



Inhalt

Computerspielehits 1986	Seite 1
Spiele auf dem Index	Seite 1
Messen 1986	Seite 2
Commodore wieder im plus	Seite 3
Der Elite Millionär	Seite 4
Verkaufspreise 1986	Seite 7
Was steckt im Modul ?	Seite 8
Erste Freezer-Module	Seite 10
Schutzdioden für den C64	Seite 11
Interview mit Zorro	Seite 11
Interview mit Anita Sinclair	Seite 14
DVD: Vernetzt - Johnny Mnemonic	Seite 19
Kleinanzeigen	Seite 20
Umfrage	Seite 21



Inhalt

Computerspielehits des Jahres 1986:

Action:

Uridium (Hewson)
Paradroid (Hewson)

Sport:

World Games (Epyx)
Leader Bord (Access/US Gold)

Geschicklichkeit:

Spindizzy (Electric Dreams)
Ghost'n Goblins (Elite)

Rollenspiel:

Bard's Tale (Electronic Arts)
Murder on the Mississippi (Activision)

Simulation:

Revs (Firebird)
Silent Service (Microprose)

Indizierte Spiele update

Battlezone - neu
Beach Head
Beach Head II -neu
Blue Max
Desert Fox -neu
Green Beret -neu
Paratrooper
Raid over Moscow
Rambo II -neu
River Raid -neu
Seafox/Seawolf
Speed Racer - neu
Stalag I - neu
F15 Strike Eagle - neu
Tank Attack
Theatre Software - neu



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
2. (2) Mission Elevator (Eurogold)
3. (6) The Bard's Tale (Electronic Arts)
4. (5) Winter Games (Epyx)
5. (8) Elite (Firebird)
6. (3) Leader Board (Access/U.S. Gold)
7. (→) Hexenküche II (Palace)
8. (→) Super Cycle (Epyx)
9. (9) Das Herz von Afrika (Electronic Arts)
10. (7) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)



Großbritannien

1. (→) Paperboy (Elite Systems)
2. (7) Trivial Pursuit (Domark)
3. (→) Light Force (FTL)
4. (5) Thrust (Firebird)
5. (→) Ninja Master (Firebird)
6. (8) Dan Dare (Virgin)
7. (1) Go for the Gold (Americana/U.S. Gold)
8. (→) 1942 (Elite Systems)
9. (2) Dragon's Lair (Software Projects)
10. (→) Olli and Lissa (Firebird)



U.S.A.

1. (3) Leader Board (Access)
2. (1) Silent Service (Microprose)
3. (6) The Bard's Tale (Electronic Arts)
4. (10) Rock'n Wrestle (Melbourne House/Mindscape)
5. (4) Hardball (Accolade)
6. (5) Ultima IV (Origin Systems)
7. (7) Two-On-Two Basketball (Gamestar/Activision)
8. (9) Commando (Elite Systems/Data East)
9. (→) Mean 18 (Accolade)
10. (→) World Championship Golf (Gamestar/Activision)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (6) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)
2. (→) Werner (Ariolasoft)
3. (4) Winter Games (Epyx)
4. (1) Mission Elevator (Eurogold)
5. (→) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
6. (→) The Eidolon (Lucasfilm/Activision)
7. (→) 180 (Mastertronic)
8. (→) Dan Dare (Virgin)
9. (→) Las Vegas Video Poker (Mastertronic)
10. (5) Ninja (Mastertronic)

Wichtige Messen 1986 in Deutschland

Hannover Messe CeBit vom 12-19.3

Zwei Themen – eine Ausstellung



Hobby-tronic
1. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

COMPUTER-SCHAU
2. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör


Dortmund
23. – 27. April 1986

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und Computer-Anwender, klar gegliedert:

In Halle 5 das Angebot für CB- und Amateurfunker, Videospieler, DX-er, Radio-, Tonband-, Video- und TV-Amateure, für Elektro-Akustik-Bastler und Elektroniker. Mit dem Actions-Center und Laborversuchen, Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

In Halle 4 das Super-Angebot für Computer-Anwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Dazu die „Computer-Straße“, als Aktionsbereich, der Wettbewerb „Jugend programmiert“ und der Stand des WDR-Computer-Clubs.

Ausstellungsgelände Westfalenhallen Dortmund täglich 9.00 - 18.00 Uhr



Das gibt es nicht TAGE!

HOBBY ELEKTRONIK 86

Wenn Sie sich für aktuelle Computertechnik interessieren, dann sollten Sie sich die HOBBY ELEKTRONIK 86 nicht entgehen lassen. Diese Verkaufsmesse bietet umfassende Information und zwanglose Beratung für Einsteiger, Amateure und Profis.

Sonderthemen z. B.:
„Aus- und Weiterbildung in der EDV“.
„Computer in der Schule“.

Weitere Informationen durch:
Messe Stuttgart
Postfach 990
7000 Stuttgart 1
Telefon (07 11) 25 89-0

Messe Stuttgart · 15.–19.10.1986

Zeitgleich: HIFI-Messe Stuttgart

Die Bildschirmdarstellung eines Programms verrät oft schon auf den ersten Blick, wieviel Ideenreichtum und Sorgfalt der Autor investiert hat. In den wildromantischen Zeiten des brotkastenförmigen C64-Heimcomputers gehörte es deshalb zu den Lieblingsbeschäftigungen der Hobby- und Profi-Programmierer, das staunende Publikum durch halbsbrecherrische Bildschirm-Kunststücke zu verblüffen, die intime Kenntnisse des Video-Controllers und sonstiger Hardware-Eigenschaften erforderten. Wem es gelang einen schnaubenden Dinosaurier vor einem horizontal scrollenden Urwald-Hintergrund über den Bildschirm laufen zu lassen und parallel dazu eine wellenförmige in allen Farben schimmernde Laufschrift anzuzeigen und Musik im Hintergrund abzuspielen, konnte sich mit Fug und Recht als begnadeter Software-Artist feiern lassen.

Entwickler Commodore

Wer hat denn alles bei den Commodore Computer Entwicklungen mitgearbeitet? Geben Sie mal an Ihrem:

C 16, Plus/4 SYS 52651 ein, oder am C 128 SYS 32800,123,45,6

Computer können nicht einen einzigen Hintergedanken abnehmen. (IBM)

Commodore wieder im plus

Nach 18 Monaten wieder mit Gewinn. Im vierten Quartal des Geschäftsjahres 1985/86 (April bis Juni 86) fuhr Commodore International Ltd. einen Gewinn von 1,2 Millionen Dollar ein - nach einem Verlust von 124 Millionen Dollar im Vergleichszeitraum des Vorjahres. Dadurch wurde laut Chairman Irving Gould die Serie von sechs aufeinanderfolgenden Quartalen mit Verlusten beendet. Der Umsatz stieg um 58% von 131 Milliarden Dollar auf 208 Milliarden Dollar. Dies sei der größte Umsatzzuwachs, so Thomas J. Rattigan, President und Chief Executive Officer, seit März 1984. Rund 20 Prozent des Gesamtumsatzes von Commodore International wurden in Deutschland erzielt.

Rückblick: Schlechte Nachrichten für Commodore

Mit dem Slogan "Schlechte Nachrichten für Apple und IBM" präsentierte Commodore im Januar 1985 den Commodore 128. Doch zunächst produzierte das wachstumsverwöhnte Unernehmen erst einmal schlechte Nachrichten für sich selbst. Statt der schon fast programmgemäßen Umsatzsteigerung gab es im wichtigen letzten Quartal 1984 einen deutlichen Umsatzrückgang und einen dramatischen Gewinneinbruch. Um 21% gingen die Verkäufe zurück.

Der Gewinn sank um 94% von 50,1 auf 3,2 Mill. US Dollar, dies entspräche einen Aktienverlust von US\$ 1,62 auf nur noch US\$ 0,10 pro Aktie. Schuld daran waren die vor allem in den USA zurückgegangenen Verkäufe des Commodore 64 und die extrem hohen Bestände unverkaufter C64 zum Jahresende. Die Konsequenz daraus war im Januar zunächst die Entlassung von 550 Mitarbeitern im Commodore Halbleiterwerk in Valley Forge und in der Fabrik in Westchester. Auch im englischen Werk Corby, das für die Belieferung europäischer Märkte mit Homecomputern zuständig war, wurde die Belegschaft um 100 Mitarbeiter verringert. In den USA wurden die Preise deutlich gesenkt, auf die deutschen Preise hatte das kaum Einfluss da diese schon deutlich unter dem amerikanischen Niveau lagen aufgrund von Preiskämpfen bei versch. Handelsketten und mit den Wettbewerbern. Rasch und sehr deutlich reagierte die Börse. Mit US\$ 12 Ende Januar erreichte die Commodore Aktie einen Rekordtiefstand. Ein Jahr zuvor beim Ausscheiden von Jack Tramiel hatte das Papier noch deutlich über US\$ 50 gelegen.

