

Inhalt

Commodore mit Umsatzsteigerung	Seite 1
Preise / Singlehitparade 1987	Seite 2
Floppy Speeder Software Test	Seite 3
Die Rückkehr der Space Invaders	Seite 4
Breakout Varianten	Seite 5
CeBIT Geschichte	Seite 6
Kernal Änderungen Teil 1	Seite 9
Spiele auf dem Index	Seite 10
Freeze Frame vorgestellt	Seite 11
C64 Platine und CHIP-Stückliste	Seite 12
Wild Bill Stealey	Seite 13
Commodore News	Seite 17
Spielehits 1987	Seite 18
DVD: Avalon	Seite 19
Messen 1987	Seite 20
Tipps, Tricks & Kurioses	Seite 21

Die nächste NOSTALGIE #4 - 1988 gibts exklusiv auf

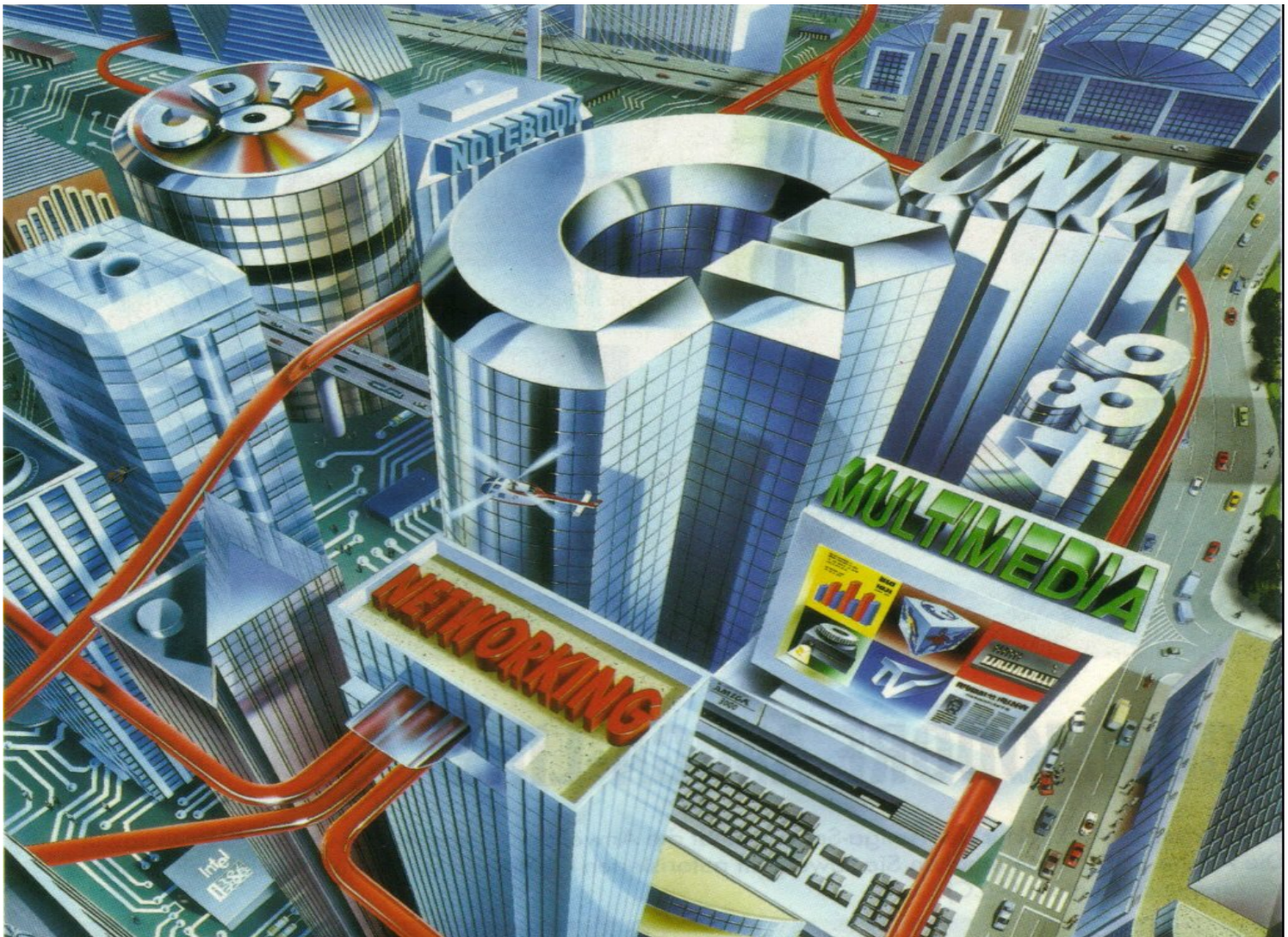
<http://oldsk00ldirk.cjb.net>

im Mai 2006

Umsatzsteigerung bei Commodore

Dieses Ergebnis ist um so erstaunlicher, wenn man bedenkt, daß kaum noch Unternehmen dieser Branche zweistellige Umsatzsteigerungsraten erreichen. Ein hervorragendes Ergebnis. Während des letzten Geschäftsjahres hat Commodore ein neues Lager in Betrieb genommen das Monitore Drucker und andere Peripheriegeräte auf kürzestem Wege für den europäischen Markt ausliefert. Bisher war hierfür das Braunschweiger Werk zuständig so daß sich der Umsatz in den deutschen Zahlen niederschlug. Über 2,5 Millionen Deutsche besitzen inzwischen einen Commodore-Rechner und jeden Tag werden es rund 2000 mehr. International betrachtet erzielte Commodore einen Umsatz von 807,7 Millionen Dollar (rund 1,5 Milliarden Mark) und somit einen Reingewinn von 28,6 Millionen Dollar (rund 53,8 Millionen Mark). Deutschland allein erreichte 35 Prozent des Gesamtumsatzes. Kaum mehr als ein Viertel des Commodore-Umsatzes sind in den Vereinigten Staaten gemacht worden. Aus diesen Gründen will der Konzern dort den Vertrieb und das Marketing organisieren.

Commodore Büromaschinen GmbH
Lyonerstraße 38
6000 Frankfurt 71
Tel. 069/6638-0



Verkaufspreise 1987

Computer:

