr die alten bereits verbraucht habt. Daher solltet ihr in den ersten zwei Levels nicht zu sparsam sein.

Walkthrough:

<http://lastninja.lemon64.com/walkthrough1.htm>



BCC #3 Ein 8bit-Wochenende für jeden Geschmack



Bericht von Björn Riecken (TheRyk)

Nachdem sich alle anderen gedrückt haben, ist es nun also an mir, noch mal blitzartig zusammenzufassen, was die Nachwelt über die BCC#3-Party erfahren soll. Mit recht langem Vorlauf war das Event ja auf der Homepage des Berlin C64 Clubs, in der CSDb und schließlich auch im Forum-64 angekündigt worden. Der Clubgründer Thunder.Bird hatte über Hoeppie den Kontakt zum Cafe Inter Nett hergestellt, einer sozialen Einrichtung in Neukölln, die uns freundlicherweise für einen Obolus die Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt hat. Ich durfte mir zusammen mit Thunder.Bird schon Mitte Februar mal die Location anschauen und war spontan begeistert. Die Räume liegen über einer Kirche und bieten neben einem großen Saal auch einen Barbereich und ein kleines, abtrennbares Nebenzimmer. Tische und Stühle waren auch ausreichend vorhanden, genau wie eine extra abgesicherte Stromleitung. Auch wenn unsere Schätze ja längst nicht soviel abgreifen wie „moderne“ Computer, beruhigt einen natürlich die Gewissheit, dass es nach menschlichem Ermessen zu keiner Überlastung der Sicherungen kommen kann.

Das etwas verspätete Aufbaukommando traf am Freitag, den 27.2. nachmittags ein, bestehend aus Thunder.Bird, Doc Phura und MacGyver. Als ich dank eines besonders blöden Busfahrers erst gegen 19.00

ankam, war ich doch überrascht, „nur“ zwei Leuten anzutreffen. Ich meine, es waren Phura und Edikles, der gerade seinen 8bit-Tower aufbaute und sich wegen der etwas chaotischen Verkabelung leicht schämte. Ich weiß gar nicht mehr, was da genau drin steckte, meine aber, es war ein C128D. Ich fand die Konstruktion auf jeden Fall beeindruckend und die leicht unübersichtliche Kabelführung nicht weiter schlimm, Hauptsache, die Kiste läuft. Aber wo waren die anderen? Und mindestens genau so wichtig: Wo blieb das Bier?

Zur Antwort erhielt ich den Hinweis,



dass Thunder.Bird und MacGyver mit den eigens aus Belgien angereisten Gästen Icegirl und Commander essen waren. Als ich mal per Handy durchklingelte, versicherte man mir, dass auch Bier unterwegs sei. So lange wollte ich aber nicht warten. Mein eines einsames Krombacher war längst leer, mehr hatte nicht in die Reisetasche gepasst, da ich doch einiges an Hardware zu schleppen hatte. Also schnappte ich mir dat zekt und noch jemanden für einen kleinen Kiosk-Besuch, so dass zumindest mal ein Sixpack da war, wenn auch nur mieses Kindl. Darauf konnte man aufbauen.

Als wir zurück waren, bauten bereits etwa ein halbes Dutzend Leute ihre Systeme auf. Vom ganz normalen C64 bis hin zu den wirrsten Konstruktionen war ein breites Spektrum vertreten. Alles war etwa bis 22.00



irgendwie am Tische rücken, Hardware schleppen und Verkabeln. Die Stimmung war etwas hektisch, die Räumlichkeiten noch etwas ungemütlich. Doch irgendwann leuchtete ein fettes C64-Logo in der einen Ecke des Raumes, die andere wurde durch Bugjams Flagge geziert und Thunder.Birds Brotkasten hing am Beamer. Etwa ein Dutzend Systeme schnurrten vor sich hin. Hier wurde gecodet, da wurde gezockt, so wünscht man sich das doch!

Ich selbst hatte leider außer einer 1541-II, die per XM1541-Kabel an meinem Laptop hing, meine Commodore-Hardware noch immer in Kiel. Aber ich habe dann schnell mal VICE im Fullscreen-Modus angemacht, so dass es nicht mehr so doll auffiel. Für das Coden meines eigenen Competition-Beitrages und das Hin- und Hertransferieren von D64-Images war es schließlich doch eine gute Idee gewesen, das Zeug einzupacken. Manch neugieriger Besucher schaute sich diese Lösung interessiert an und holte sich Rat zum Selberlöten. Andere gaben mir gleich mal einen USB-Stick und



einen Paken Disketten. Das hielt mich zwar vom Coden ab, aber dafür hatte ich eh schon ein paar Bier zu viel intus. Nebenbei beschallte ich über einen Verstärker den Raum noch mit einem SID-Player, um die richtige 8-bit-Athmosphäre zu erzeugen.

