

CCAW-aktuell

09/2006



NEWS

Neues für das MMC64
Tales from the Crypt

GAMES THAT WEREN'T
Super Barbarian

SPEZIAL

Erstes Kapitel von **COMMODORE**
in dt. incl. Interview mit dem Autor

Design: Steve Brown

news+++news+++news

MMC64:NEUES BIOS & PLUGINS

Von Stefan Egger

Es gibt seit kurzem ein neues BIOS (1.03) für die beliebte kleine Steckkarte!

Hier die Veränderungen im Einzelnen:

- D64-Writer wurde entfernt, muß nun als Plugin geladen werden
- Verbesserter SID-Player
- Egal ob das "SYSTEM64"-Verzeichnis nun z.B. "SysTEM64" Verzeichnis heißt.
- In der Navigationsleiste werden die Anzahl der Verzeichnisse, Dateien, und die aktuelle Cursorposition angezeigt
- *fieserWolf's* Sidwatcher-Plugin kann nun regulär benutzt werden!
- NMI bug gefixed
- Plugin System erweitert:
 - H** - (Helpme Plugin)
 - D** - (Delete Plugin)
 - M** - (Makedir Plugin)
 (Derzeit ist aber nur das „Makedir“ zum erstellen neuer Ordner fertig!)

PLUGIN:

Es gibt nun ein neues Plugin (von *Kratznagel* erstellt) für alle C128D (CR) Besitzer, bei denen der schnelle, ebenfalls von *Kratznagel* gemachte Writer nicht funktioniert. Der leider langsame Kernal-basierende D64-Writer steht nun hier zum Download bereit:

<http://www.forum64.de/wbb2/attachment.php?attachmentid=2745>

Viel Spaß damit!

Alle derzeit zur Verfügung stehenden Erweiterungen für das MMC64 Modul gibt's hier:

<http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=8413>

GESCHICHTEN AUS DER GRUFT

Von Michael Krämer

Nein, hier ist nicht die Rede von der Zeichentrickserie, sondern von der neuen Release-Reihe der deutschen Szenegruppe „Crypt“.

Bei „Games from the Crypt“ handelt sich um eine Sammlung von weniger (?) bekannten Spielen aus der Anfangszeit des C64.

Bisher sind zwei „Ausgaben“ erschienen, welche hier bezogen werden können:

- Games from the Crypt #1:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=38785>

- Games from the Crypt #2:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=39244>

KICK-ASSEMBLER

Von Boris Kretzinger

Der Kick-Assembler kombiniert maschinensprachliche 6510-Programmierung mit hochsprachlicher. Mehr zum daraus resultierenden Bedienungskomfort sowie den Assembler zum Download finden Sie hier:

<http://www.theweb.dk/KickAssembler.htm>

IMPRESSUM

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

Für die abgedruckten Texte gilt: Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Redaktion:

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

Danke an:

Rob O'Hare
 Ferdinand Gansberger
 Frank Gasking

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de
www.cevi-aktuell.de

spezial

COMMODORE – EINE GESCHICHTE DER BBS-SZENE

Von Rob O'Hara

Das folgende erste Kapitel des Buches „Commodore“ ist in Englischer Sprache frei auf der Homepage des Autors als PDF-Datei erhältlich. Mr. O'Hara gab der cemu-aktuell sein Einverständnis für die Übersetzung dieses Probekapitels ins Deutsche durch Boris Kretzinger.

Das Buch ist bereits erhältlich, der Autor wartet jedoch noch auf die Erteilung einer ISBN-Nummer, daher werden Sie es beispielsweise nicht auf Amazon.com finden können. Sie können es jedoch direkt beim Verlag bestellen:

<http://www.lulu.com/content/381416>

Alternativ können Sie es auch auf der Webseite des Autors bestellen, wo Sie auch noch ein paar extra-Infos zum Autor erhalten:

<http://www.robohara.com>

Irgendwas stimmt mit mir nicht, soviel ist sicher.

Aus irgendeinem Grund verbindet mein verpfushtes Gehirn alle meine Erinnerungen mit physischen Objekten. Aus dieser ärgerlichen Verquickung resultierend ist es für mich schwierig bis unmöglich, mich von alten Sachen zu trennen. Ich habe Angst, daß mit den Sachen die ich wegwerfe auch die Erinnerungen über Bord gehen. Wenn ich über ein Spielzeug aus meiner Kindheit stolpere (von denen ich die allermeisten noch habe), dann sehe ich nicht einfach ein Spielzeug; ich erinnere mich sofort daran, woher ich es habe, wer es mir gekauft hat und an die schöne Zeit die ich damit verbracht habe. Die Wände meiner Garage sind zugestellt mit Schränken, die sich alle unter dem Gewicht von Spielzeug, Magazinen und Büchern biegen, die ich über die Jahre hinweg akkumuliert habe und die ich scheinbar nicht teilen kann. Es ist nicht einmal mehr Platz um auch nur ein einziges Auto in meiner Dreier-Garage zu parken. Ich hatte zwar schonmal einen Garagenflohmarkt veranstaltet, in der Hoffnung einige der Sachen los zu werden, aber als die Leute auftauchten war es mir einfach unmöglich ihnen irgendwas

zu verkaufen. Ein Psychiater hätte zweifelsohne einen außergewöhnlich interessanten und aufschlußreichen Tag mit mir.

Ich habe die meiste Zeit meines Erwachsenen-daseins damit verbracht, mich mit den Dingen zu umgeben die mir als Kind Spaß gemacht haben. Mein Haus ist zwar nicht wirklich Pee-Wee's Spielhaus, aber bis es soweit ist wird es wohl nicht mehr lange dauern. In meinem Garten steht ein Gebäude von 14 x 40 Fuß, das meine Frau und ich in unsere eigene Arcade-Halle umgewandelt haben. Derzeit beherbergt es zwanzig große Arcade-Automaten, eine Slot-Machine, einen Airhockey-Tisch und eine Jukebox. Die meisten meiner Arcade-Spiele sind diejenigen, die ich schon als Kind gerne gespielt habe.

Ich sammle also altes Zeug, na und? Ich bin kein Schrottsammler, ich sammle keinen Schrott. Sechs Commodore 64 Computer (egal ob sie funktionieren oder nicht) sind einfach kein Schrott! Also nennt sie nicht Schrott!

Dieses merkwürdige Sammelverhalten wäre ja auch nicht weiter schlimm, wenn es sich nur auf die Garage beschränken würde. Aber unglücklicherweise schließt es meinen Spielraum draußen, meinen Spielraum im 1. Stock und unser Wohnzimmer Entertainment-Center ein, die allesamt fast vor DVDs, CDs, Videospielen, Büchern und Spielzeug bersten. Meine Star-Wars-Sammlung war so groß geraten, daß ich gezwungen war sie einzutüten und in die Garage auszulagern, wo sie nun darauf wartet, daß wir ein größeres Haus kaufen, das auch genügend Räume hat um sie komplett ausstellen zu können. Unser jetziges Haus ist fast 2.500 Quadrat-Fuß (!) groß.

Trotz der Tatsache daß ich ja nun kein Kind mehr bin ist es mir unmöglich, „kindische Sachen wegzugeben.“ Ich habe einfach zu viele gute Erinnerungen die damit verbunden wären, als daß ich sie einfach weggeben könnte.