C64 II inkl. Geos - 395 DM
 C64 I inkl. Geos - 329 DM
 C 128 - 549 DM
 C 128 D - 1049 DM
 Plus/4 - 199 DM
 Amiga 500 - 1139 DM
 Amiga 2000 ohne Monitor - 2695 DM
 PC 10, 20MB HDD - 2870 DM

Disklaufwerke:

1541 - 399 DM
 1551 - 299 DM
 1571 - 549 DM
 Oceanic OC 118 - 399 DM

Joysticks:

Comp. Pro Micro - 29,99 DM
 Quickshot II - 9,99
 Quickshot II Turbo - 29,99 DM

Disketten (10er Pack):

5,25" MD20 no name - 9,80 DM
 5,25" MD20 Nashua - 20,99 DM
 3,5" MF200 no name - 30,90 DM
 3,5" MF200 Juji - 59 DM

Module:

The Ice Machine - 79 DM
 Final Cartridge II (ab Ende 1987: III) - 99 DM
 Expert Cartridge - 139 DM
 Freeze Frame MK4 - 89 DM

Eprommer:

Merlin PP inkl. Modul - 198 DM
 Quickbyte II inkl. EP8 - 198 DM

Speeder:

Speeddos plus - 149 DM
 Prologic DOS - ab 186 DM
 Dolphin DOS - 198 DM



B.M.S.-System

320 KByte RAM für C 64



B.M.S. (Bank Memory Select) ist eine RAM-Erweiterung für den C 64, die sich zur Zeit auf max. 512 KByte intern ausbauen läßt.

Einige Leistungsmerkmale des B.M.S.-Systems:

- Floppy Speeder »RAPID DOS« (ca. 10x schneller) 35/40 Track • Kompatibel zu: SPEED-DOS, Prologic-DOS 1 und Prologic-DOS 2
- Funktionstastenbelegung • DOS-Befehle • Eingebauter Monitor mit umfangreichem Befehlssatz • 4 Hardcopy-Routinen (1:1, 1:2, 1:1 invers, 1:2 invers)
- 4 Betriebs-Systeme integriert • 4 Zeichensätze (Amerikanisch und Deutsch jeweils in 5 x 7 und 8 x 8 Matrix) • DIN-Tastatur bei Deutschem Zeichensatz
- Software-gesteuerte Seitenumschaltung (je Seite 64 KByte, bei 320 KByte 5 Seiten, d. h. Seite 1-5). Je Seite kann ein anderes Programm geladen werden (5 Seiten = 5 Programme) • 88-KByte-ROM • Start-Optionen (im B.M.S.-System angeknüpfte Progr. möglich) • Centronics-kompatible Schnittstelle (User-Port) • Formatiert eine Diskette in ca. 25 sec. • Komplettes System Software-gesteuert