Wird der Kauf des noch relativ unbekanntem Computerherstellers Amiga dazu beitragen wieder auf die Erfolgsspur zurückzukehren? Amiga beschäftigt sich mit der Entwicklung Macintosh-ähnlicher Computer auf Motorola 68000 Basis. Das riecht nach einer völlig neuen Commodore Maschine zur Hannover Messe Cebit 85.

Der Elite-Millionaer

David Braben ist der Programmierer des Spiels "Elite". Als er 1983 damit anfangen es zu schreiben, ahnte er nicht das er damit seine erste Million verdienen würde.

Während er sich um die Tassen für den Kaffee bzw. Tee kümmert, sehe ich mich in seiner Wohnung um. Kein Gedanke daran, daß hier ein Programmierer wohnt. Eine große Fensterfront läßt viel von der warmen Abendsonne der alten englischen Universitätsstadt Cambridge herein. Und dort, wo es auch um diese Zeit noch so richtig angenehm ist, wo in jeder anderen Wohnung eine gemütliche Sitzecke eingerichtet wäre, steht ein langer Holztisch an der Wand. Mehrere Monitore, Tastaturen und Computergehäuse stehen dort aufgestapelt. Und in der Mitte, auf dem Farbmonitor eines Atari ST, erkenne ich einen alten Freund. Eigentlich ist es weniger ein Freund als ein Computerspiel. Auf den ersten Blick halte ich es für Zarch. Doch es heißt Virus und stammt von David Braben, dem gleichen Autor, der das rasante dreidimensionale Video Spiel für den Archimedes schrieb. Ich bin zu Gast beim Star-Programmierer David Braben.

Hartmut Woerlein:
Jeder kennt Dein Programm "Elite", das es mittlerweile für fast jeden Computer gibt. Was hast Du vorher programmiert? Was war Dein bisher größter Erfolg?

David Braben:
Mein erster großer Erfolg war sicherlich Elite.

David Braben:
Damals war für mich hier in England zuerst der 8-bit-Computer von BBC-Acorn interessant. Diese Geräte-Serie ist in England sehr viel weiter verbreitet, als zum Beispiel der Commodore 64. Deshalb entstanden die ersten lauffähigen Versionen auch auf diesem Computer. Doch sehr schnell zeichnete sich ab, daß Elite ein Erfolg werden würde und das Interesse der Besitzer anderer Computer war groß. Innerhalb sehr kurzer Zeit musste ich dann weitere Versionen für verschiedene Heimcomputer programmieren. Zuletzt kam dann die Version für den IBM-PC und alle kompatiblen. Elite entpuppte sich als wahrer Renner.

HW:
Kann man mit Programmieren viel Geld verdienen?

DB:
Also mit Elite hab ich weitaus mehr Geld verdient, als ich zunächst erwartete. Sehr viel mehr. Und durch die große Zahl an Folgeaufträgen kann ich mich nun auf das Programmieren konzentrieren. Ich bin sozusagen hauptberuflich Programmierer.

HW:
Bist Du durch Programmieren Millionär geworden?

DB:
Ich weiß nicht, ob ich Millionär bin. Wieviel Deutsche Mark sind etwa ein Pfund jetzt (1988)?

HW:
Etwa Drei Mark

DB:
In Deutschland wäre ich ein Millionär durch Elite. Aber wie das so ist: Da schlägt das Finanzamt kräftig zu.

HW:
Was kam nach Elite?

DB:
Das nächste wirklich nennenswerte Programm nach Elite war Zarch für den Archimedes von Acorn.

HW:
Wie lange hast Du an Zarch programmiert? Immerhin gibt es den Archimedes erst seit September 1987.

DB:
Ich wurde damals direkt von Acorn angesprochen, ob ich nicht Lust hätte, auf ihrem neuen Computer ein tolles Spiel zu schreiben. Ich kannte den Archimedes nicht. Niemand kannte ihn damals. So etwa gegen Ende 1986 stellten sie mir einen der ersten Prototypen zur Verfügung, damit ich mich mit ihm anfreunden konnte. Acorn sagte mir dann in etwa, was sie sich vorstellten und ich begann in Basic zu experimentieren.

HW:
Hast Du Zarch in Basic programmiert? Das Gerücht hält sich hartnäckig.

DB:
Zarch ist in Maschinensprache programmiert - um das Gerücht damit endlich aus der Welt zu schaffen. Aber ich kann mir gut vorstellen, wie es entstanden ist. Als der Archimedes zum ersten Mal der Presse vorgestellt wurde, zeigte Acorn eine Demonstration, bei der mehrere Archimedes mit der Netzwerk-Schnittstelle gekoppelt waren. Auf den nebeneinanderstehenden Monitoren sah man ein Raumschiff,

das fließend animiert von einem Monitor zum nächsten flog. Das war aber nicht wirklich in Echtzeit berechnet, sondern vorher berechnete Bilder. Das Programm dazu war aber in Basic geschrieben. Und obwohl man nicht wirklich etwas damit anfangen konnte, kam es sehr schnell zu dem Gerücht, daß auch Zarch, das immerhin Ähnlichkeit mit dem Demo hatte, in Basic programmiert war.

HW:
Wie gut ist die Umsetzung von Zarch für den Atari ST?

DB:
Es heißt auf dem ST nicht Zarch. Mir gefiel der Name nie. Aber Acorn wollte ihn. Ich habe das Spiel für den ST "Virus" getauft, weil es ja auch um einen Virus geht, dervon den angreifenden Raumschiffen versprüht wird. Für den ST brauchte ich wesentlich mehr Zeit, um eine spielbare Version zu programmieren. Der Prozessor im Archimedes ist viel besser zu programmieren, weil man sich auf die Geschwindigkeit so gut wie nicht konzentrieren muss.

HW:
Hättest Du Zarch auf dem Archimedes dann nicht viel schneller machen können?

DB:
Ohne Probleme. Auf dem Archimedes könnte Zarch vier- bis fünfmal schneller sein, als es jetzt ist. Aber wer kann das dann noch spielen?

HW:
Wann kommt die Version für den Amiga?

DB:
Die Amiga-Umsetzung soll Mitte September erscheinen.



David Braben

Elite Musik

Bei der englischen Version gibt es nur ein Musikstück (von Johann Strauß). Bei der deutschen Version hingegen noch ein Lied zusätzlich. Wenn man das Spiel mit "Inst/Del" angehalten hat, kann man mit der Taste "M" lediglich das Start- und Andockgeräusch ein- ausschalten.

In diesem Modus gibt es noch weitere nichtdokumentierte Funktionen:

- "X" Modus ein-/ausschalten
- "C" Musik möglich/nicht möglich
- "M" Musik sofort ein-/ausschalten
- "B" Geräusche während Musik ein- /ausschalten
- "E" Wahl zwischen zwei Liedern

BURST NIBBLER neu!