Im Herbst 2005 war ich auf einer Retrospielerbörse die sich Chi-Town Classic nannte, organisiert von Mitgliedern der bekannten Videospiele-Webseite „Digital Press“. Dreißig oder mehr Videospielefanatiker aus dem ganzen Land treffen sich einmal an einem Samstagmorgen in Jahr in einem Videospieleladen den einer der Forumsmitglieder besitzt. Während das Geschäft (Videospiele, etc.) recht nah am O'Hare Flughafen von Chicago liegt, kommen die Leute von so weit weg wie New Jersey um bei diesem Event dabeizusein. Ich selbst bin 800 Meilen (sowohl hin als auch zurück) gefahren nur um dabei zu sein. Diejenigen die da waren hatten kistenweise alte Videospiele zum Tauschen und Verkaufen mitgebracht. Es ist eine schöne Veranstaltung, die sich schon lohnt wenn man nur dabei ist, ohne daß man etwas kauft. Ich für meinen Teil verbringe Stunden damit in den Sammlungen jedes einzelnen Teilnehmers zu stöbern und freue mich jedes Mal wenn ich etwas entdecke, das mich an meine Kindheit erinnert. Als ich ein Paar kabellose Atari 2600 Joysticks erspäht habe (in Originalverpackung), fühlte ich mich sofort in die Grundschulzeit zurückversetzt, als mein Vater mit einem Paar von exakt diesen Joysticks nachhause gekommen war damit wir überall im Wohnzimmer sitzen und River Raid auf unserem Atari 2600 auf dem großen Fernsehbildschirm spielen konnten.

Im Laufe des Tages brannte die Nachmittagssonne durch die Schaufenster und heizte den Laden noch weiter auf, der ohnehin schon ein wenig zu warm war durch die vielen Leute. Einer der Besucher kam auf die Idee die Vordertür zu öffnen, damit eine frische Brise durchwehen konnte. Und nachdem die Idee umgesetzt wurde, kühlte der Raum auch merklich ab. Doch als ich mir ein paar Minuten später meinen Weg vom hinteren Teil des Geschäfts nach vorne bahnte, mußte ich wortwörtlich nach Luft schnappen als ich sah, daß jemand einen C64 als Türstopper benutzt hatte!

Sie müssen folgendes wissen: immer wenn ich einen Commodore 64-Computer sehe, dann sehe ich kein überholtes Stück Plastik mit Siliziumfüllung, kaum dazu in der Lage jemandes Scheckbuch zu bilanzieren. Nein, sondern jedesmal wenn ich einen sehe fühle ich mich sofort zu all den Abenteuern zurückversetzt die ich über die Jahre hinweg mit meinem Commodore-system hatte. Mein Kopf wird mit Erinnerungen an Menschen geflutet, die ich getroffen, an Spie-

le, die ich gespielt, und den Ärger, den ich bekommen habe als ich die Bulletin Board Systeme anwählte. Dieser eine Computer hatte die Aufschrift „ungetestet / Funktion unbekannt“ auf seiner Unterseite in einer Handschrift wie sie für Geschäfte üblich ist. Daneben sein Verkaufspreis: 2,98\$. Ich aber sah nicht etwa einen 25jährigen Brocken alten Plastiks, der vermutlich nicht einmal mehr funktionierte. Ich sah eine Dekade voller guter Erinnerungen, die da draußen am Straßenrand lag.

Ich nahm mir fest vor während der Veranstaltung ein Auge auf den kleinen Computer zu haben. Eine zeitlang sah ich mich noch nach einem geeigneten Ersatz um, doch ich war gezwungen mich damit abzufinden, daß die leicht keilförmige Form dieses Geräts es tatsächlich zu einem idealen und ergonomischen Türstopper machte. Ich war ständig in Sorge jemand könnte das Gerät womöglich einfach vom Bürgersteig stehlen. (Bedenken Sie, daß wir hier über einen potentiell defekten 3-Dollar-Computer sprechen.) Später am Tag begann ich dann mir heimlich zu wünschen, daß jemand den Kleinen endlich stehlen würde um ihn damit von seinem Sklavendasein als Türstopper zu befreien.

Als es dann Nacht geworden war machten sich die allermeisten Besucher daran ihre Sachen zu packen und abzufahren. Einer nach dem anderen trugen sie Berge von archaisch anmutendem Plastik und Platinen aus dem Laden um sie in ihre geparkten Vehikel zu stopfen. Aber keiner von ihnen hielt inne um den armen Commodore 64 Computer zu retten. Nachdem die meisten weg waren, begann ich herumzuzufagen: „Entschuldigung, wissen Sie wem dieser Commodore 64 gehört? Ich fürchte jemand hat vergessen in mitzunehmen!“ Aber je mehr ich herumfragte, desto mehr wurde mir klar, daß niemand sonst auch nur ansatzweise an ihm oder seinem Wohlergehen interessiert war. Vielleicht haben sie nie einen besessen oder vielleicht sahen sie das mitgenommene Stück Schrott als das, was es wirklich noch war: alt, mißhandelt und höchstwahrscheinlich leblos.

Aber ich nicht.

Zusammen mit nur noch ganz wenigen Leuten im Geschäft kündigte auch ich meine Abreise an. Auf meinem Weg aus dem Laden beugte ich mich vor und hob den kleinen Kollegen vom Bürgersteig auf.

„Den hier nehme ich mit nachhause“ sagte ich. Das kümmerte niemanden, einige lachten sogar. So nahm ich denn den Computer unter meinen Arm und schritt aus dem Geschäft. Die Tür, nun endlich besiegt, schwang hinter mir zu.

Als ich ein paar Tage später von meinem Abenteuer in Chicago zurück nachhause kam, schaffte ich meinen neu gekauften Commodore ins Haus. Als ich dachte meine Frau sei abgelenkt kramte ich den beigen Kasten aus meinem Koffer und schaffte ihn in die Garage um ihn dort einzulagern. Meine Frau, die wohl geahnt hatte, daß ich etwas im Schilde führte, schlich mir den ganzen Weg zur Garage hinterher, wo sie mich auf frischer Tat ertappte.

„Du lieber Gott, nicht noch einer“ sagte sie, was sie wohl nur halb im Scherz meinte.

In einem Schrank in meiner Garage stehen eine Menge alter Computer, teilzerlegte Computer und Computerteile. Ein Schrank ist komplett für Commodore-Computer reserviert. Ein halbes Dutzend Commodore Diskettenlaufwerke sind in der einen Ecke des Schanks gestapelt, während in der anderen Ecke genausoviele Commodore Computer lagern. Ich bin mir nicht sicher warum ich immer wieder welche kaufe. Ich erkläre den Leuten, daß ich sie als Ersatz kaufe, nur für den Fall daß der eine den ich derzeit benutze einmal kaputt geht. „Weißt du, du kannst nicht mehr einfach in einen Laden gehen und so ein Gerät neu kaufen“, doziere ich. Diese Aussage hat allerdings wenig bis gar keinen Wert; der Commodore 64 den ich exzessiv in den 1980ern benutzt habe läuft immernoch einwandfrei. Ich weiß nicht wie hoch die Lebensdauer von diesen Computern ist oder ob sie überhaupt eine haben. Und selbst wenn: die Maschine die ich derzeit benutze hat eine von 25 Jahren – zieht man das in Betracht habe ich ausreichend Commodore Computer um mindestens durch die nächsten zwei Jahrhunderte zu kommen.