	(System mit 320 KB)	512 KB)
B.M.S.-System inkl. Rapid-DOS mit Einbau	DM 495,-	DM 693,-
B.M.S.-System inkl. Rapid-DOS ohne Einbau	DM 445,-	DM 643,-
B.M.S.-System ohne Rapid-DOS mit Einbau	DM 445,-	DM 643,-
B.M.S.-System ohne Rapid-DOS ohne Einbau	DM 395,-	DM 593,-
B.M.S.-System Erweiterung nachträglich auf 512 KB inkl. Einbau		DM 248,-
B.M.S.-System Erweiterung 512 KB ohne Einbau		DM 198,-

Es wird empfohlen den Einbau (wenn nicht durch einen der unten aufgeführten Händler) im Fachhandel vornehmen zu lassen.
 Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an, gegen DM 3,- in Briefmarken! Der Versand erfolgt ausschließlich gegen Nachnahme der Vorkasse.

CTJ Computer-Technik Karl Junges
 Spieckern 11, D-5600 WUPPERTAL 23, Tel. (02 02) 61 20 11

Bezugsquellen: Jann Datentechnik, Kaiserin-Augusta-Str. 13, D-1000 BERLIN 42, Tel. (030) 7 52 60 78
 Fleisch & Hornemann GbR, Gälzerhof 3, 4650 Geisenkirchen, Tel. 02 09/77 78 86
 HPW GmbH, Paradiesstr. 74, D-5600 WUPPERTAL 1, Tel. (02 02) 44 94 08
 Helga Winter Computer-Elektronik, Perchtoldsdorfer Straße 12, 8850 Donauwörth, Tel. 09 06/2 18 65
 Werner Ernst Elektronik Bedarf, Rosenhofweg 30, 3150 Peine, Tel. (051 71) 38 96
 (DK) Dänemark, DIC Trading, Sondergade 24, DK 9240 NIBE Tel. (08) 35 33 44

Single-Hitparade 1987

1. Voyage Voyage - Desireless
2. La Isla Bonita - Madonna
3. It's A Sin - Pet Shop Boys
4. You Want Love - Mixed Emotions
5. I Wanna Dance With Somebody - Whitney Houston
6. You're The Voice - John Farnham
7. Reality - Richard Sanderson
8. Crockett's Theme - Jan Hammer
9. Stay - Pierre Cosso & Bonnie Bianco
10. Sweet Sixteen - Billy Idol

Überblick / Floppy Speeder Software Test

Jeder kennt den Schwachpunkt der Commodore Floppy 1541, sie ist von Hause aus leider sehr langsam. Schon 1983 erschienen die ersten Software-Floppyspeeder um das laden doch einigermaßen erträglich zu machen. Wir haben uns mal einen ganzen Schwung dieser kleinen Programme angeschaut. Die meisten hier vorgestellten bringen einen zuwachs von 5-8 facher Geschwindigkeit und werden einfach geladen und gestartet. Sicher nicht sonderlich angenehm jedesmal den Speeder von Disk zu laden aber in 1984/85 gab es nicht wirklich viele Hardwareerweiterungen bzw. waren diese noch sehr teuer. Ein weiterer Vorteil war sicher daß man seine Geräte nicht umbauen musste und somit keine Garantierlöschung fürchten musste.

Zum Test versammelt haben sich folgende Software Speeder:

Epyx Fast Load - Die Epyx Fastload-routine ist aus dem gleichnamigen Modul entliehen.

Duplicator Load - Duplicator-Load ist die Laderoutine aus dem gleichnamigen Filecopyprogramm.

Hypra Load - Hypra Load von Boris Schneider und Karsten Schramm war Listing des Monats in der 64er Ausgabe Oktober 1984.

Fast Load V1.1 (Thomas Tempelmann) - Semiprofessionell vertriebener Speeder aus 1984

Ultraload plus - Ultraload plus stammt aus der Happy Computer 1/86 und war Listing des Monats, Autor ist Martin Pfost.

Turbo-Dos v1.2 8/84 Jedi - gehackte Variante von Thomas Tempelmanns Speeder ?

Superdisk (Input 64) - aus der Input64

Fast Disk System - aus der GO/MD

Größe des Speeders in Blocks auf der 1541 Diskette

5 - Epyx Fastload
5 - Fast Load Thomas Tempelmann
6 - Duplicator Load
6 - Hypra Load
6 - Turbo Dos v1.2 Jedi 6/84
9 - Ultraload plus
11 - Superdisk (Input 64)
19 - Fastdisk System

Geschwindigkeit der Speeder
(Laden eines Programmes mit 104 Blocks)