MacGyver war inzwischen auch wieder vor Ort, hatte einen kleinen Protovision-Tisch aufgebaut und war fleißig am Delegieren von allen möglichen Projekten. Um 0.00 gab es dann Glückwünsche und Geschenke für Thunder.Bird (Geburtstag!) und das flüssige Buffet war eröffnet. Viele Biere (endlich Flensburger, gestiftet von meinem holsteinischen „Landsmann“ zur Feier seines Ehrentages) später dann saßen Thunder.Bird und ich vor dem Beamer und zockten lallend und lachend und recht laut Metro-Cross. Die Geduld der armen Menschen, die im großen Saal am Coden, Pixeln oder auch einfach nur Zocken waren, wurde wohl in dieser Nacht ordentlich strapaziert. Die Melodie geht gesunden Menschen wirklich spätestens beim siebten oder achten Mal in Folge ziemlich auf die Nerven. Um uns dafür zu revanchieren, teilten wir uns die Nachtwache.

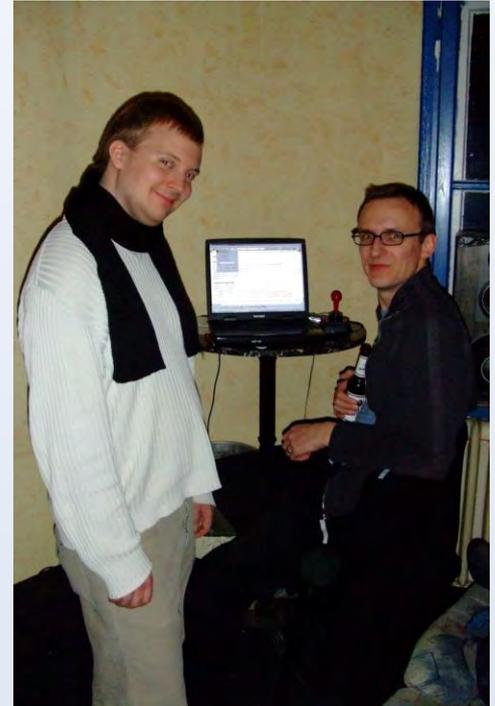
Nach viel zu wenig Schlaf gab es

dann doch irgendwann gegen 11.00 Frühstück. Inzwischen war ralle mal eben von Bremen herunter gejetzt, um uns mal die DDR-Variante von 8bit vorzuführen, einen KC! Das war für mich und einige andere schon mal interessant. Ich hatte so ein Teil noch nie in meinen Leben gesehen. Wie auch? Man durfte damals ja nur zu Beerdigungen und Hochzeiten mal in die DDR einreisen, und meine Verwandten hatten sowas eh nicht. ralle präsentierte uns dann auch gleich eine von ihm entwickelte Hardware-Lösung, um mit dem KC einen USB-Stick auszulesen. Ich fand das enorm beeindruckend, ralle dagegen zermartete sich lange das Hirn, weil zwar das Öffnen von Daten funktionierte, das Anzeigen von Directorys aber nicht. Erleichterung machte sich breit, als ich vorschlug, einfach mal einen anderen Stick zu benutzen. Und tatsächlich lag es wohl entweder am Stick selbst oder 8GB waren zuviel. Mit einem anderen funktionierte alles einwandfrei.

Irgendwann lief dann tatsächlich Boulder Dash auf dem Ding, das muss man sich mal vorstellen! Übrigens in einer Performance, die sich vor der C64-Version nicht verstecken muss. Das Spielersprite ist auf dem KC genauso witzig animiert, wie man es kennt. Commander zockte das dann auch gleich mal ausgiebigst. Mir war die Steuerung per Pfeiltasten dann doch zu fummelig, das war auch das einzige Manko. ralle zeigte mir als BASIC-Coder dann aber mal, was das K2-BASIC so alles drauf hat. Da hätte ich fast weinen können, was da alles an schönen Befehlen existiert, für die man in BASIC V2.0 jeweils zig Zeilen Code benötigt. Aber eine schöne Erfahrung war es trotzdem.

Gegen Abend kam dann doch mal ein etwas offiziellerer Teil. Während manch einer immer noch an seinem Beitrag für die Mixed-Competition saß (auch ich bügelte aus, was ich am Morgen alles im verkaterten

Zustand verbockt hatte), gab es zur allgemeinen Erheiterung die Game-Competition. Und was hätte sich besser geeignet als ein schönes Jump 'n' Run mit Namen... Metro-Cross!? Manch einer hatte heimlich geübt, MacGyver dagegen kannte das Spiel nicht, erwies sich aber als wahres Naturtalent. Da selbiger auch über Sponsoren wie z. B. dem CSW-



Verlag die Preise organisiert hatte, drängte sich nach dem überragenden Sieg der Eindruck auf, dass er sich von irgendeinem Preis wohl nur sehr ungern getrennt hätte. Aber was soll's. Dabei sein war schließlich eh alles!