Burst Nibbler ist z.Zt. das mächtigste Kopierprogramm
Burst Nibbler ist der neuentwickelte Nachfolger von Turbo Nibbler
Burst Nibbler ist ein paralleles Kopierprogramm
Burst Nibbler wurde entwickelt, damit von (teurer) Original-Software eine Sicherheitskopie angelegt werden kann
Burst Nibbler kopiert die auf dem Markt gängigste Protective Software
Burst Nibbler kopiert 1 ganze Diskette unter 2 Minuten bei 6 Durchgängen
Burst Nibbler benötigt nur ein paralleles Kabel (das benötigte Parallelkabel können Sie bei uns bestellen, DM 29,-)
Besitzer von Turbo Nibbler können ihren up-date service in Anspruch nehmen (DM 24,-, bitte alte Version einsenden!)
Besitzer von Parallel-Systemen, z.B. Speed Dos, Prologic, Turbo Access, Mikrotronik Systeme usw. benötigen kein zusätzliches Kabel
Im Preis enthalten sind Turbo Nibbler 2.2 und 4.0 **DM 59,-**

FILEMASTER

Filemaster
File-Kopierprogramm
7x schneller beim Lesen
8x schneller beim Abspeichern
ohne zusätzliche Hardware einstellbar für 1 oder 2 Laufwerke völlig menügesteuert.
DISKCOMMANDS komfortable File-Auswahl
Burst Nibbler + Filemaster zusammen **DM 83,-**
nur **DM 43,-**

eurosystems
für Datensicherung

Versand in ganz Europa
Verl. Parkweg 6
6717 gn EDE, HOLLAND

Neueröffnung: Filiale Deutschland
Bestellungen an folgende Adresse:

Bredenbachstraße 129, 4240 Emmerich
Tel.-Info täglich von 14.00 - 18.00 unter 028 22/521 51

Stabiles Rundkabel als Parallelkabel (Speeddos)

Eine gute Datenübertragung bei Speeddos funktioniert sehr oft nur mit einem Flachbandkabel, da hier eine besonders niedrige kapazitive Kopplung vorhanden ist. Der große Nachteil ist aber die recht schlechte Robustheit. Möchte man ein stabiles, abgeschirmtes Rundkabel verwenden, müssen die Handshake-Leitungen (Pin 8 und 8 am Userport) mit 220 pF gegen Masse abgeblockt werden.

Verkaufspreise 1986

Computer:

C 116 - 115 DM

C 16 - 199 DM

C 64 (altes Modell mit Geos) - 449 DM

C 64 (neues Modell) - 479 DM

C 128 - 669 DM

C 128D - 1298 DM

PC 10 mit 20MB Festplatte - 3898 DM

Amiga 512k, Monitor 1081, 3,5" 800k - 3399 DM

Diskettenlaufwerke:

1541 - 479 DM

1571 - 679 DM

1551 - 399 DM

Joysicks:

Quick-Shot I - 8,99 DM

Quick-Shot II - 12,99 DM

Quick-Shot II Turbo - 29,99 DM

Comp. Pro. Micro - 29,99 DM

Disketten (10er Pack):

MD2D 5,25" noname - 14,99 DM

MD2D 5,25" Datalife - 45 DM

MF2DD 3,5" noname - 39,99 DM

Speeder:

Speeddos plus - 199,99 DM

Prologic DOS - ab 198 DM (low cost Variante) - 298 DM

Dolphin DOS - 198 DM

Eprommer:

Quickbyte 2 inkl. Epromplatine EP8 - 298 DM

Merlin PP64 Prommer, Modul - 298 DM

Kopier-Module:

The Ice Machine - 79 DM

Freeze Frame MK I,II,II - 129 - 139 DM

Final Cartridge 1 - 149 DM (ab Ende 1986 Final Cartridge II)

Zeitschriften:

64er - 6,50 DM

Happy Computer - 6 DM

Was steckt im Modul?

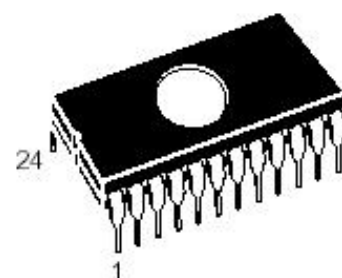
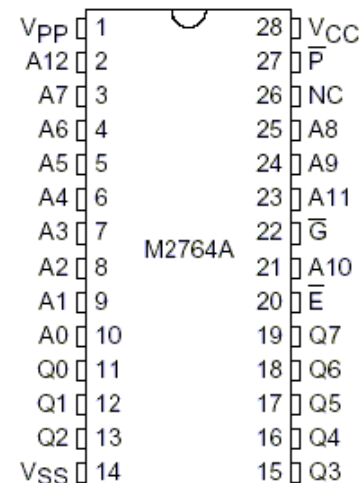
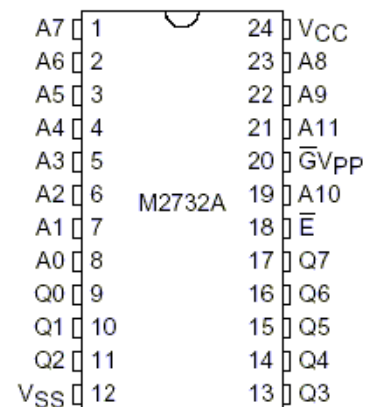
Neben Kassette und Diskette existieren noch weitere Speichermedien für den C 64, Eproms. Eproms haben den Vorteil, daß der Inhalt einer jeden Speicherstelle in sekundenbruchteilen zur Verfügung steht und somit keine Ladezeiten benötigt werden. Eproms gehören zur Gruppe der Proms (Programable Roms) und unterscheiden sich von ROMs (Read Only Memory) durch die wiederbeschreibbarkeit. Das heißt sie lassen sich nach einer Löschung wieder mit neuem Inhalt beschreiben (brennen).

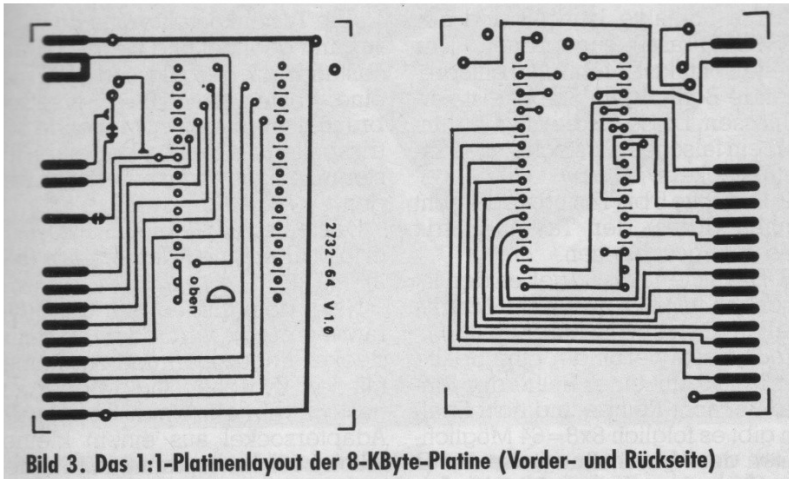
Für den C 64/C 128 nutzbare und mit den meisten C 64 Eprombrenner beschreibbare Eproms sind u.a. die:

- 2KByte Typen: 2716 oder 2516
- 4KByte Typen: 2732 oder 2532
- 8KByte Typen: 2564 und 2764
- 16KByte Type: 27128
- 32KByte Type: 27256
- 64KByte Type: 27512

Der C 64/C 128 hat die Möglichkeit, im Expansionport (Modulport) Eprom-Module aufzunehmen, die in den Adressbereichen \$8000 bis \$9FFF und \$A000 bis \$BFFF liegen. Um dem Computer mitzuteilen, ob im Port ein Eprom steckt, hat er die Leitungen XROM und GAME. Wird XROM auf Low-Pegel gelegt, schaltet der Computer sein internes RAM von \$8000 bis \$9FFF ab und erzeugt für diesen Bereich einen Chip-Select (ROML), das direkt an den Chip-Select-Eingang des Eproms gelegt werden kann. Wenn GAME auf low gelegt wird, so schaltet der C 64 seinen Basic-Interpreter ab und erzeugt für den Bereich von \$A000 bis \$BFFF das Chip-Select-Signal (ROMH), das ebenfalls an den Chip-Select-Eingang des Eproms gelegt werden kann. Es ist verständlich, daß dieser Bereich nur für Maschinensprache oder andere nicht auf das Basic zugreifende Programme

geeignet ist. Der C64 kann Programme im \$8000-Bereich als Autostart-Programme identifizieren. Als Indiz dient ihm der CBM80 Code in den Adressen von \$8004 bis \$8008. Der Code "CBM80" liegt in Hexadezimaler Form vor. Werden diese Hexwerte erkannt, springt der Computer direkt an die in den Speicherstellen \$8000 und \$8001 angegebene Adresse. Dabei steht in \$8000 das LOW- und in \$8001 das HIGH-Byte des Reset Vektors. In \$8002 und \$8003 steht der Warmstart-Vektor, also die Adresse die durch Drücken von RESTORE angesprungen wird.