70,3 Sek. - Original C64
29,2 Sek. - Hypra Load
28,1 Sek. - Fast Disk System
28,0 Sek. - Turbo Dos v1.2 Jedi 6/84
27,9 Sek. - Fast Load Tempelmann
27,9 Sek. - Epyx Fastload
27,7 Sek. - Duplicator Load
13,0 Sek. - Ultraload plus
7,3 Sek. - Superdisk (Input 64)

Die Rückkehr der Space Invaders

Was für ein Deja-Vu-Erlebnis: Space Invaders. Gefühlte 25 Jahre nach dem Original-Erleben stampfen die kleinen Burschen aus dem Weltall, Pfeile und sonst irgendwas werfend, Richtung unterem Bildschirmrand. Mit ein bisschen Übung übersteht man auch den ersten Level - fast nichts verlernt seit damals, als die Computer-Spiele in Kneipen noch in Holzfurniertischen eingelassen oder schrankgroß in Hinterzimmern auf Münzen warteten. Ein Spiel = ein Coin = eine D-Mark. Am Anfang kam das Aus schnell. Mit jeder Mark ging es ein bisschen besser und damit länger. Dennoch: Freitags kam Automatenaufsteller Hans, leerte die Metallbehälter mit den zahllosen Taschengeld-Coins und machte einen äußerst zufriedenen Eindruck.

2006: Für Schluppe 20 Euro gibt es Space Invaders und weitere 26 Spiele des letzten Jahrtausends auf einem Spiele-Sampler, der sich Taito Legends nennt und von digital tainment pool (dtp) vertrieben wird. Ninja Kids, Rainbow Island, Tube it und die anderen Klassiker lassen sich über ein gemeinsames Hauptmenü ansteuern. Die Graphik: durchweg eine Katastrophe, dennoch haben die alten Spiele an ihrem Reiz nichts verloren. Nicht nur für alternde Nostalgiker, aber auch. Alle 27 Spiele haben nämlich eins gemeinsam: Man kann sie spielen ohne irgendwelche Handbücher wälzen zu müssen. Die Steuerung ist simpel, die Zahl der zu bedienenden Tasten und Knöpfe gering. Auch dauert ein Spiel - selbst für virtuose Spieler - nicht unbedingt lange. Kleines Minus der Software: Beim Installieren reagiert sie sehr empfindlich bzw. verweigert den Dienst, wenn im Hintergrund Programme laufen, die ihr nicht genehm sind.

<http://www.taitolegends.com>



カラー!!
Original!





〈カラー-TV使用〉

T.T. SPACE INVADERS

ティーティー・スペースインベーター

遊び方

- 1人又は2人で遊びます。
- 100円硬貨を投入し、1人用の場合は上側の2人用の場合は下側の、それぞれの白いボタンを押してゲーム開始です。
- ビーム砲ボタン(赤)で宇宙から進撃して来るインベーターを撃破してください。又インベーターからの攻撃を、コントロールボタンで左右に移動させながら、攻撃をかわしてください。
- インベーターに接触を占領された時、ビーム砲を全部破壊された時はゲーム終了です。
- 2人用の場合は、インベーターにビーム砲が破壊されたら交代し、交互にゲームしてください。
- 1500点(1000、1500点切換え可能)以上得点すると、ビーム砲の数が1門増えます。
- UFOを攻撃すると、ミステリーポイントとして得点が加算されます。

特 徴

- ★ リアルな音で迫ってくるインベーターをビーム砲で撃破するゲーム内容は、爽快な気分を味わえます。
- ★ 時より、UFOが現われスリルがあります。攻撃し命中すると得点が加算されます。
- ★ 故障の少ない、耐久性に富んだマイクロプロセッサ及びICを使用。
- ★ シンプルな外装デザインは店内の雰囲気をこわさず、従来のテーブルとしても使用できます。
- ★ ティップススイッチの切換えにより部門の数を定めることができます。

仕様 寸法・高さ600mm~700mm(アジャスタブル可)
横市860mm 奥行560mm 重量52kg
消費電力105W 電圧AC100V 50/60Hz
1コイン 1プレイ
2コイン 2プレイ(又は2プレイヤー)



株式会社
タイト
TAITO CORPORATION



株式会社
タイト
TAITO CORPORATION



株式会社
タイト
〒310 茨城県水戸市洗井町166
TEL.(0292)26-0451(代)

Breakout Varianten für den Commodore 64 - Teil 1

Jeder kennt die Automatenumsetzung von Arkanoid, wohl der bekanntesten Breakout-Umsetzung. Per beweglichem Schläger muss ein Ball gegen eine aus mehreren Elementen bestehende Mauer befördert werden um diese abzutragen. Vom Spielprinzip eine Weiterentwicklung vom PONG, dem ersten Computer, bzw. Videospiele schlechthin.