Der tatsächliche Grund warum ich sie kaufe ist, daß wann immer ich sie in freier Wildbahn sehe, sei es nun auf dem Boden eines Mülleimers vor einem Laden oder auf einem Bürgersteig als Türstopper, wirken sie traurig auf mich. Ich denke an all die schöne Zeit die ich mit so einem Gerät gehabt habe und daran, daß vielleicht auch jemand anders den Computer brauchen könnte und Spaß daran hätte. Außerdem denke

ich immer wie günstig sie doch sind wenn man den aktuellen Verkaufspreis einmal mit dem Neupreis von vor zwanzig Jahren vergleicht. Das Problem ist nur, daß ich niemanden finden kann dem ich all diese adoptierten Maschinchen geben könnte, und wenn ich doch einmal jemanden finde, finde ich auch gleich einen Grund, warum ich die Computer nicht mit ihm teilen möchte. Und so stehen sie auch weiterhin in meiner Garage.

Sehen Sie? Ich habe Ihnen doch gesagt, daß mit mir etwas nicht stimmt.

* * *

Von allen Arcade-Maschinen, Videospielsystemen, Retro-Computersystemen und Bergen von Spielen die ich besitze bedeutet mir mein erster original Commodore 64 wohl am meisten. Gekauft habe ich ihn 1985 und er läuft immernoch, derzeit aufgestellt neben 20 Jahre jüngeren Maschinen in meinem Computerraum. Ab und zu mache ich meinen großen grünen Milchkarton auf der voll ist von alten Floppy-Disks, und stöbere darin herum. Der Karton ist bis zum Rand gefüllt mit 5,25“ Disks, jede einzelne von mir selbst vor vielen Jahren nummeriert und etikettiert. Einige von ihnen sind jetzt über zwanzig Jahre alt. Und obwohl es nun schon einige Zeit her ist, erinnere ich mich meist nur beim Anblick eines Labels, woher ich ein bestimmtes Spiel habe, oder mit wem ich es für gewöhnlich spielte. Die Diskette mit der Aufschrift „The Bard's Tale“, diese schwarze Schrift auf dem vergilbten, sich ablösenden Disklabel liegt ganz oben auf dem Stapel. Während ich mit meinen Fingern über das Label fühle, denke ich an den Sommer als mein Freund Charon und ich dieses Spiel gespielt haben. Wir zwei haben einen großen Teil des Sommers '86 vor diesem Computer verbracht, aßen kalte Pizza und Käsechips, tranken Dr. Pepper Cola direkt aus 3-Liter-Flaschen. An jedem Wochenende kauerten wir vor dem Bildschirm uns spielten bis tief in die Nacht hinein bis ich gegen zwei oder drei Uhr morgens einschlief. Als ich gegen acht oder neun aufwachte saß Charon immernoch da und spielte. Vom Bett aus sah ich, wie sich das Monitorbild in seiner Brille spiegelte. Dann folgte der Wachwechsel nach einem kurzen Debriefing, in dem er mir die nächtlichen Entdeckungen mitteilte, bevor er sich nun schlafen legte, damit ich die Bestimmung unserer Party weiterführen konnte.

Nach diesem Sommer kannte ich die Straßen und Hinterhöfe von Skara Brae (die mythische Stadt in der die Handlung von „The Bard's Tale“ spielt) besser als meine eigene Nachbarschaft.

Jede Diskette im Stapel hat eine einmalige Nummer und ich verbinde mit jeder eine einmalige Erinnerung.

Wenn ich meine alten Newsroom-Disketten sehe, erinnere ich mich an die Zeit als ein Kumpel von mir und ich begannen unsere eigene Schülerzeitung zu schreiben. Meine alten C-Net BBS-Disks erinnern mich an Hunderte von Stunden die ich zusammen mit Arcane am Telefon bis tief in die Nacht gesprochen habe; wir modifizierten unseren Boardcode und trieben unsere armen Computer bis an ihre Grenzen.

1993 schickte ich meinen Commodore Computer dann in den Ruhestand (zum ersten Mal) und kaufte mir einen IBM 386 DX/40 mit dem Geld, das meine zukünftige Schwiegermutter meiner damaligen Freundin (und jetzigen Frau) ihr für ihren Collegeunterricht gegeben hatte. Zu dieser Zeit war der Commodore 64 bereits obsolet, hinsichtlich seiner Geschwindigkeit und seiner Leistung von den 16-Bit Spielekonsolen wie dem Super Nintendo oder dem Sega Genesis überholt. Ohne eine günstige Festplatte oder irgendwelche echten Erweiterungsmöglichkeiten war der C64 auch in der Geschäftswelt von der neuen Generation von leistungsstarken (und ausbaufähigen) IBM-PCs und Macintoshes überundet worden.

Die meisten Erinnerungen, die ich mit meinem Sammlung von alten Computern verbinde, knüpfen sich an die Zeit der Local-Modem-Szene. Es verwundert und erstaunt mich, daß bisher so wenig Bestrebungen wahrzunehmen sind, die BBS-Ära zu dokumentieren. Während der goldenen Zeit der Bulletin Boards (von den frühen 1980igern bis zu den Mitt-1990ern) war die Modemwelt faktisch unser Internet. Es war unser Weg mit anderen Computerbenutzern in Kontakt zu treten, Programme austauschten und Leute getroffen haben. Die Technologie hinter den Bulletin Boards mag heute archaisch erscheinen – Computer kommunizieren miteinander auf direktem Weg mit schmerzhaft langsamen Geschwindigkeiten über die Telefonleitung – aber für die von uns die dabei waren, war es eine magische, eine unglaubliche Zeit. Es war Spitzentechnologie mit der wir jeden Tag unser

Spiel trieben. Und für lange Zeit war die Modemwelt meine Welt, und stellte einen Großteil meiner Realität dar.

Ich bin so ziemlich im wörtlichen Sinne vor einer Tastatur groß geworden. Ich habe meine erste Freundin online getroffen. Ich trank mein erstes Bier auf einer Modem-Party. Die meisten meiner besten Freunde im richtigen Leben sind Leute, denen ich zum ersten Mal online und virtuell begegnet bin. Im Alter von zehn Jahren fing es an, daß meine vorrangige Unterhaltung, Konversation und Sozialisation mir durch eine Telefonleitung übermittelt wurde, die an einen Computer angeschlossen war.

Meine Commodore-Disks haben einiges mitgemacht.

Zuletzt fiel mir auf, daß einige meiner alten Floppydisks angefangen haben, ihren Geist aufzugeben. Einige begannen ihre Label zu verlieren, so daß nur ein klebriger Rand dort übrigblieb, wo einmal ein Label war. Einige wurden vermutlich mitsamt ihren Daten in meiner Garage in einem der vielen Oklahoma-Sommer gekocht. Die meisten von ihnen haben aber wohl einfach die Grenze ihrer Lebenserwartung erreicht. Ich bin mir nicht sicher ob tatsächlich jemand bei der Herstellung dieser Floppies darauf Wert legte, daß sie das neue Millenium erreichten. Die Disketten lösen sich also sowohl physisch wie auch elektronisch zusehends auf. Und das ärgerlichste daran ist, daß sowie die Disketten beginnen, dahinzuschwinden, so schwinden auch meine Erinnerungen. Manchmal fange ich an jemandem von meinen alten Computergeschichten zu erzählen, nur um dann festzustellen, daß ich nicht mehr weiß wie es endete. Manchmal fange ich an mich auf halbem Weg durch eine Geschichte zu fragen, ob ich die richtigen Personen oder Orte eingebaut habe. Vor nicht allzu langer Zeit fiel mir einer meiner alten Spiralblöcke in die Hände der voll war von computerbezogenen handschriftlichen Aufzeichnungen, die für mich absolut keinen Sinn mehr machten. Keine dieser Notizen, Namen, Nummern oder Passwörter kamen mir auch nur ansatzweise entfernt bekannt vor. Ohne diese Disketten die mein Hirn und meine Erinnerungen fit halten, ist abzusehen, daß mit ihnen die Geschichten und die Geschichte einer ganzen Ära verschwinden werden.