Bestückung:
1 x Sockel 28 pol.
1 x 4,7 Elko 16V

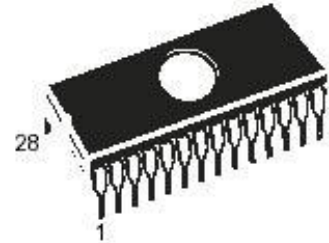


Bild 3. Das 1:1-Platinenlayout der 8-KByte-Platine (Vorder- und Rückseite)

Vpp	1	28	VCC
A12	2	27	P
A7	3	26	A13
A6	4	25	A8
A5	5	24	A9
A4	6	23	A11
A3	7	22	G
A2	8	21	A10
A1	9	20	E
A0	10	19	Q7
Q0	11	18	Q6
Q1	12	17	Q5
Q2	13	16	Q4
VSS	14	15	Q3

27128

Vpp	1	28	VCC
A12	2	27	A14
A7	3	26	A13
A6	4	25	A8
A5	5	24	A9
A4	6	23	A11
A3	7	22	G
A2	8	21	A10
A1	9	20	E
A0	10	19	Q7
Q0	11	18	Q6
Q1	12	17	Q5
Q2	13	16	Q4
VSS	14	15	Q3

27256

A15	1	28	VCC
A12	2	27	A14
A7	3	26	A13
A6	4	25	A8
A5	5	24	A9
A4	6	23	A11
A3	7	22	Gvpp
A2	8	21	A10
A1	9	20	E
A0	10	19	Q7
Q0	11	18	Q6
Q1	12	17	Q5
Q2	13	16	Q4
VSS	14	15	Q3

Perfume



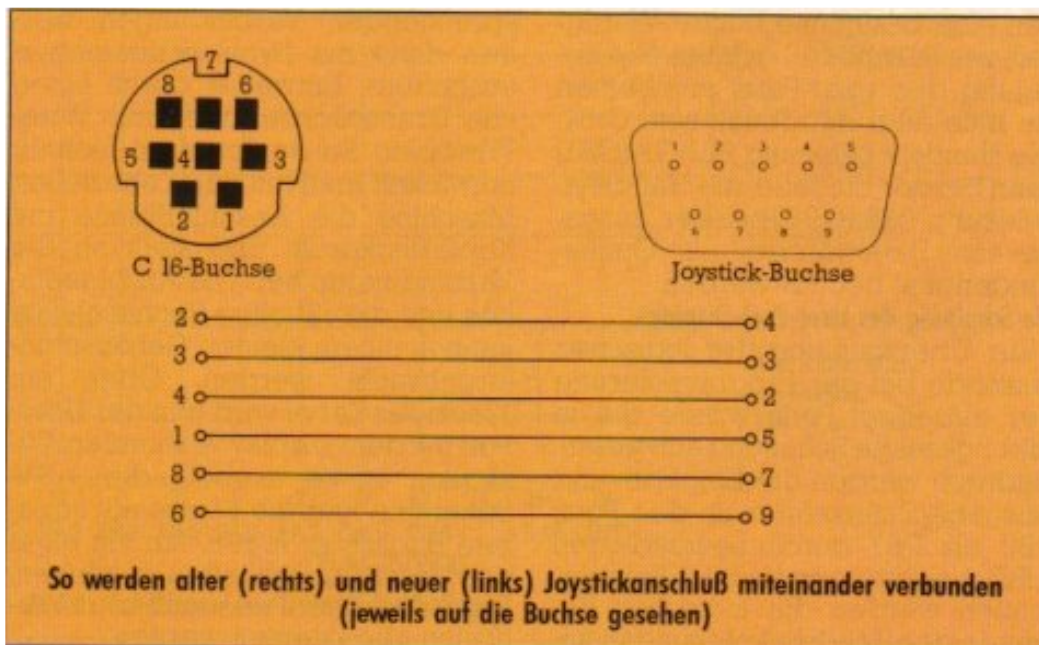
GLASBERGEN

"I want my husband to pay more attention to me. Got any perfume that smells like a computer?"

Automatisiertes Cracken oder das Jahr der Freezer

Nachdem die Firma Starpoint Software aus den USA, 1985 das erste Modul (Isepic) mit der Möglichkeit den Speicherinhalt des C64 komplett zu sichern auf den Markt gebracht hatte kamen im Laufe des Jahres 1986 einige weitere hinzu. Das Isepic-Modul konnte Momentaufnahmen (Freezes) eines Programmes machen, das auf Diskette gesichert werden konnte und auch ohne das Modul wieder lauffähig war. Die Firma Evesham Micros brachte ihr Freeze Frame Anfang 1986 auf den Markt, mit der gleichen Möglichkeit Programme zu freeze. Für die Software Hersteller war dies natürlich ein großer Schrecken, denn nun konnte jeder Freezermodul-Besitzer kopien erstellen. Seit Ende 1985 gab es auch die erste Version des Final Cartridges, mit diesem Modul konnte man auch freeze aber die Kopien waren nur mit vorhandenem Modul lauffähig. Dies wurde Ende 1986 mit der zweiten Version des Final Cartridges behoben.

Ein weiteres Modul aus dieser Riege und ebenfalls aus Holland stammend war das Power Cartridge dessen Backupfunktion aber nur mit eingestecktem Modul lauffähig war. Hier wurde auch nie erweitert. Auch Ende 1986 erschien das Modul "The Ice Machine" aus dem sehr bekannten Softwarehaus Eurosystems (Turbo,- Burstnibbler). Die Kopien waren auch ohne Modul lauffähig und es war ein Freezer ohne zusätzliche Erweiterungen aber zu einem günstigen Preis. Die Firma "Gremlin" konnte mit dem Spiel Bounder ein so gut geschütztes Spiel herausbringen das von dem damaligen Freeze Frame MKI nicht mehr überlistet werden konnte. Evesham Micros reagierte und updatete ihre Software auf MKII und später auch MKIII.



Benötigte Teile
C 16 - C 64 Joystick-
adapter

etwas Kabel
1 x 9 pol. Canon
Stecker
1 x 8 pol. Micro Din
Stecker

Es ist nichts so Gefährlich wie eine leistungsfähige EDV-Organisation - wenn die Konkurrenz darüber verfügt. (Schöpferling)

Computer gibt es nicht, damit die Leute weniger zu tun haben, sondern weil die Leute Besseres zu tun haben. (IBM)

Auch ein C64 (altes Board) kann durchbrennen.

Wer beim Anschluss eines Disklaufwerks über den seriellen Port an den C64 nicht die im Handbuch beschriebene Reihenfolge einhält muß unter Umständen mit einem zerstörtem CIA 6526 (Steckplatz U2) rechnen. Dies gilt für alle Geräte über den seriellen Port und kommt häufig vor wenn man bei eingeschaltetem C64 oder Floppy das Verbindungskabel entfernt oder anschliesst. Um nun die Spannungsspitzen die hierbei hervorgerufen werden können auf ein erträgliches Maß abzugrenzen werden 4 Dioden 1N4148 wie im Bauplan aufgezeigt eingelötet. Diese Dioden sorgen dafür das die Spannungen im Bereich von 0 bis +5 Volt bleiben und somit gefährliche Spannungsspitzen verhindert werden.