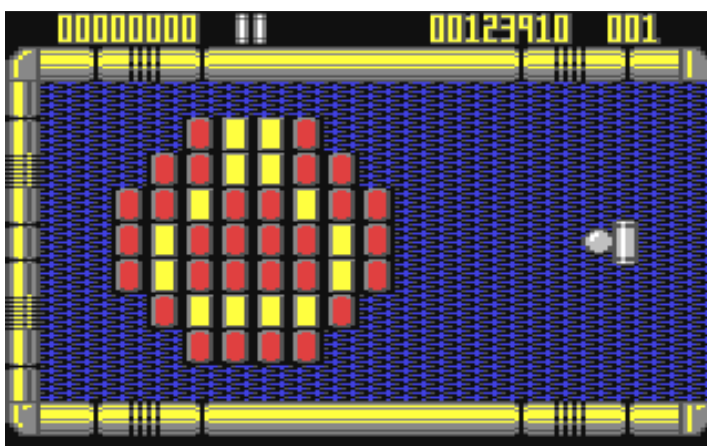
Neben Arkanoid und dem Nachfolger Arkanoid 2 - Revenge of Doh vom Ocean Label Imagine/Konami dürften die bekanntesten Vertreter Traz von Cascade Software und Krakout von Gremlin Graphics sein. Bei dem letztgenannten befindet sich der Schläger nicht am unteren Bildschirmrand sondern wahlweise am linken oder rechten Rand. Traz wartet mit einem Leveleditor auf. Mir persönlich gefällt Krakout am besten. Im Hauptmenu lassen sich viele Einstellungen vornehmen, alle 100 Level sind einzeln anwählbar. Graphik und Musik passen besser als bei den anderen. Im nächsten Heft werden einige unbekanntere aber nicht minder feine Breakout-Varianten vorgestellt.



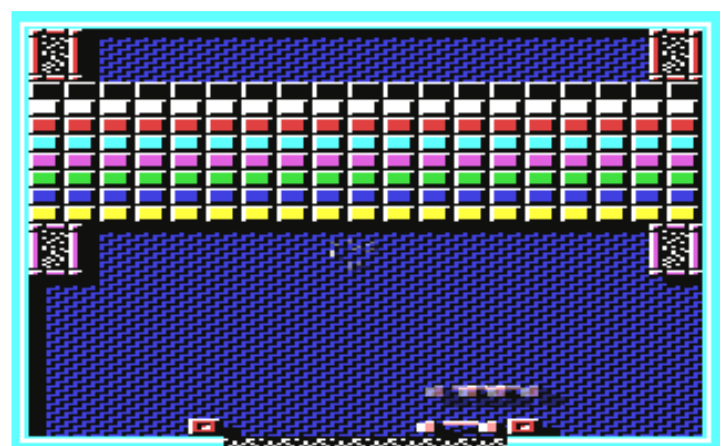
Arkanoid, Imagine 1987



Arkanoid 2, Revenge of Doh, Imagine 1988



Krakout, Gremlin Graphics 1987



TRAZ - Transformable Arcade Zone, Cascade 1988

Die CeBIT Geschichte

Als 1987 zwei Tage (Am Rosenmontag, dem 02. März 1987) vor Beginn der CeBIT die niedersächsische Landeshauptstadt nach einem überraschenden Schneesturm in einer über einen Meter hohen weißen Pracht zu versinken drohte, und die Messe nur aufgrund des unermüdlichen Einsatzes zahlreicher Helfer pünktlich starten konnte, fanden sich im Laufe der achttägigen "SchneeBIT", wie sie fortan hieß, 406.474 Besucher ein.

Dies war die zweite eigenständige CeBIT. CeBIT - Centrum der Büro- und Informationstechnik. Der Name hatte sich im Ausstellerbeirat mit knapper Mehrheit gegenüber der Bezeichnung CeBOT - Centrum für Büro- und Organisationstechnik auch deshalb durchgesetzt, weil die zweite Silbe BIT für die kleinste und wichtigste Einheit eines Computers steht und man damit die zunehmende Bedeutung der elektronischen Datenverarbeitung hervorheben wollte. Tatsächlich drehten sich in den 70er und besonders in den 80er Jahren, als die PC-Hersteller die Hannover Messe stürmten, die meisten Gespräche um Bit und Byte. Dass sich die DV-Branche aber in immer mehr Teilsegmente mit immer neuen Unternehmen ausdehnen und von zum Teil enormen Wachstumsschüben geprägt sein würde, konnte bei der Einweihung der CeBIT-Halle 1970 niemand vorausahnen. Schnell waren die Platzkapazitäten der riesigen Halle 1 erschöpft. Deshalb stellte die Deutsche Messe AG Ende der 70er Jahre den DV-Ausstellern zusätzlich die Hallen 2 und 18 sowie Anfang der 80er Jahre die Halle 3 zur Verfügung. Dies war aber nur ein Tropfen auf dem heißen Stein.