* * *

Es wäre unmöglich die gesamte BBS-Erfahrung zu dokumentieren (obwohl Jason Scott mit seinen BBS-Dokumentations-DVDs einen beachtlichen Job gemacht hat). Jedes einzelne Bulletin Board das existierte repräsentierte eine einzigartige Identität. Anders als das Internet, so waren die meisten Bulletin Boards nicht untereinander vernetzt. Jedes einzelne BBS war eine eigene, unabhängige Informationsinsel mit ihm eigenen Benutzern und Konversationen. Da Benutzer dazu neigten, BBS' in ihrer unmittelbaren Umgebung anzuwählen (um Ferngesprächskosten zu vermeiden), besaß jede Vorwahl ihre eigene Handvoll von Boards und Usern, die nur innerhalb ihres kleinen Mikrokosmos' existierten.

Zusammen mit seinen ihm eigenen Stamm Benutzern hatte jedes BBS seinen eigenen, einzigartigen Aufbau, seine eigene Konfiguration, Grafik, Aussehen, Atmosphäre und Inhalt. So wie Teenager mit ihrem ersten Auto, verbrachten auch die SysOps (System-Operatoren, diejenigen, die ein Bulletin Board leiteten) viele Stunden damit, ihre Systeme zu modifizieren, jede einzelne BBS einzigartig zu machen. Und als diese Bulletin Boards dann zum allerletzten Mal abgeschaltet wurden, erloschen mit ihnen auch die historischen Aufzeichnungen von allem, was über die Jahre auf ihnen stattgefunden hatte. Nur ein sehr kleiner Teil der Daten wurde abgespeichert oder archiviert. Die meisten Storys und Abenteuer die während dieser Zeit stattgefunden hatten sind nicht dokumentiert worden. Noch frustrierender war die Tatsache, daß man in den seltensten Fällen vorher erfuhr, daß ein BBS im Begriff war, offline zu gehen. Unter der Nummer wo gestern noch ein Board war, tönnten tags darauf statt eines vertrauten Modemtons drei laute Töne gefolgt von einer vertrauten und enttäuschenden Ansage: „Kein Anschluß unter dieser Nummer.“

Und schließlich hörte die gesamte Modem-Community auf zu existieren. Mitte der 1990er strafte das aufkommende Internet die Modemwelt mit Mißachtung und machte BBS' praktisch über Nacht obsolet.

Ich wette Sie fragen sich, warum in aller Welt Sie sich für meine Geschichte interessieren sollten, wenn doch jede Vorwahl ihre eigene Modemszene hatte. Tatsache ist aber doch, daß auch wenn die Details unserer Computervergangenheit variieren mögen, so kann ich Ihnen dennoch garantieren, daß Sie Dinge in diesem

Buch lesen werden, zu denen Sie einen Bezug haben werden. Unabhängig vom speziellen Computertyp den sie besessen haben mögen haben Sie – wie wir alle, die dabei waren – ähnliche Erinnerungen an diese „gute alte Zeit.“ Einfach ein Computerbesitzer in den 1980er gewesen zu sein reicht schon aus um zu einem exklusiven, angesehenen und zeitlosen Club anzugehören. Selbst wenn die Details unterschiedlich sind, haben wir doch alle ähnliche Geschichten, Erinnerungen und Meilensteine. Wir erinnern uns alle an das erste Mal als wir einen Personal Computer sahen, und was uns an ihm faszinierte. Wir erinnern uns alle an das erste Programm, das wir eingegeben haben, als wir zum ersten Mal einen Computer dazu brachten etwas zu tun, das wir ihm befohlen haben. Wir erinnern uns alle an die Spiele, die wir am liebsten gespielt haben. Wir alle erinnern uns an die aufgeregte Spannung die wir empfanden als wir unseren Computer erstmalig mit dem Telefon verbanden und den Computer eines anderen zum ersten Mal anwählten. Und diejenigen unter uns die SysOps waren, erinnern sich noch an die Aufregung als zum ersten Mal jemand unseren Computer angewählt hat. Wir erinnern uns alle wie groß unsere ersten Festplatten waren und wie viel wir dafür ausgegeben haben. Also selbst wenn die Geschichten in diesem Buch meinen persönlichen Erfahrungen entspringen bin ich sicher, daß Sie vertraute Themen finden werden, zu denen auch Sie einen Bezug haben und die Sie genießen werden.

Ich denke aber auch, daß diejenigen, die nicht in dieser aufregenden Ära ihre ersten Computererfahrungen gemacht hat, einen Kick durch die hier erzählten Abenteuer bekommen werden. Als ich den Schwerpunkt dieses Buchs einem Arbeitskollegen erklärte (ein viel jüngerer Computertechniker als ich), erklärte er mir, daß er niemals ein BBS angewählt haben und nur „von sowas gehört“ habe – er sagte das, als ob das etwas lang vergessenes, mystisches sei. Glauben Sie mir oder nicht, aber es gab ein Leben vor dem Internet! Die meisten dieser Geschichten kommen mir nicht einmal besonders alt vor! Aber dieselben Geschichten und Erinnerungen die ich erst vor ein paar Jahren erlebt habe, erscheinen mir so als würden sie sich recht schnell verflüchtigen. Ich hoffe einfach mal, daß dadurch, daß ich die Geschichte einer einzelnen kleinen Vorwahl erzähle, sich diese in Bezug zu den größeren Geschichten der BBS-Ära in jedem Vorwahlgebiet setzen läßt.

Das ist meine Motivation: klassische Geschichten mit denen zu teilen, die dabei waren, diejenigen zu unterhalten und zu belehren, die nicht dabei waren, und am wichtigsten: die Geschichten, Erfahrungen und großartigen Erinnerungen die ich an diese zu den besten Jahren meines Lebens zählende Zeit habe zu bewahren, als ich online aufwuchs.

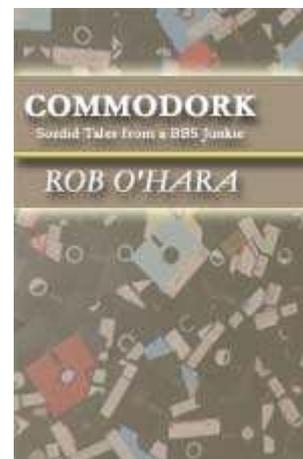
Die Geschichten in diesem Buch sind nach meinem besten Wissen und Gewissen zu 100% wahr. Jede Geschichte in diesem Buch ist eine Erfahrung die ich selbst aus erster Hand erfuhr. Jedoch ist auch alles was in diesem Buch enthalten ist über Jahre in meinem verschachtelten Gehirn gespeichert gewesen, bevor ich es hier niederschrieb. Hoffentlich habe ich die Mehrzahl der Details richtig erinnert. Wie ich zuvor schon einmal sagte, gibt es kaum bis gar keine niedergeschriebene Geschichte, die die Großzahl dieser Ereignisse dokumentieren würde. Daher sollten die meisten Daten die sich in diesem Buch finden eher als das Produkt von gut durchdachtem Raten angesehen werden. Zudem ist jede Geschichte die zwischen diesen Pappdeckeln zu finden ist von meiner eigenen, persönlichen Sicht der Dinge geschrieben. Ich habe versucht so unparteiisch und faktenorientiert wie möglich zu sein, aber bedenken Sie daß sich einige meiner Erinnerungen zusammen mit den alten Disketten verflüchtigen. Sofern es möglich war habe ich mich mit alten Freunden beraten um Daten und Fakten bestätigt zu wissen, fand aber heraus, daß meistens zwei verfälschte Erinnerungen kaum besser sind als eine.