Ich hatte meinen Beitrag für die Mixed einfach irgendwann in einem halbfertigen Beta-Zustand abgegeben. Mein PC wurde schließlich auch gerade von Monte Carlos zum Coden des Partyscrollers gebraucht. Gewisse andere Compo-Teilnehmer wurden und wurden nicht fertig, ich erwähne hier mal, statt Namen zu nennen, die Zahl 3,14159². Doch gegen Mitternacht gab es dann endlich was zu sehen und zu bewerten. Das Endergebnis ist im Forum-64 festgehalten, die meisten Beiträge sind nun auch in der CSDb.



BCC #3 - Fortsetzung

Platz 1 machte Veto mit einem wirklich sehr feinen HiRes-Bild namens „Breath“. Sah schon sehr professionell aus, wie er das Ding an einem speziellen HighEnd-Touchscreen-Notebook für Grafiker erstellt hat, fast jeder hat ihm wohl gern ein paar Mal über die Schulter geschaut.

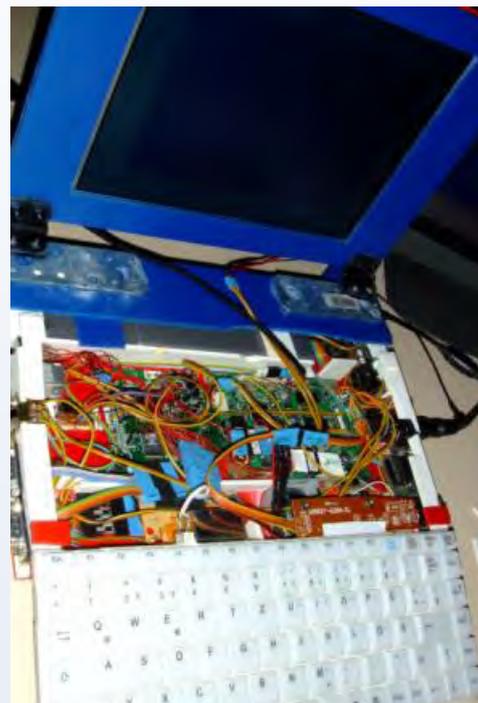


Immerhin auf Platz 2 landete ich mit meinem neuen Erdkunde-Quiz-Spiel „Geoquivia“ (siehe Bericht in dieser Ausgabe). Nochmals vielen Dank für die Blumen an die Jury. Auf dem dritten Platz landete eine weitere, sehr witzige Grafik namens „Die freundliche Fähre“ von Bugjam/The Dreams. Auch die anderen Beiträge waren nicht von schlechten Eltern. Jeder einzelne Beitrag ist es unabhängig von der Platzierung wert, ihn sich mal reinzuziehen, wie ich finde. Also Augen aufhalten nach „Alone in the Green“, einem bereits 4-Player-Adapterfähigem Spiel von Edikles, der lustigen Grafik „Flying Simpsons“ von Shay-Cpc, dem für BASIC sehr schnellen Bildschirmschoner „Rautenschoner“ von Prof. Pi² und einer Preview-Version des Bildes „Handle with Care“ von Sebastian/Willow.

Nach der Competition brach leider etwas Aufbruchstimmung aus. Da mir wegen der Nachtwache der Schlaf fehlte und es mir auch gesundheitlich nicht sehr gut ging (es lag nicht NUR an

Bier, Kaffee, Zigaretten und Fast Food, wirklich nicht), machte ich schon mitten in der Nacht um 03.00 die Biege, habe mir aber sagen lassen, dass das Aus-Chillen am Sonntag gemütlich und das Abbauen entspannt verlief. Mein WG-Genosse Thunder.Bird hat wieder nur wenig Schlaf gekriegt, sich aber trotzdem noch am Sonntagabend mit Floyd in einer Disko am Tresen rumgedrückt, nachdem wir das Auto entladen haben. Respekt, für einen seit jenem Wochenende 32jährigen hat er doch noch sehr viel Energie. Möge das so bleiben.