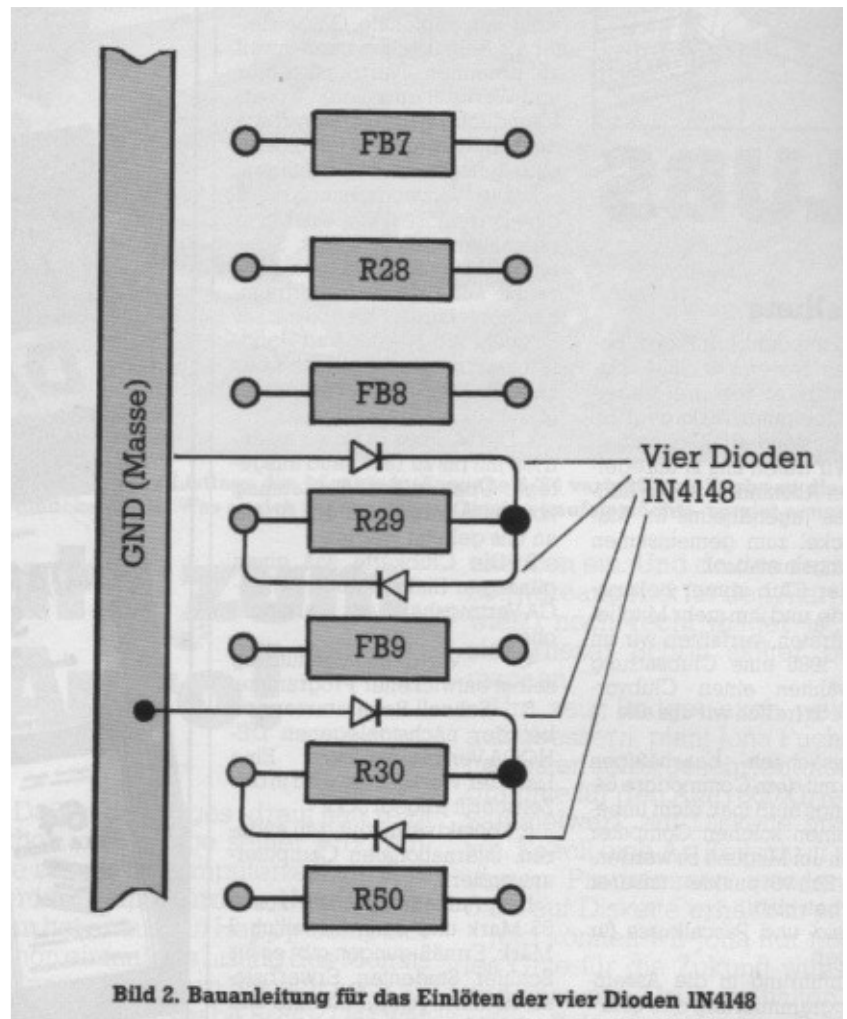


Bild 2. Bauanleitung für das Einlöten der vier Dioden 1N4148

Interview mit Zorro - Hessian Cracking Club (HCC)

Hallo, hmm nennen wir dich mal Thorsten!

Okay Mike, ist zwar nicht mein richtiger Vorname aber das tut ja auch nichts zur Sache.

Wann und wie bist Du denn in die Szene reingeraten?

Das war so Anfang 1983 als ich meinen Commodore 64 zum Geburtstag bekam, wie so viele meiner Freunde und Schulkameraden zu dieser Zeit. Am Anfang hab ich meine komplette Freizeit damit verbracht mich mit dem Gerät vertraut zu machen und natürlich wie ein wilder gespielt. Eine Floppy bekam ich erst Mitte des Jahres.

Wie bist Du an die Spiele gekommen? Hast Du Originalsoftware gekauft?

Ab und an hab ich mir ein Spiel auf Kasette gekauft oder mal ein Modul. Das meiste wurde aber kopiert. Der Schulhof war voll von Tauschwilligen Freaks. In meiner Klasse war einer der hatte immer die neuste Software, das war mein Idol. Er brauchte jemanden der für ihn die ganzen Disketten kopierte, ich übernahm das und wurde sowas wie ein Kopiersklave. Er sagte ich müsse mir ein Pseudo zulegen und ich wählte Zorro Copy Service (ZCS), da ich ja viele Stunden damit verbrachte für ihn zu kopieren.

Hast Du dich da auch schon fürs Cracken interessiert?

Interessiert schon aber ich hatte ja keine Ahnung von der Materie. Mein "Master" dessen Name ich nicht nenne führte mich aber dann ich die "Liebe" ein :) Es stellte sich heraus das er nicht nur viel kopierte sondern auch selber Spiele crackte. Ich war natürlich begeistert und wollte das auch lernen. So durfte ich mich ein bisschen nützlich machen und ihm dabei über die Schulter schauen.

Mit welchen Tools hast Du damals angefangen?

Tja, da gabs ja nicht so viel. Am Anfang wars ein Resettaster und der Supermon 64 von Jim Butterfield. Später kam der HESMON und der SMON in allen Speicherbereichen (\$1000, \$2000,...) hinzu. So wurden dann meine Originalkassetten auf Diskette überspielt.

Welches Spiel hast Du als erstes selbständig gecrackt?

Da kann ich mich nicht wirklich dran erinnern, ich meine es war ein Spiel von Interceptor Software. Cracken konnte man das auch nicht wirklich nennen, das Spiel hatte einen Autostart und sonst nichts.

Hast Du dich auch in der Programmierung versucht?

Ja aber mehr als ein paar kleine Tools oder Intros ist nicht dabei rumgekommen. Ich hatte einfach nicht die Ausdauer für ein großes Projekt.

Wie entstand der Hessian Cracking Club?

Ich hatte ein damals sehr beliebtes Spiel veröffentlicht und auch auf dem Schulhof verteilt. "Girls they want to have fun", ich grüßte ein paar Tauschpartner im Vorspann und wurde von ihnen angesprochen ob man sich nicht für Softwarekäufe zusammmentun sollte. Das machten wir dann auch und somit waren die Spiele auch für den einzelnen erschwinglich da jeder nur einen Bruchteil zahlen musste. Der Name entstand aus unserer Herkunft und den damals üblichen Signaturen mit 3 Zeichen. Übrigens liegt mein Highscore bei Girls they want to have fun bei 2270!

Wieviele Mitglieder hatte der HCC?

Am Anfang waren es drei: Obelix, Prof. Flipp und meine Wenigkeit (Zorro). Den Zusatz "Copy Service" hab ich dann fallengelassen. Später kamen noch J.R. und Captain Iglo hinzu. Viele unserer Cracks wurden nur intern an die Clubmitglieder verteilt, selten ist mal einer an die "Öffentlichkeit" gelangt. Wir crackten eigentlich um etwas an Kosten zu sparen. Man bedenke das ein Spiel auf Kasette 25-40 DM gekostet hatte und die Diskettenversionen noch etwas teurer waren. Die Originalspiele wurden auf dem Flohmarkt oder an Freunde weiter verkauft, übrig blieben die Kopien - somit hatte man die für viele Spiele benötigte Anleitungskopie auch.

Habt Ihr jemals Probleme mit der Polizei gehabt?

Wegen Software Raubkopien hatten wir nie Probleme, ich hatte dann aber für alle HCC Mitglieder Speeddos nachgebaut und einige Aussenstehenden wollten auch einen Nachbau haben, sodaß ich für 85 DM die Sachen zusammengebaut habe. Einer war nicht zufrieden weil ein Sockel abgebrochen war und lief sofort zu seiner Mutter, die dann bei meinen Eltern Terror machte und mit der Polizei drohte.

So bist Du also zur Elektronik gekommen?

Ja, ich habe ja später Elektrotechnik studiert - das waren die Anfänge. Um das cracken und kopieren so schnell wie möglich zu gestalten wurden Hardwarespeeder nachgebaut. Der Service war sehr einträglich obwohl die Komponenten (Eproms und Kabel) und Hilfsmittel (Eprommer) damals noch recht teuer waren. Später habe ich das GCS-Crackerrom (Kernal Replacement) und den ersten Freezer "Isepic" nachgebaut.

Habt ihr eure Cracks dann gefreezt?

Nein, wir hatten zwar einen Isepic-Packer geschrieben der den Freeze einteilig machte und den Isepic Header entfernte aber das Isepic hatte ja auch andere nützliche Funktionen. Der Isemon lag ausserhalb des C64 Speichers und man musste sich nichtmehr um einen freien Platz im Speicher kümmern. Die Spiele wurden ja immer umfangreicher und der Speicherplatz war oft komplett belegt.

Wie sah dein Tagesablauf zu dieser Zeit aus?

Morgens ist man ganz normal in die Schule gegangen, hatte aber einen Haufen Disketten im Schulranzen. Da wurde dann in der Pause im Computerraum getauscht. Nach der Schule war oft der erste Weg zum örtlichen Karstadt, Horten oder ähnlichen Kaufhäusern. Dort traf man sich um die neuste Software in Augenschein zu nehmen. Teilweise wurde vor Ort, wenn möglich eine Kopie erstellt oder die Sache wurde gleich gecrackt. Der zuständige Verkäufer wurde mit Kopien der neusten Software bestochen. Gekauft haben wir zu dieser Zeit eigentlich nur noch in England, wo die Spiele schon ein paar Wochen früher erhältlich waren. Meist waren das dann Kassettenspiele, die in England sehr viel weiter verbreitet waren als bei uns oder in den USA. Zuhause angekommen wurde gleich die Kiste angworfen, ich hatte das Glück das meine Eltern berufstätig waren und erst spät am Abend nach Hause kamen. So wurde der komplette Nachmittag kopiert, gecrackt oder einfach mal im trauten Zusammensein eine Runde gespielt.

Wie lange biste Du dem C64 treu geblieben?