Einen Entschluß den ich früh im Schreibprozeß dieses Buches gefaßt habe war, die in diesem Buch vorkommenden Menschen mit ihren Spitznamen anstelle ihrer richtigen Namen zu benennen. Ich hoffe daß Sie damit einen Eindruck davon erhalten, wie verwoben mein virtuelles und mein reales Leben tatsächlich waren. Meine Freunde und ich sprachen uns oft gegenseitig mit unseren Handles an. Viele Leute die ich in dieser Zeit kennenlernte sahen „Jack Flack“ als meinen tatsächlichen Namen an, und in bestimmten Kreisen wurde ich öfter mit „Jack“ oder „Flack“ angesprochen als mit meinem richtigen Namen. Es war keineswegs ungewöhnlich wenn meine Mutter ans Telefon ging, das Mundstück mit ihrer Hand abdeckte und laut rief: „Telefon für Jack Flack!“

Ein letzter Hinweis bevor wir unser Abenteuer beginnen: Piraterie ist schlecht. Wir wissen das jetzt. Zur damaligen Zeit wußten wir das nicht, und als wir es herausgefunden hatten, war es uns egal. Unsere Eltern interessierte es genauso wenig wie die Polizei. Eigentlich interessierte es nur die Leute die Software schrieben und / oder verkauften. Und eigentlich interessierte es niemanden, daß es sie interessierte. Damals hatten wir nicht das „World Wide Web“, wir hatten den „Wild Wild West.“

Heute ist das Leben anders. Ich bezahle für die Software die ich benötige, für die Musik die ich höre und für die Dienste, die ich in Anspruch nehme. Aber dieses Buch behandelt ja nicht das Jetzt. Es geht um eine Zeit, in der gecrackte Software das Land regierte. Diejenigen mit den meisten, neuesten und besten Programmen hatten die Macht, und diejenigen die sie nicht hatten krochen zu ihren Füßen. Es geht um gute Freunde, gute Zeiten, gute Erinnerungen und gute „Warez.“

Uns stellen Sie sich bloß vor, das alles begann mit zwei eckigen Schlägern die ein kleines Rechteck auf unserem Fernsehbildschirm hin und her schlugen ...



168 Seiten, Paperback, 15 US\$ zzgl. Versand

Rob „Jack Flack“ O’Hara ist Jahrgang 1973 und verbrachte die meiste Zeit seiner Kinheit vor einer Computertastatur.

Rob schreibt regelmäßig Reviews für das Magazin „Videogame Collector“ und das alle zwei Monate erscheinende Magazin „Digital Press.“ Wenn er einmal nicht schreibt, arbeitet Rob als Netzwerkadministrator für ein großes US-Luftfahrtunternehmen.

interview

ROB O'HARA

Von Boris Kretzinger

☞☞☞ *Hallo Rob und danke daß Du Dir die Zeit genommen hast unsere Fragen zu beantworten. Vielleicht stellst Du Dich zuerst einmal kurz vor, und auch die Idee zu diesem recht ungewöhnlichen Buch ...*

Kein Problem. Mein Name ist Rob O'Hara, aber seit über 20 Jahren werde ich nun schon „Jack Flack“ oder auch nur „Flack“ genannt. Ich wurde in Oklahoma geboren, bin dort aufgewachsen und lebe heute immernoch hier. Mein Vater arbeitete als Elektroniker bei der Air Force und kam recht früh zu seinem ersten Personal Computer – wir standen auf einer Warteliste um als erste in unserer Stadt einen TRS-80 III zu bekommen – meine Liebe zum Computer habe ich also von ihm. Ich wuchs in einem Haus voller Computer auf. Für eine ziemlich lange Zeit hatte mein Vater einen 8 Fuß langen Computertisch auf dem ein Apple II, ein IBM XT und ein Commodore SX 64 aufgebaut waren. 1985 (in der 7. Klasse) habe ich einige Kinder kennengelernt die alle einen Commodore 64 besaßen, und so mußte ich wohl auch einen haben – und seither bin ich ein echter Fan dieser kleinen Maschine.

Die Art wie dieses Buch zustandekam ist recht interessant. Über die letzten Jahre habe ich festgestellt, daß viele von den Leuten mit denen ich mich online unterhalte niemals ein Bulletin Board angewählt haben. Es schien mir als ob die Leute sich über Nacht so benämen, als ob diese Boards etwas antikes, archaisches seien das nur alte Leute (oder deren Eltern!) regelmäßig benutzten. Ich störte mich irgendwie, daß die alte BBS-Zeit langsam vergessen wird. Wann immer ich eine von meinen alten Geschichten über die „gute alte Zeit“ der Bulletin Boards zum besten gab, sagten die Leute mir „du solltest ein Buch schreiben!“ Und das war es schließlich auch, was ich tat! Ich begann einfach alle alten BBS-Geschichten niederzuschreiben, an die ich mich erinnern konnte. Und immer wenn ich die alten Storys meinen Freunden erzählte, haben sie noch Dinge genannt, an die ich mich schon

nicht mehr erinnerte, also habe ich die dann auch aufgeschrieben. Und es dauerte gar nicht lange bis ich eine recht große Sammlung von Geschichten auf meinem Computer zusammen hatte, so daß es anschließend eigentlich nur noch eine Sache der Organisation war, das ganze logisch zu strukturieren.

Der Hauptgrund, warum ich dieses Buch geschrieben habe ist, daß ich glaube, daß die Leute heute einfach nicht (mehr) wissen, wie die alte BBS-Szene eigentlich war. Mein Ziel war es also einen Teil dieser verrückten Zeit einzufangen und zu dokumentieren.

☞☞☞ *Gleich zu Anfang stellst Du fest: „Irgendwas stimmt mit mir nicht, soviel ist sicher“ ... nun, auf den ersten Blick ein Statement das wir alle unterschreiben würden, aber wenn wir das Kapitel weiterlesen sind wir bald gezwungen zuzugeben, daß Du tatsächlich ein wenig verrückter bist als die meisten von uns. Nur damit ich das richtig verstehe: Deine Sammlung füllt deine komplette (Dreier-)Garage UND Deine Arcade-Halle im Garten UND die meisten Räume des Hauses aus (außer vielleicht das Badezimmer). Das erste was mir dazu in den Sinn kam, war: Wie kann es sich jemand leisten so viel großartigen Videospieldkram (und eine eigene Arcade-Halle im Garten!) zu haben und wie lange hat es gedauert dies alles zu sammeln?*

Meine Sammlung kann in drei Kategorien aufgeteilt werden: Videospielekonsolen, Retro-Computer und große Arcade-Spielautomaten. Wie schon gesagt habe ich viele von den Sachen in meiner Videospiele- und Computersammlung schon vor geraumer Zeit gekauft und habe mich nie davon trennen können. Heutzutage kaufe ich viele Spiele in Läden, auf Flohmärkten oder Garagenverkäufen. Tatsächlich habe ich erst letztes Wochenende verschiedene originalverpackte C64-Spiele für je einen Dollar gefunden. Das größte Problem meiner Sammelleidenschaft ist nicht das Geld, sondern alles was mit der Sammelleidenschaft einhergeht:

die Organisation, das Sortieren, die Zeit die ich mit kaufen und suchen verbringe, der Platz den ich benötige um das alles auch zeigen zu können, etc.