Denn immer mehr DV- und Software-Anbieter, ganz zu schweigen von den neu aufkommenden PC-Herstellern, wollten die CeBIT im Rahmen der Hannover Messe als Präsentationsplattform nutzen. Aus dem einstigen Centrum für Büro- und Informationstechnik war das Welt-Centrum für Büro-, Informations- und Kommunikationstechnik geworden.

CeBIT als eigenständige Messe

Dennoch blieb für viele ausstellungswillige DV-Anbieter das Tor zur CeBIT verschlossen, weil ihnen die Deutsche Messe AG keine Standfläche mehr zur Verfügung stellen konnte. Schon 1980 verzeichnete die Messegesellschaft für den Bereich Informations- und Kommunikationstechnik, der nach Ausstellerzahlen mittlerweile den zweiten Platz nach der Elektrotechnik einnahm, den größten Nachfragerstau und die längste Warteliste. Auch die Hinzunahme weiterer Hallen konnte kaum Abhilfe schaffen. Den Wünschen der teilnehmenden Unternehmen nach mehr Ausstellungsfläche war nicht mehr nachzukommen. Ein Messesplit schien unvermeidlich. Tatsächlich gab die Deutsche Messe AG im November 1984 bekannt, von 1986 an jährlich eine Hannover Messe CeBIT im März und eine Hannover Messe Industrie vier Wochen später im April zu veranstalten. Leicht gemacht hatte sich die Messegesellschaft diese Entscheidung nicht. Ihr gingen monatelange Gespräche mit Vorständen und Geschäftsführern der maßgeblichen Ausstellerverbände und der Industrie voraus. Schwerpunkte dieser Diskussionen waren die Einschätzung der Marktsituation und die Abwägung des Risikopotenzials.

Die wichtigste Frage lautete: Was geschieht, wenn wir nichts tun?

Debatte um die Teilung

1985 stellte die letzte einheitliche Hannover Messe eindrucksvoll unter Beweis, wie nötig die Zellteilung war. Gegenüber 1970 hatte sich die Zahl der IT-Aussteller auf 1 300 verdoppelt, 870 Unternehmen standen auf der Warteliste. Die vermietete Fläche war um das Zweieinhalbfache auf 130 600 Quadratmeter gestiegen, und gar fast um das Fünffache - auf 293 000 Besucher - hatte die Zahl der Interessenten zugelegt, die sich über das Neueste in diesem Bereich informierten. Mit den zur Hannover Messe 1985 insgesamt gezählten knapp 7 000 Ausstellern und mehr als 800 000 Besuchern stieß man deutlich an die Kapazitätsgrenzen. Der Beschluss, die büro-, informations- und kommunikationstechnische Industrie in eine eigenständige Messe auszugliedern, war dennoch keineswegs unumstritten. Auf der Hannover Messe 1985 avancierte diese Abkoppelung zum Messethema Nummer 1, und in der IT-Branche selbst diskutierte man noch bis kurz vor der ersten eigenständigen CeBIT vehement über das Für und Wider des Messesplits. Während die Befürworter vor allem die erweiterte Ausstellungsfläche und die besseren Rahmenbedingungen als Vorteile ins Feld führten, machten die Gegner der Befürchtung Luft, dass eine eigenständige CeBIT ohne industrielles Umfeld an Attraktivität einbüßen werde.

Die Premiere

So fieberten Aussteller, Besucher und nicht zuletzt die Deutsche Messe AG der Premiereder Solo-CeBIT mit großer Spannung, aber auch mit vielen gemischten Gefühlen entgegen.

Am 12. März 1986 war es schließlich soweit: Auf einer Nettofläche von über 200 000 m² präsentierten 2 142 Aussteller der Büro-, Informations- und Telekommunikationstechnik ihre Produkte. In diesem Jahr wurde der Bereich Telekommunikation erstmals in das Programm der CeBIT integriert - damals noch mit bescheidenen 190 Anbietern.