Bis ca. Sommer 1986, dann habe ich mir einen Atari ST zugelegt - einfach weil der billiger war als der Amiga. Der Commodore 64 steht aber bis heute noch bei meinen Eltern im Kinderzimmer. Wenn ich mal zu Besuch bin spiel ich schon mal Pacman oder Donkey Kong vom Original-Modul. Meine Diskettensammlung hatte ich damals sehr Gewinnbringend verkauft, leider - heute bereue ich das.

Hast Du auf dem Atari auch gecrackt?

Nein, ich hatte dann wirklich Stress mit meinem Abitur - da blieb kaum noch Zeit. Den Atari hab ich dann irgendwann Anfang der neunziger verkauft und bin zum IBM-PC kompatiblen umgestiegen. Da gabs dann auch wieder den einen oder anderen Crack von mir, nicht mehr unter dem Pseudonym Zorro(HCC). Das Studium hindurch war ich noch recht aktiv. Mit Windows 95 und folgende hab ich das alles sein lassen und bin zu Linux gewechselt. Jetzt bin ich schon fast 10 Jahre nur noch Anwender.

Hast Du noch Kontakt zu den anderen HCC-Mitgliedern?

Nein, leider hat sich das alles mit dem Studium verlaufen, da wir in alle Himmelsrichtungen verteilt studierten oder arbeiteten.

Danke für das Gespräch.

Nichts zu Danken, gerne geschehen.

Ein Stündchen mit Anita plauschen...

Der Name Anita Sinclair hat nichts mit Sir Clive und seinem Spectrum zu tun- aber schon einiges mit dem Sinclair QL. Für diesen Computer erschien nämlich als erstes das vielgelobte Adventure "The Pawn". Anita Sinclair gehört zur Programmierer-Truppe, die das Abenteuerspiel schrieb. Im Trubel der PCW-Show im Spätherbst 1986 trafen wir so manchen bekannten Programmierer. Einer der Glanzpunkte war aber eine Programmiererin: Wir entdeckten Anita Sinclair (23), die die Commodore 64 Version von "The Pawn" vorstellte. Anita ist Mitglied der drei Mann und eine Frau starken Programmierertruppe namens "Magnetic Scrolls", die sich seit knapp drei Jahren mit der Entwicklung von Adventures beschäftigt. Magnetic Scrolls wurde von Anita Sinclair, Ken Gordon und Hugh Steers im Jahre 1984 gegründet. Gemeinsam ziehen wir ins Pressezentrum, in dem uns Anita bei einem heißen Kaffee viele Fragen beantwortet.

Boris Schneider:

Die erste Frage lautet natürlich, wie kommt eine Frau zum Programmieren? Ist doch schon sehr ungewöhnlich.

Anita Sinclair:

Da hast Du völlig unrecht! Programmiererinnen gibts es ebenso viele wie Programmierer, zumindest im professionellen Bereich, wo man in Sprachen wie Cobol programmiert. Da ist das Verhältnis in etwa 50 zu 50. Aber ich gebe zu, daß im Spielmarkt die Männer klar die Oberhand haben.

Boris Schneider:

Der erste Punkt ging an dich. Also, wie kommt eine Frau dazu, Spiele zu programmieren?

Anita Sinclair:

Ich habe mich schon immer für technische Sachen interessiert. Das äußerte sich darin, daß ich niemals Puppen besaß. Ganz im Gegenteil, ich habe sogar mal das Auto von meinem Vater total auseinandergenommen.

Und bevor jemand jetzt dummer Witze reißt: Ich hab es auch wieder richtig zusammengebaut. Zum Glück haben meine Eltern meine technischen Neigungen rechtzeitig erkannt und mir die entsprechende Ausbildung ermöglicht.

Boris Schneider:

Wir waren den deine ersten Schritte mit Computer?

Anita Sinclair:

Nun, ich habe vor einigen Jahren einen Apple II in die Finger bekommen. Durch die Basic-Phase war ich schnell hindurch. Ein Schlüsselerlebnis für mich war, glaube ich, als ich es schaffte, in Assembler meinen Namen auf den Bildschirm zu schreiben. Als nächstes schrieb ich dann ein Animationsprogramm. Mein Name bewegte sich quer über den Bildschirm. Damals wußte ich sofort, daß ich noch längere Zeit mit Computern zu tun haben werde.

Boris Schneider:

Wie fing nun alles mit Magnetic Scrolls an?

Anita Sinclair:

Magnetic Scrolls war eine Idee, die etwa vor dreieinhalb Jahren geboren wurde. Ihr müsst eins wissen: In der Zeit hatte ich einige Infocom-Adventures gespielt. Ich mag übrigens Infocom wirklich, sie haben einen tollen Stil in ihren Storys. Auf jedenfall dachte ich mir, mit drei Programmierer-Kollegen, daß wir auch so ein Adventure schaffen würden. Also haben wir uns die nötige Hardware besorgt und angefangen zu programmieren. Die Hardware bestand damals aus einem Netzwerk von vier Apple Computern,

die an eine Festplatte (damals noch ein kaum erschwinglicher Luxus) angeschlossen waren. Inzwischen arbeiten wir an einem wesentlich größeren Netzwerk mit verschiedenen Computern. Wir haben unsere eigenen, selbstgeschriebenen Compiler und Assembler. Für unsere Adventures haben wir eine eigene Programmiersprache entwickelt, in der sich Parser relativ einfach programmieren lassen. Da wir alle Tools selbst entwickelt haben, stecken etwa zwölf Jahre Arbeit in The Pawn. Eine kleine Story am Rande, die zeigt, wie wichtig es für uns war, mit unseren eigenen Tools zu arbeiten: Als The Pawn mehr oder minder fertig war, gings ans debuggen, an die Fehlersuche also. Dazu gibt es ebenfalls ein Programm, einen Debugger, der ähnlich wie ein Maschinensprache-Monitor arbeitet. Unser Debugger sagte uns also laufend, daß wir einen Fehler hätten. Aber wie oft wir auch über diesem Code brüteten, wir konnten keinen Fehler entdecken. Schließlich kam einer auf die Idee, daß der Debugger selbst einen Bug hat. Da wir den selber geschrieben hatten, konnten wir unseren Fehler zum Glück ohne großen Aufwand selbst bereinigen. Es lässt sich nie ausschließen, daß ein Programm einen Fehler hat, deswegen arbeiten wir mit Programmen, bei denen wir die Fehler selbst korrigieren können.

Boris Schneider:

So, wie sich das anhört, war es sicherlich nicht billig, The Pawn zu entwickeln. Ihr wußtet ja vor drei Jahren noch nicht, ob das Projekt Erfolg haben würde und hattet auch sicherlich keinen Vertrag in der Tasche. Wie habt ihr das finanziell bewältigt?

Anita Sinclair:

Zuallererst einmal standen wir vier völlig hinter der Idee "The Pawn" und unserem Parser. Wir glaubten fest daran, daß dieses Programm ähnlichen Erfolg wie ein Infocom-Titel haben müßte, weil wir mindestens die gleiche Qualität erreichen wollten. Und wenn man fest an eine Idee glaubt, dann schafft man es immer irgendwie, das nötige Geld herbeizuschaffen. Das Ganze wurde so etwa 18 Monate lang von meinem Ersparnissen finanziert. Aber ein wichtiger Punkt waren wohl unsere Mütter, die uns immer gut versorgt und durchgefüttert haben. Ohne sie wären wir wohl nicht so weit gekommen. Inzwischen verdienen wir ja etwas mit unseren Adventures, so daß die finanzielle Seite jetzt etwas sicherer steht.

Boris Schneider:

The Pawn erschien ja zuerst für den Sinclair QL als reines Textadventure. Wie kamen die Bilder in die Atari-ST-Version hinein?

Anita Sinclair:

The Pawn ist auch eigentlich immer ein Textadventure gewesen. Wir hatten die Atari-ST-Version fertiggestellt und gingen zu Rainbird, um einen Vertrag auszuhandeln. Da kam irgend jemand auf einmal mit der sehr dummen Idee, daraus ein Grafik-Adventure zu machen. Ich sagte nur zwei Worte: Forget it (Vergiß es). Von diesem Zeitpunkt an wurden wir mit Samthandschuhen angepackt und man überredete uns, doch mal ein Blick auf die Bilder von Geoff Quilley zu legen. Die Bilder waren überwältigend. Wir dachten, laß es uns mal probieren, und sandten ihm Vorlagen für den Wald und den Palast-Garten. Er stellte die beiden Bilder fertig und die waren so gut, daß wir schlagartig unsere Meinung änderten.