Arcade-Spielautomaten sind etwas völlig anderes. Sowas zu sammeln ist komplett unpraktisch. Sie sind teuer, brauchen oft Reparaturen (sowohl äußerlich wie auch elektronisch), brauchen eine Menge Platz und sind recht unhandlich zum Transportieren. Jedes Mal wenn ich so ein Ding bewege nehme ich mir vor demnächst nur noch Sachen zu sammeln, die kleiner und weniger schwer sind. Sowas zu sammeln ist also definitiv nur was für Liebhaber. Aber sie sind nicht so teuer wie die meisten Leute glauben: die meisten Spielautomaten die ich habe habe ich bei örtlichen Versteigerungen oder bei Ebay für 100-200 Dollar gekauft. Meinen Q*Bert-Automaten habe ich beispielsweise bei einem Garagenverkauf gefunden und er hat mich 100 Dollar gekostet. Derzeit habe ich insgesamt etwa 20 Arcade-Automaten und zu meinen liebsten gehören „Karate Champ“, „Gauntlet II“ und „Road Blasters.“

Unser Haus hatte schon als wir einzogen ein 40 x 14 Fuß großes Gebäude im Garten (das war früher mal ein Workshop). Jetzt sind alle meine Arcade-Automaten da drin. Außerdem gibt es in unserem Haus einen Raum im Dachgeschoß in dem die meisten meiner Videospiele und alten Computer stehen. Die Garage wiederum ist mehr als nur ein reines Lager: hier liegen auch die Sachen rum, die ich noch reparieren oder reinigen muß, oder solche, bei denen ich mich noch entscheiden muß was ich damit überhaupt machen soll. Alles was ich derzeit im Wohnzimmer stehen habe ist eine Xbox. Oh, und ein NES. Und mein Laptop, aber der zählt nicht wirklich.

☞ Du Erinnerst Du Dich denn eigentlich noch daran, wo Du was eingelagert hast? Sagen wir einfach mal, Dir ist danach ein wenig mit Deinem Atari-Heimcomputer oder der Videospielekonsole zu spielen. Würdest Du Dich sofort daran erinnern, wo Du suchen mußt, oder hast Du vielleicht eine Art Katalog wo Du danach suchen kannst?

Alle meine Videospiele und Computerdisketten (zusammen mit all meinen Musik-CDs und Computerprogrammen) sind in einer gigantischen Microsoft Access Datenbank gespeichert,

die nicht nur Titel sondern auch die Standorte beinhaltet. Ich habe ein custom front end für diese Datenbank selbst in PHP geschrieben damit ich meine Sammlung online durchsuchen kann. Außerdem habe ich eine Kopie dieser Datenbank auf meinem Handy (ein Palm Treo 650). Das ist ziemlich praktisch, wenn man Tausende von Spielen zuhause hat und einkaufen geht, kann es zeitweise schonmal schwer fallen was man schon hat und was man noch sucht!

☞ Du hast eine Frau. Nur mit diesem kurzen Satz wissen die meisten von uns wie anstrengend das für das eigene Hobby sein kann – und die meisten von uns haben nur ein paar Commodore-Computer. Aber sie ist doch die ganze Zeit über mit Deiner Sammlung konfrontiert wenn Sie daheim ist, und das in so ziemlich jedem Raum ... wie kommt sie damit klar?

Als meine Frau und ich vor gut dreizehn Jahren zusammengezogen sind waren die ersten zwei Sachen die sie ausgepackte ihr Commodore 128 (der ihrem Vater gehörte) und ein Poster der Drei Stooges. Als ich diese beiden Sache sah wußte ich, daß es wahre Liebe sein muß! Sie unterstützt mich eigentlich bezüglich meines merkwürdigen Sammelverhaltens, auch wenn sie es nicht immer versteht. Tatsächlich war sie diejenige, die den Workshop heimlich in eine Spielhalle anlässlich meines 30. Geburtstags verwandelt hatte – auch wenn ich den Verdacht habe, daß sie mit diesem Schachzug meine Automaten einfach aus der Garage haben wollte.

Ihre Regeln sind recht simpel: ich muß zusehen, daß ich daß Zeug im Zimmer im 1. Stock, in der Arcade-Halle und in der Garage behalte (und alles neue da hineinbekomme) so daß sie es nicht sehen muß. Ich schätze wenn sie einen Wunsch hätte, dann wäre es wohl ihr Auto in der Garage parken zu können, aber das dürfte auf absehbare Zeit wohl erstmal nicht drin sein.

☞ Zurück zum Buch, das im wesentlichen die BBS-Ära behandelt an der Du aktiv teilgenommen hast. Wie man in Anbetracht des Titels „Commodork“ und dessen, was (und wie) Du im ersten Kapitel über den vermutlich defekten 3\$-C64 geschrieben hast, den Du mitgenommen hast, vermuten darf war dieser kleine Computer Dein Begleiter während des größten Teils der 80er und frühen 90er. Du besitzt auch immer noch einige C64, aber wie oft benutzt Du den

Cevi eigentlich heute noch, spielst Du immer noch Spiele darauf und was sind dabei Deine Favoriten?

Ich spiele heutzutage eine Menge Commodore-Spiele auf dem Emulator, was nicht heißen soll daß ich den Emulator dem echten Brotkasten vorziehe, es ist nur einfacher. Auf meinem Laptop habe ich WinVice installiert und auf meinem GP32 Frodo – es ist also egal wo ich hingeh, ich habe stets tonnenweise Commodore-Spiele dabei. Natürlich ist es mir lieber am richtigen Cevi zu spielen, aber es ist doch recht unpraktisch meinen C64 mit zur Arbeit oder auf Reisen zu nehmen. Ich habe immernoch einen echten C64 in meinem Spielraum im 1. Stock aufgebaut auf dem ich spiele wenn ich zuhause bin.

Meine Lieblingsspiele sind die, mit denen ich aufgewachsen bin: Paradroid, Yie Ar Kung-Fu, Bruce Lee, Kung Fu Master, Ghostbusters, Barbarian ... ich spiele aber die Adventures wie Bard's Tale und Wastelands nicht mehr so oft wie ich es früher tat – mit zwei kleinen Kindern habe ich einfach keine Zeit mehr für solche zeitraubenden Spiele. Jetzt spiele ich meistens schnelle arcadeähnliche Spiele. Ich liebte zum Beispiel California Games und Skate Or Die und ab und zu spiele ich die immernoch. In letzter Zeit habe ich aber recht viel Montezuma's Revenge, H.E.R.O. und Wonderboy gespielt.

Als Teil der BBS-Welt bist Du wahrscheinlich mit dem Gesetz „in Kontakt gekommen.“ Man hört von einigen Szenern dieser Zeit ein paar Storys, wie sie fast erwischt wurden oder wie ihre Nachbarn verhaftet wurden ... Software-Piraterie hatte nicht nur ihre glanzvollen Seiten. Gehst Du darauf auch in Deinem Buch ein und wie war es eigentlich, online unter der Piratenfahne zu sein? Hast Du Dir über mögliche Konsequenzen Gedanken gemacht, und was hat Dich überhaupt dazu bewegt, ein Bulletin Board zu betreiben?