Mein Gesamteindruck war durchweg gut. Es waren zwar „nur“ ca. zwei Dutzend Leute da, die sich auch manchmal ein wenig verstreuten, sei es weil man sich zum Coden oder Komponieren zurückzog oder aber Essen oder Einkaufen ging. Der Raum hätte locker doppelt so viele Gäste aufnehmen können. Aber es kommt ja auch nicht immer auf Quantität an. Ich habe so einige interessante Menschen aus der Szene kennen gelernt und weiß es zu schätzen, sich mal „in real life“ zu sehen und nicht immer nur in der Shoutbox oder in den Foren. Es wurden Kontakte geknüpft, über gemeinsame Projekte philosophiert, Wissen und Erfahrungen ausgetauscht oder einfach nur über die gute alte Zeit geschwafelt. Hier kam wirklich jeder auf seine Kosten,



sei es die SID-Fraktion, die Grafiker, Coder oder Gamer. Etwas schade fand ich, dass Thunder.Bird den StereoINSid anders als geplant nicht vorstellen konnte. Ich selbst durfte den Klang schon genießen und bin bereits überzeugt davon, aber ich bin sicher, dass das auch für die anderen interessant gewesen wäre. Aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben, und sonst war wie gesagt alles super! Wenn es zeitlich irgendwie möglich ist, bin ich das nächste Mal gern wieder am Start, vielleicht ja schon im Sommer.

Persönlich würde ich mich dann wohl bei der Competition mehr zurücknehmen, damit mehr Zeit zum Genießen bleibt, sprich: Weniger Coden, mehr Zocken, Schnacken und Bier trinken! -br

Mehr über den Berlin C64 Club oder die BCC Party #3 erfahrt Ihr hier:

Website des Berlin C64 Clubs:
<http://www.berlinc64club.de>

Forum-64-Thread:
<http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=27738>

Die BCC Party #3 in der CSDb:
<http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1492>



Game-Costumes

Alaaf! Helau! Nein, Karneval ist ja bereits vorbei, stimmt. Aber was hat dann das Thema hier verloren?

Zugegeben: Ich bin Karneval-Fan. Bei uns, 20 KM neben Köln, kommt man auch fast gar nicht drum rum.

Viele Menschen verkleiden sich und nicht selten sind die Kostüme mit viel Arbeit selbstgemacht.

Ihr steht auch auf Karneval und (natürlich) auf Konsolengames? Hier einige Anregungen für´s nächste Kostümfest...



Mario & Luigi: preiswert, schnell gemacht und im Doppel der Hingucker



Cooler Mega-Man-Kostüm, nicht wahr? Nur nicht ganz figur-vorteilhaft...



Hier musste ich dann doch etwas überlegen... Mhm. Son Goku mit Plauze..?



Legend of Zelda: man beachte bei dem netten Paar links die zusätzlichen Ohren. Oder.. sind die etwa echt?



Huch! Oh Gott.. äh, oh, gut! Naja, aber in Kölle sin mer ja bekanntlich sehr tolerant..



Halo 3: Hammergeil, nicht wahr? Das Beste: für knapp 110,- Euro gibt´s das tatsächlich zu kaufen!



Tron: Dieser gewichtige Herr, dessen Kostüm auch leuchtet, hat sogar eine eigene Webseite.



Und hier mein Top-Favorit: Wer Metal Gear Solid Teil 1 kennt, der weiss um den Gag mit dem Pappkarton, unter dem der Held sich versteckt. Einfach genial!

PROTOVISION - PROTOVISION

TIME TO PLAY



PROTOVISION

www.protovision-online.de



IT'S MAGIC 2

Tolles Jump'n' Run. Top Grafik, spitzen Sound und viele Level



METAL DUST

Erlebe die beeindruckende Power deiner CMD SuperCPU und die ungeahnten Fähigkeiten deines C64! Die beeindruckenden grafischen Effekte und die Digital-Musik von Welle:Erdball machen das Spiel zu einem Erlebnis! Kämpfe dich durch vier fantastische Level und besiege allein oder zu zweit die mächtigste Armada!



NEWCOMER

Das wohl umfangreichste RPG für den C64 mit top GFX



ICE GUYS

Der Jump'n' Run-Klassiker für 1 bis 2 Spieler gleichzeitig



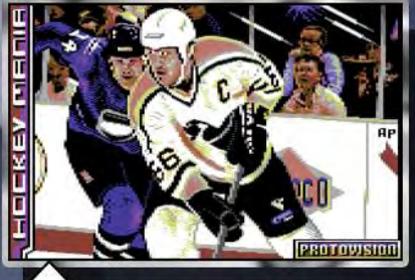
TEAM PATROL

Schnell scrollendes Racing Game für 2 oder 4 Spieler



TANKS 3000

Die Panzer-Fun-Schlacht für 2 bis 4 Spieler gleichzeitig



HOCKEY MANIA

Garantierter Partyspaß für 2 oder 4 Spieler gleichzeitig



BOMB MANIA

Explosiver Spielspaß für 2 bis 4 Spieler gleichzeitig