Die Bilder sind nicht in The Pawn drin, weil wir Bilder haben wollten, sondern weil die Bilder so gut sind, daß es geradezu dumm wäre, sie nicht zu bringen. Eines unserer Hauptargumente gegen Bilder war auch der Speicherplatzverbrauch. Die meisten Grafikadventures haben sehr simple Bilder, die zur Handlung nichts beitragen und nur wertvollen Speicherplatz kosten. Aber jetzt kommt wieder eine kleine Geschichte: Auf der Sommer CES in Chicagon stellte ich mal wieder The Pawn vor. Natürlich kamen auch ein paar Leute von Infocom vorbei und wir hatten ein interessantes Gespräch, das sich auch um das Thema Grafik drehte. Am Ende konnte ich mich dann nicht zurückhalten und zog meinen Trumpf aus dem Ärmel: Eine Diskette mit Grafikbildern aus unserem zweiten Adventure "The Guild of Thieves". Ich lud ein Bild, das ein Zimmer mit seiner kompletten Einrichtung zeigte. Das Bild ist eins der Detailreichsten. Ich fragte die Infocom-Leute: Wieviele Wörter braucht ihr, um das Bild zu beschreiben? Die Antwort war: Um die 1500 Wörter. Dann rechnete ich ihnen vor, daß mit Hilfe unseres Grafikpackers das Bild wesentlich weniger Speicherplatz schluckt als 1500 Wörter Text in einem Infocom-Adventure.

Boris Schneider:

Kannst Du uns noch was mehr über "The Guild of Thieves" erzählen?

Anita Sinclair:

Über die Handlung werde ich nichts verraten. Da müßt ihr bis zum Frühjahr warten, wenn das Adventure erscheint. Aber ich erzähle auch gerne etwas über die Bilder. Wir hatten mit The Pawn gesehen, daß Bilder in Adventures so gut sein können, daß sich der Einsatz lohnt.

Also stand fest, daß The Guild ebenfalls Bilder haben wird. Und diese sind nochmals um Klassen besser als bei The Pawn! Die Bilder sind jetzt nicht mehr nur schmückendes Beiwerk, sie erfüllen auch bestimmte Aufgaben im Spielverlauf. Wir haben deswegen die Texte nochmal umgeschrieben, nachdem wir die Bilder gesehen hatten.

Boris Schneider:

Wie macht denn euer Maler seine Bilder? Hat er sein eigenes Malprogramm, arbeitet er mit einem Digitalisierer?

Anita Sinclair:

Digitalisierer lehnen wir konsequent ab. Die Qualität ist einfach zu mies! Ein Grafiker kann viel detailreicher arbeiten. Durch das Mischen von kontrastreichen Farben kann man den Effekt eines Bildes wesentlich erhöhen, und gerade das kann ein Digitizer nicht. Wir haben es einmal probiert und werden ab sofort die Finger davon lassen. Damit Geoff mit seinen Bildern gut vorankommt, braucht er ein gutes Zeichenprogramm, das dachte ich zumindest. Also kaufte ich einige ein: Degas, Deluxe Paint und wie sie alle heißen. Über 1000 DM gab ich für die Dinger aus. Dann ging ich zu Geoff und der meinte: Was soll ich damit? Ich brauche den ganzen Krempel nicht. Alle Bilder entstehen nämlich mit "Neochrome"! Ich dachte zuerst, Geoff wäre verrückt und meinte: Schau mal, wie viele Funktionen Delux Paint hat! Dann nahm er die Maus und Neochrome und malte mir innerhalb von Sekunden alles, was ich wollte: Kreise, Rechtecke, kleine Bilder, sanfte Farbabstufungen. Geoff versteht wirklich etwas von der Malerei und braucht diese ganzen Funktionen nicht - er hat sozusagen alle Funktionen von Deluxe Paint in seiner rechten Hand.

Boris Schneider:

Wie viele Leute sind jetzt bei Magnetic Scrolls beschäftigt?

Anita Sinclair:

Wir haben inzwischen acht Programmierer, inklusive mir selbst. Die neuen Programmierer kümmern sich hauptsächlich um Umsetzungen der Spiele für andere Computer. Wir haben also einen C64-Experten und einen Atari-8-Bit-Experten, einen Schneider-CPC-Experten. Für jede Version muß unsere Parser-Sprache neu implementiert werden. Die Grafiktreiber sind neu zu schreiben, die Bilder müssen neu gezeichnet werden. Bis auf die Amiga-Version, die die Atari ST Bilder verwendet, haben alle Versionen ihre eigenen Bilder, damit diese den Computer voll ausnutzen können. Bei der C64-Version, die als erste 8-Bit Version fertig wurde, haben wir eine Menge Programmier-Tricks benutzen müssen. So wird der Prozessor im 1541 Laufwerk als Co-Prozessor genutzt, um Texte zu entschlüsseln. Auch das Scrolling der Bilder ist mit vielen Software-Tricks verbunden. Der Aufwand hat sich aber gelohnt, denn unseren Messungen nach ist unser C64-Parser wesentlich schneller als der von Infocom.

Boris Schneider:

Noch eine Frage, die eure augenblickliche Arbeit betrifft. Es hieß mal, daß ihr eure Adventures in beliebige Sprachen übersetzen könntet, da euer Parser-System sehr flexibel sei. Was ist da jetzt genau dran? Kann man vielleicht schon bald deutsche Adventures von euch erwarten?

Anita Sinclair:

Wir waren vor einiger Zeit noch sehr optimistisch, was das Thema Übersetzungen anging.

Aber als wir uns näher mit der deutsche Grammatik befaßt haben, fanden wir heraus, daß es mit unserem jetzigen Parser-System unmöglich ist, eine deutsche Version des Adventures zu produzieren. Noch mehr Probleme gäbe es bei einer französischen Version. Aber wir arbeiten an dem Problem, indem wir einen neuen Parser entwickeln, der wirklich an andere Sprachen angepasst werden kann. Ein deutsches Adventure von uns sollte es in vielleicht zwei Jahren geben.

Boris Schneider:

Du bist ja ziemlich aufgeschlossen dem ganzen Computer-Geschäft gegenüber. Aber sicherlich gibt es Dinge, die Du in der Branche überhaupt nicht magst. Was gefällt dir in der Software-Industrie nicht?

Anita Sinclair:

Was ich überhaupt nicht mag, ist Hying und Filmspiele, die meist nichts mit dem Film zu tun haben. Aber viel mehr Kopfzerbrechen bereiten uns Programmierern die neuen Computer Atari ST und der Amiga. Die Entwicklungskosten auf einer 16bit-Maschine sind sehr hoch. Spiele wie Marble Madness oder Starglider brauchen nämlich viel Zeit, bis sie fertig sind. Viele Firmen können oder wollen sich diese Kosten nicht leisten. Also setzen sie 8bit Spiele um. Der Käufer bekommt alte Ware vorgesetzt, die den Computer in keinsten Weise ausnutzt. Die Software verkauft sich nicht gut, die Firmen erhalten nicht genug Geld und produzieren weiterhin Low-Quality-Software. Diesen Teufelskreis muss man durchbrechen. Ich kenne nur drei Programme die es wert sind auf dem Atari St zu spielen: Starglider, Time Bandits und The Pawn. Der Rest ist für einen 16bit Computer zu simpel und auf die schnelle programmiert.

Boris Schneider:

Gehen wir noch ein bischenauf eure Zukunft ein: Was wird Magnetic Scrolls in den nächsten Jahren machen, was wird Anita Sinclair machen?

Anita Sinclair:

Wir haben jetzt einen Vertrag mit Rainbird, der uns verpflichtet, sechs Adventures innerhalb der nächsten zwei Jahre zu programmieren. Im übrigen bezeichnet sich Magnetic Scrolls als Parser- Spezialist. Wir sind nicht nur auf Adventure fixiert. Um konkret zu werden: Wir haben Programme in Arbeit, die zwar einen Parser verwenden, aber keine Adventures sind. Mehr darf ich nicht sagen, aber diese Projekte sollten eigentlich hohe Wellen auf dem Markt schlagen. Zu mir: Ich glaube zwar nicht, daß ich in zwanzig Jahren immer noch an Parsern programmieren werde. Aber für die nähere Zukunft kann ich mir nichts anderes vorstellen.

Boris Schneider:

Vielen Dank für die ausführlichen Antworten.