Allen Unkenrufen zum Trotz kam die erste eigenständige CeBIT 1986 mit 334 400 Besuchern gut aus den Startlöchern. Trotzdem gingen die Debatten über die Teilung noch einige Jahre weiter, schließlich handelte es sich dabei um die größte Weichenstellung in der Geschichte der Deutschen Messe AG und eine der größten Operationen, die im weltweiten Messengeschäft durchgeführt wurde. Zunehmend erhielt die CeBIT ihren festen Platz im Terminkalender der Aussteller und Fachbesucher, zumal die Deutsche Messe AG das CeBIT-Konzept konsequent weiterentwickelte. Die Struktur der Hallenbelegung verbesserte sich durch die verstärkte Gliederung nach Branchensegmenten deutlich, und die Anordnung der Produktsortimente wurde übersichtlicher. Die Anbieter wiederum nutzten die ihnen angebotene Ausstellungsfläche, vergrößerten ihre Hauptstände und präsentierten sich zunehmend auch in anderen Hallen.

Die Erfolgsstory

So entwickelte sich die CeBIT zur wichtigsten IT-Messe des Jahres. Die Zahl der Aussteller legte genauso kontinuierlich zu wie die der Besucher, die sich selbst durch unerwartete Wetterkapriolen (1987) vom Gang über die Messe nicht abhalten ließen. Mit dem Beginn der 90er Jahre hatte die CeBIT endgültig den Durchbruch im internationalen Messengeschäft geschafft.

Obwohl die IT-Industrie zunehmend in eine schwere Rezession geriet und zugleich zahlreiche traditionelle Universalanbieter intern mit gravierenden Umwälzungen zu kämpfen hatten, fanden sich alle jährlich in Hannover ein. DV-Strategien wie Client-Server-Computing, Outsourcing und Data Warehousing machten von sich reden, moderne Netzwerktechnologien hielten Einzug, und Multimedia sowie Internet zogen zunehmend auch wieder das Schaupublikum an. Es wurde immer enger auf dem mittlerweile komplett genutzten Messegelände. Die Flächenkapazität des Messegeländes reichte Jahr für Jahr weniger aus, obwohl die Deutsche Messe AG begann, alte Hallen abzureißen und durch neue, moderne zu ersetzen.

Auch die Warteliste der Unternehmen, die mangels Platz nicht teilnehmen konnten, stieg wieder an. Die Hallen waren überfüllt, und das fachliche Gespräch mit dem IT-Profi war kaum mehr möglich. So ging die CeBIT 1995 mit 6 111 Ausstellern und 755 326 Besuchern, davon mehr als 100 000 aus dem Ausland, zwar als Mega-CeBIT in die Geschichte des Messewesens ein, doch angesichts der wachsenden Begeisterung des Privatpublikums drohte der Fachcharakter der CeBIT verloren zu gehen. Rund 218 000 Privatleute wurden 1995 gezählt - das waren etwa 29 Prozent der Gesamtbesucherzahl.

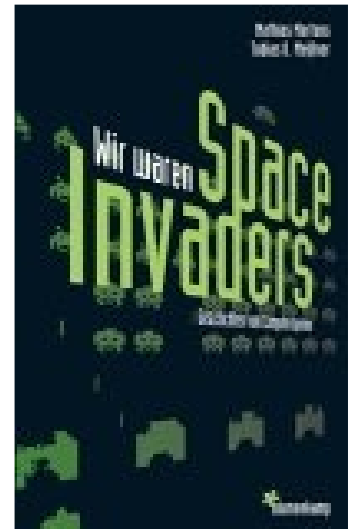
Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen

von Mathias Mertens, Tobias O Meissner

Sprache: Deutsch
 Taschenbuch - 204 Seiten - Blumenkamp Verlag
 Erscheinungsdatum: 1. Februar 2006
 Auflage: unveränd. Aufl.
 ISBN: 3981068505

Preis: 12,90 Euro

Gebundene Ausgabe im Eichborn Verlag erhältlich
 (Erscheinungsjahr 2002)