Tatsächlich dreht sich der Großteil des Buches um dieses Thema! Als ein guter Freund von mir (The Boss) eingesperrt wurde, war das etwas, daß auch mich in Schwierigkeiten hätte bringen können. Ich war damals der Co-SysOp seines Boards, das eines Tages einfach nicht mehr antwortete. Am nächsten Tag war sein Name überall in den Nachrichten. Er wurde eingesperrt, weil er Ferngesprächsnummern von Calling Cards gehackt hat. Die ganze Geschichte ist

in dem Buch enthalten, zusammen mit einer Kopie des Zeitungsartikels der nach dem Tag seiner Verhaftung gedruckt wurde.

Commodork deckt zwei verschiedene Ären ab: die C64-BBS-Zeit und die PC-BBS-Zeit. In der C64-Zeit war Piraterie etwas, über das offen gesprochen wurde. Ich habe Spiele mit Kindern getauscht, deren Eltern bei der Polizei waren oder auch Pfarrer. Ich weiß nicht ob das nun so war, weil der Commodore 64 als „Spielzeug“ angesehen wurde, oder ob es an unserem Alter lag. Für uns war jedenfalls Kreditkartenbetrug eine Linie, die wir nicht überschreiten wollten. Niemand nahm das Kopieren von Spielen so richtig ernst, aber Kreditkartenbetrug rief die Behörden ziemlich schnell auf den Plan. Erst in der PC-Zeit wurden die Leute vorsichtiger. IBM-Programme waren wesentlich teurer und so nahmen es die Gesetzeshüter wohl auch ernster. Zu Commodore-Zeiten schien es so als sei jedes BBS ein Piratenboard gewesen, aber mit der IBM-Szene kamen all diese „geheimen Hinterräume“ auf, und der Zwang „jemanden zu kennen“ um „warez access“ zu erhalten. Also würde ich sagen, in der späteren Zeit machten wir uns alle ein wenig mehr Sorgen ums Eingesperrtwerden.

Der Hauptgrund warum ich mich dazu entschlossen habe ein Bulletin Board zu unterhalten war der, daß ich nicht länger die neuesten Spiele von anderen herunterladen brauchte, sondern andere würden mein Board anwählen um ihre Spiele darauf aufzuspielen! Auf dem Höhepunkt hatte mein Board vier Festplatten, einen 6x-CD-ROM-Wechsler und zwei Telefonleitungen. Zur gleichen Zeit war ich Courier für die Gruppe Razor 1911, und einen typischen Tag verbrachte ich damit alle Razor-Releases von FTP-Siten zu ziehen und sie auf dem Razor-HQ-BBS upzuloaden, nicht ohne sie vorher auf meinem eigenen BBS abzulegen.

Während wir weiter im ersten Kapitel lesen, erfahren wir, daß es Dir sehr schwer fällt Dich von gesammelten Dingen zu trennen, weil sie Dich an die Geschichten erinnern, die dahinter stecken. Vielleicht gibt es da ein oder zwei Geschichten über Deinen ersten C64 die Du mit uns teilen willst?

Mein originaler C64 hat schon einiges mitgemacht. Ich glaube der erste Mod den ich daran

vorgenommen habe war seine Tastatur mit der meines C16 zu tauschen. Ich war nicht allzugut bei Lötarbeiten, daher funktionierte die RUN/STOP-Taste nie richtig. Später habe ich dann einen externen Reset-Knopf an der Seite angebracht. Den SID-Chip habe ich nun schon einige Male ausgewechselt und ich benutze auch ein billiges Drittanbieter-Netzteil, aber das alte Biest läuft noch immer.

Ich schleppte den Kleinen mit zu Copypartys, zu Freunden, mit auf's College und auf Urlaubsreisen. Hier eine verkürzte Version der Story, wie sie im Buch steht. Damals in den Tagen der Bulletin Boards wurden Ferngesprächler sehr gut behandelt. Schließlich bezahlten sie teure Ferngesprächstarife nur um andere Boards anzuwählen. Ein Freund von mir und ich hatten beschlossen, das zu unserem Vorteil zu nutzen. Ein paar Wochen bevor ich mit meiner Familie nach Chicago reiste um Urlaub zu machen, wählten wir zwei einige dort gelegene Boards von zuhause aus an, und legten dort Accounts an.

Die SysOps riefen und dann auch zuhause in Oklahoma an um zu überprüfen, ob wir auch wirklich eine Ferngesprächverbindung wählten. So erhielten wir einige besondere Zugriffsmöglichkeiten: längere Verbindungszeiten, unbeschränkte Downloads und lauter ähnliche Sachen. Als wir den Account eingerichtet hatten, konnten wir uns also zurücklehnen und warten. Zwei Wochen später fuhren meine Familie und ich dann nach Chicago um Urlaub zu machen, und ich nahm meinen C64 (und meinen Freund) mit. Dort angekommen, bauten wir meinen C64 in Großmutter's Gästezimmer auf. Jede Nacht wählten wir also diejenigen Boards an, bei denen wir uns Accounts eingerichtet hatten, und konnten tonnenweise Spiele downloaden ohne die Ferngesprächskosten zahlen zu müssen!

Wenn ich meinen alten Cevi sehe, sind das die Dinge an die ich mich erinnern kann. Er erinnert mich an all die Abenteuer, die ich mit ihm verbrachte, an all die Leute, die ich traf, und an all die schöne Zeit die ich damals verbrachte.

☺☺☺ *Vielen Dank!*



Rob „Jack Flack“ O'Hara vor einem Van vom Microsoft-Sicherheitsdienst

[WERBUNG] Wir danken:

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!



wußten sie...

DASS ES VOM C64C AUCH DIESE VERSION GAB?

Von Stefan Egger

Es war einmal auf EBAY:

Nicht nur, daß der angebotene C64C 100% fabrikneu ist und noch nie in Betrieb genommen wurde – nein – er ist auch als eine vermeindlich sehr seltene Variante beschrieben!

Er kam aus einer Geschäftsauflösung (wurde dort im Lager gefunden) und schlummerte dort komplett in der originalen Verpackung inklusive allem Zubehör. Die Verpackung hat die jahrelange Lagerung zu spüren bekommen, dafür könnte der Inhalt direkt aus der Fabrik kommen!

Im vorherigen Bild erkennt man vielleicht schon den Unterschied zu einem normalen C64C (seltenerer Version, da der „Commodore 64“-Schriftzug vorne ins Kunststoff eingestanzt wurde).

Genau das ist auf dem nächsten Bild noch genauer erkennbar:



In Wirklichkeit handelt es sich aber um einen C64 „E“ (nur eine von verschiedenen anderen Varianten des C64 C). Er hat die Platinenrevision v3.1, und gegenüber dem C64C wurde einiges eingespart: Kein aufgeklebtes, sondern nur ein gestanztes Typenschild, ebenso kein Typenschild auf der Unterseite (auch nur eingestanzt). Gehäuse und Tastatur sind komplett gesteckt, nicht verschraubt.

Es handelt sich hierbei um die letzten C64, die ungefähr 1992 oder 1993 gebaut wurden. Es sind absolute Billiggeräte, die damals für ca. 199 DM verkauft wurden und daher nicht so schrecklich selten sind wie man vielleicht auf den ersten Blick meinen könnte.

ACHTUNG: Alle hier gezeigten Bilder wurden von einer alten EBAY.at Auktion verwendet. Das © bleibt beim Verkäufer!



[WERBUNG]





SUPER-BARBARIAN

Von Frank Gasking

Barbarian III war bei *Palace* ab etwa 1989 in Entwicklung und wurde während dieser Zeit bis etwa 1991 wiederholt in englischsprachigen C64-Magazinen erwähnt. Gerüchten zufolge sollte das Spiel einige atemberaubende Grafiken und Musikstücke bieten und hervorragend zu spielen sein.