Download Nostalgie

<http://oldsk00ldirk.cjb.net>

nächste Ausgabe: März 2006

DVD: Vernetzt - Johnny Mnemonic

Sein Beruf : Kurier

Seine Ladung: 320 Gigabytes gestohlene Daten, direkt verkabelt in sein Gehirn.

Sein Name : Johnny - der meistgesuchte Mann der Zukunft

Das Jahr 2021: Datennetze umspannen die Kontinente, anarchistische Untergrund-Hacker bekämpfen unerbittlich High-Tech-Mega-Konzerne, die ihre Macht brutal durchsetzen wollen. Zwischen den Fronten arbeitet der Kurier Johnny (Keanu Reeves), er schmuggelt mittels Gehirnimplantat Daten. Doch dieses Mal übersteigt der Auftrag seine Speicherkapazität: binnen 28 Stunden muß er die Infos wieder loswerden, sonst explodiert sein Gehirn! Cyberspace-Guerillas und die Yakuza-Killer-Brigaden jagen ihn gnadenlos durch die Ghettos, sie wollen an die Daten, sie wollen Johnny - um jeden Preis, auch wenn es seinen Kopf kostet! Actiongeladener SciFi-Thriller mit imposanter Tricktechnik vom Kult-Autor der Cyberspace- Generation William Gibson. Bei der Daten- und Kodierübergabe per Fax werden sie von den Yakuza gestört und teile des Codes fallen in deren Hände. Für Johnny beginnt nun die Jagd nach den Codefragmenten zuder sich eine Leibwächterin hinzugesselt indem sie Johnny's Kopf rettet. Wird es am Ende gelingen die kryptologisch in sein Gehirn gequetschte Informationen wieder aus dem Kopf zu kriegen? Mit den Mega-Stars Keanu Reeves und auch der japanische Filmstar Takeshi Kitano (auch als Beat Takeshi bekannt, Hana-Bi) gibt einen guten Bösewicht ab, wie die Besetzung überhaupt ungewöhnlich ist: Rapper Ice-T spielt einen Widerstandskämpfer, Dolph Lundgren einen durchgedrehten religiösen Fanatiker, und auch Udo Kier ist in einer seiner üblichen Schurkenrollen zu sehen. Manch guter Effekt, auch eine gute Story - Sie spielt in einer Shadowrun-ähnlichen Welt. Sehenswert aber nicht überragend.



(C) Tristar Pictures, 1995

DVD (C) Tristar Pictures, 2000

Laufzeit: 93 min. 16:9 Widescreen (FSK18 Version)

Keanu Reeves, Dolph Lundgreen, Takeshi "Johnny Mnemonic", Ice-T und Diana Meyer als Hauptdarsteller

Drehbuch: William Gibson (auch Autor von "Neuromancer")
Regie: Robert Longo

Bonus:

U.S.-Kinotrailer

Behind the Scenes - Interview mit Schauspielern und Regisseur

Filmografien: Schauspieler, Regisseur

Hallo Captain Cook!!! Hier ist ein Pirat: Ich grüße: K.C.S.; Clever & Smart; Zentac; Schlampisof und Dave Gahan. Besondere Grüße an: Section 8! (Andro)

VORSICHT! Turbo Nibbler von Eurosystems hält bei mir nicht, was versprochen (kopiert 99,9% aller Disketten). Wem es ebenso geht, ruft an: Telefon XXXXX/XXXXX

*** Schweiz ***
Suche Tauschpartner * C64 *
Adresse:
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Greetings to SCA and Gapro

Frohe Weihnachten wünsche ich allen Mitgliedern der GFA (CMV, Zeppelin u. SCC) gez. Olibri

Verkaufe Section-8-Aufkleber!
02151/XXXXXX

*** MAGIC CIRCLE GRÜSST: ***
The professionals, Hofi,
Piranha'Soft, Garfield Soft,
Ruedisoft, Jedi, The Crackin' Ltd
and Charlie Brown !!!

*** Captain Popel ***
* Greets *
The famous loser & the Freak
war to Section Aids & CRM

Wir danken Section 8 für die Information über GCS's Speeddos! Wir wünschen Kassettensalat (Bandsalat) für Käsebüchsenanwender! Grüße aus Berlin von dem BCB'85!

Killer Pokes for 7 up: POKE 3522,138; POKE 3540,213
Greetings to Section 8 from the BIG BROTHERS and THE TRAITOR!
We crack nearby by Essen.

Suche Tauschpartner! Nur Neuh.- Tel. XXXX/XXXXXX (Jürgen...)
Greetings to - Institute - the big Headbanger - ADJ and all the others

Warnung: Speeddos ist nicht Toastbusters-kompatibel! Hier ist die Lösung: Toast mit Butter bestreichen, dann kraftvoll in die 1541 schieben. Mehr Tipps bei Günther, Tel. XXX/XXXXX

Greetings to: Smith, the Software Pope, Saturnus the invicible, Joffrey the First, Mash, Amiga, ABC, ECA, SCA, SSI, Headbanger, Big Apple, TI4... & Fun Service

Hi to the Newcomers!
Greetings from Deltaforce!
Especially from Antitrack and Ninja
Special thanks to ALFI!

The Crackin' Ltd. greets Radwar, Pater Becker, Ali, OTD (64-005), Irata Unltd. The Transformer, Jedi (VC20 Underground!) and the Magic Circle (notice 3/86 s.113). W. Müller, 02241/XXXXX

German Frantic Association
Viele Grüße an Olibri, 7777, SCC,
Gonzo uva. gez. CMV & ZZepelin

The Flight began on the 23/10/85
Glory to the Pirates, MAD,4400
Münster-
never Dying

*** Mr. C ***
Rufe mich an, Du erfährst meine Nummer von Codos Eltern. Frage nach Jens - es ist wichtig!
*** Codo ist tot ***

Many Greetings to Cutty Sark (?) and Hero from PSG! Also Greets to Laseronics (Where are you? Please call me now!) Hy Tron 04!
Yours Data Hacker

Newsflash *** DU 1986
A nervous Turtle'86 sends a lot of (New Years) Greetings to: HAN SOLO-Joker-Amok and Bunny who needs the moon...! ANT 2555

The
Cobra
Cracker
Team
GREETs: ASS + TWB + 58! (CCT)

Am 31.3. erkrankte mein C 64 so stark, daß er in die Schwarzwaldklinik eingeliefert wurde. In stiller Trauer. M. Wolf

Hier sollte eigentlich ein kleiner Partybericht von der Out of Orderia 2005 (26-29.12 in Hoppstätten-Weiersbach) erscheinen, leider konnte ich nach einem Unfall (Schaden am Wagen 1500 Euro, Schaden am Equipment = auch mit Mastercard nicht zu bezahlen) meine Fahrt zur Party nicht fortsetzen.

Mich hat eine Frage zum Sourcecode der vergangenen Ausgabe erreicht:

Thomas K. aus H. fragt:
In welchen Speicherbereich liegt denn die Commando Musik und kann ich mit dem Code auch Soundmonitor Musiken abspielen ?

Antwort:

Der Commando Soundtrack liegt von \$5000 - \$5F88.
Soundmonitor Musiken liegen im Speicherbereich \$A000 - \$CBFB, können aber, da nur ein Musikstück enthalten ist, über die Select-Routine nicht abgespielt werden. Der Soundmonitor kann aber sogenannte Steps spielen, Step 05 bis 09 usw. Hier liegt mir aber keine Info vor. Vielleicht kann ja ein Leser mal ein bisschen programmieren. Der Einsprung bei SM-Files ist etwas anders.

Der Einsprung bei Soundmonitor-Songs sieht folgendermaßen aus:

```
Init:  
LDA#$35  
STA $01 - nur I/O zulassen  
LDA#$01  
STA $C00F  
LDA #37  
STA $01 - Kernal, I/O und Basic anschalten
```

```
Play:  
LDA#$35  
STA $01 - nur I/O zulassen  
JSR $C475  
LDA #37  
STA $01 - Kernal, I/O und Basic anschalten
```

Wähle deine Hitliste für die nächste Ausgabe

1. Deine Lieblingsspielemusik
2. Dein liebstes Spiel
3. Das schlechteste Spiel
4. Das Beste Demo
5. Nützlichste Erweiterung
6. Brotkasten oder flache Version ?

bitte nur auf den Commodore 64 beziehen.

Einsendeschluss ist der 15. Februar 2006!! Unter allen Einsendungen wird ein Competition Pro 5000 verlost (Versand nur innerhalb Deutschlands)

nostalgie2006(at)web.de