Ein allerletzten Gerücht zu diesem Spiel besagt, seine Entwicklung habe zu lange gedauert und so verschwand es wieder in der Schublade als die Spielefirmen sich vermehrt auf den 16-Bit-Markt konzentrierten. Nach zwei Jahren der Entwicklung wäre es interessant zu wissen, wie weit das Spiel gediehen war. Wahrscheinlich war es nicht weit von der Fertigstellung entfernt.

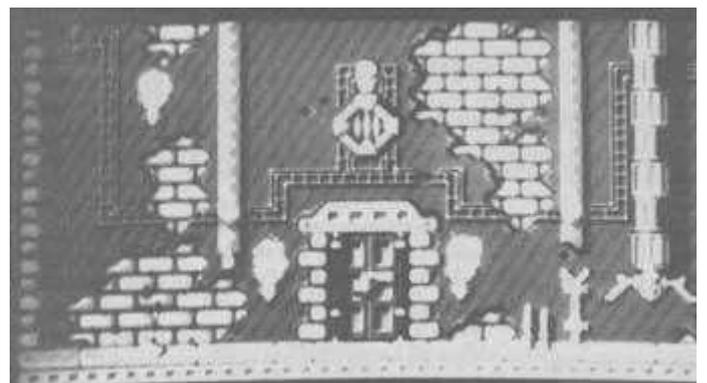
Das Game begann als eine einfache Fortsetzung zu *Barbarian II* mit einer ähnlichen Struktur. Während dieser Phase waren *Steve Brown* und *Richard Leinfellner* in die Entwicklung eingebunden. Erst als später *Simon Birrel* die Entwicklung übernahm, wandelte sich das Spiel zu einer eher Plattform-basierenden Geschichte.

Zum Glück hatte *Steve [Brown]* noch Entwicklungsskizzen des Spiels, und dank *Martyn Carroll* der sie an uns weitergab sind wir nun in der Lage diese Skizzen erstmalig zeigen zu können (leider wurden sie nicht wie vorgesehen in der *Retro Gamer* veröffentlicht).

GTW hat *Simon Birrel* vor *Steve Brown* kontaktiert, der bei *Palace Software* gearbeitet hat, und es wurde bestätigt daß an diesem Titel gearbeitet wurde, allerdings unter dem Namen *Super Barbarian*. Jemand namens *Dave Chapman* hatte offenbar alle Editoren für das Spiel gemacht und außerdem auch die Engines für ST und Amiga entwickelt. Dennoch ist nicht sicher, ob er auch an der C64-Engine gearbeitet hat.

Simon sagt, er wollte dem Spiel mehr Plattform-Action verleihen, also übertrug er das Projekt an *Dave Chapman*, der seiner Ansicht nach gute Arbeit leistete.

Dank der Information von *Tobias Hultman* wissen wir jetzt, daß ein schwedisches Magazin 1992 den Titel *Super Barbarian* für 16-Bit-Systeme erwähnte. Hier erfuhren wir auch ein paar Details über das Spiel (von denen wir annehmen, daß sie die Richtung in die das Spiel ging widerspiegeln).



Fakten zum Spiel:

Teil 1:

Ein Tournament-Level vor der Kulisse einer colloseumsähnlichen Arena, in der der Spieler entweder gegen 16 computergesteuerte Gegner oder 8 menschliche Widersacher spielen kann.

- Der Spieler kann zwischen verschiedenen Waffen wählen: Schwert, Axt, Streitkolben
- Das Spiel hat eine Replay-Funktion die es möglich macht sich Kampfszenen nach der Entscheidung noch einmal anzusehen
- Verletzungen einzelner Körperteile werden angezeigt.

Teil 2:

Ein Action-Adventure mit dem Ziel die Tochter eines guten Zauberers zu retten, die im Turm eines gewissen Drax gefangengehalten wird.

- Der Spieler muß verschiedene Puzzle lösen, versteckte Räume und wichtige Gegenstände finden.
- Sechs Level; ein Wald, eine Hölle. Der auf der vorhergehenden Seite abgebildete Screenshot zeigt Amiga-Grafik und stellt einen möglichen Hintergrund für ein drittes Level dar. Settings für die anderen Level waren bei Drucklegung des Artikels offenbar noch nicht sicher.

Um 1991 ging das Gerücht um, das Spiel sei in der Entwicklung so weit fortgeschritten, daß es nun spielbar sei. Aber dann mußte *Palace Software* bald Konkurs anmelden und wurde von *Titus* aufgekauft. Obwohl hier *Blues Brothers* fertiggestellt und veröffentlicht wurde, schaffte es *Super Barbarian* nicht. Dennoch hielt sich das Gerücht, es würde für einige Konsolen umgesetzt werden. Es scheint so, als hätte *Titus* die C64-Umsetzung zunächst fortgesetzt, da der Artikel immerhin von 1992 ist. Jedoch war *Titus* kein großer Publisher im C64-Bereich, und womöglich war dies einer der Gründe für die Einstellung des Projekts.

Wer genau die C64-Version nun umsetzen sollte ist unklar, aber immerhin haben wir nun einige wesentliche Informationen zu diesem Titel zusammengetragen und die Bestätigung erhalten,

daß an diesem Titel gearbeitet wurde. Wir hoffen noch auf weitere Informationen von *Steve Brown* um mehr über die Entwicklung des Spiels erfahren zu können, ein unvollständiger Titel, der die Serie zur Trilogie gemacht hätte.

Simon Birrel spricht mit GTW über Super-Barbarian :

Ja, wir begannen *Barbarian III* unter dem Titel *Super Barbarian*. Dem ursprünglichen Team wurde die Veröffentlichung von *Barbarian III* in Aussicht gestellt, das praktisch identisch mit seinem Vorgänger war.

Ich wollte aber das Spiel in Richtung Plattform-Spiel bringen, so daß ich das Projekt an *Dave Chapman* übertrug. Ich bin mir nicht sicher, ob diese Entscheidung richtig war. Nichtsdestotrotz erstellte Dave einen großartigen Spieleditor zusammen mit den Engines für ST und Amiga. Ich kann mich aber beim besten Willen nicht mehr daran erinnern ob wir nun auch eine Engine für den C64 entwickelten oder nicht.

Was wir hatten war aber spielbar.

Mehr oder weniger zur gleichen Zeit meldete *Palace Software* Konkurs an und wurde von *Titus* aufgekauft. Das Team zerstreute sich. Ich glaube mich erinnern zu können daß eine Art *Super Barbarian* auf irgendeiner Konsole veröffentlicht wurde, aber das war in Frankreich von *Titus*.

Ich jedenfalls zog damals nach Spanien und arbeitete eine zeitlang an einigen Virtual Reality-Projekten. Und das war auch das Ende meiner Videospieldkarriere, obwohl meine Firma, *Silicon Artists*, dann und wann nochmal irgendwo ihre Hände im Spiel hat.

[WERBUNG]



Du fühlst Dich zum Spieltester berufen?
Du bist gerne redaktionell tätig?
Du wilst Deine literarische Begabung ausleben?
Oder liebst Du es einfach, andere zu verbessern?

Dann mach doch mit beim C64-Wiki!

C64 Wiki
WWW.C64-WIKI.DE
Das erste Wiki zum C64!
...funktioniert ohne Stress und ohne Bürokratie!