Doughboy Schummelpoke

POKE 34457,nn (nn = lives)
 SYS34144

Kernal Änderungen - Teil 1: Einführung

Jeder Commodore 64 Besitzer hat sich schon mal gewünscht das sein Computer doch ein paar komfortablere Befehle im Betriebssystem (Kernal) eingebaut hat. Der wichtigste Teil ist sicherlich eine Beschleunigung der Floppy-Zugriffe, also ein sogenannter Speeder. DOS 5.1-ähnliche Befehle über eine Commandozeile, Funktionstasten-Belegung mit den wichtigsten Befehlen sind weitere features die sich in den meisten der für den C64 entwickelten Hardware-Erweiterungen (Speeddos, Dolphin-Dos, Prologic-Dos u.a.) wiederfinden. Im Commodore 64 sind diese Systemroutinen im Kernal, das genau 8Kbyte groß ist, untergebracht. Dieser Bereich liegt von \$E000 bis \$FFFF. Um dieses Betriebssystem dauerhaft zu ändern müssen wir in die Hardware des C64 eingreifen. Das Kernal steckt im Steckplatz U4. Dieses IC (901227-0X) werden wir gegen ein selbstgebranntes 8Kbyte (2764) Eprom mit unseren eigenem Kernal ersetzen. Um unser Eprom das 28polig ist in den 24poligen Sockel stecken zu können benötigen wir einen Adaptersockel (Bild 1). Es gibt bestimmte Modifikationen (Tabelle 1) die wir ohne großen Aufwand ändern können aber um bestimmte neue Sachen, wie F-Tastenbelegung, Old-Funktion usw. einzufügen brauchen wir etwas Speicherplatz. Wir werden uns die Kassettenroutinen die ab Speicherstelle \$F800 liegen herausnehmen bzw. überschreiben. Das heißt, wir können in unserem eigenen Betriebssystem keine Kassettenoperationen mehr ausführen. Wenn man diese weiterbenutzen will sollte man sich immer die Möglichkeit einer Umschaltung auf das Originalsystem ermöglichen.

Tabelle 1

\$E10A - 01 - Load"name",1 -
Voreinstellung Ladeadresse
\$E535 - 0E - Cursorfarbe
\$EC09 - 0E - Rahmenfarbe
\$ECDA - 06 - Hintergrundfarbe
\$E473 - Einschaltmeldung
\$FF80 - 03 - Versionsnummer des
Kernals

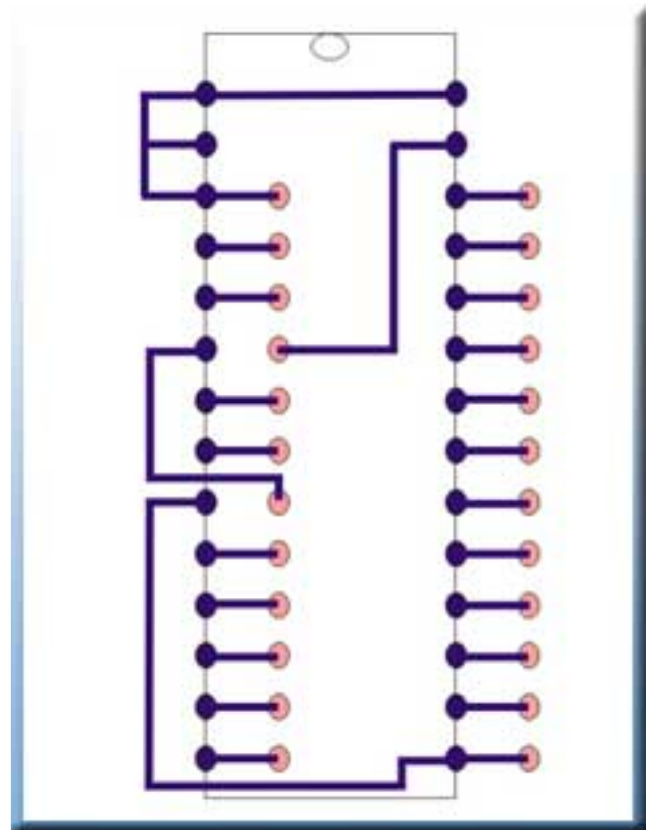


Bild 1

Diesen Adaptersockel kann man handverdrahtet mittels je einem 24 und 28-poligem Präzisionssockel aufbauen oder natürlich auch Platinen ätzen.

Spiele auf dem Index - buntes Treiben

Indizierung Teil III

Battlezone
 Beach Head
 Beach Head II
 Blue Max
 Castle Wolfenstein
 Commando
Commando Libya Part I
 Desert Fox
 Eroticon
 Falcon Patrol
 Falcon Patrol II
 Flyerfox
 Friday the 13th
 GI Joe I und II
 Girls they want to have fun
 Green Beret
 Hitler Diktator
 Nice Demo
 Paratrooper
Porno Dia Show
 Protector II
 Raid on a Bungeling Bay
 Raid over Moscow
 Rambo II
 River Raid
 Seafox/Seawolf
 Sex Games
 Silent Service
 Skyfox
 Soldier One
 Speed Racer
 Stalag I
Swedish Erotica
 Stroker
 F15 Strike Eagle
 Tank Attack
Teachbusters
 Theatre Software
1942 (Trainer)

Wenn man sich die doch recht lang gewordene Liste anschaut fällt dem einem oder anderem vielleicht auf, das hier mittlerweile auch einige Titel aus der Szene indiziert wurden. Der Vorwurf von damals, daß Mitarbeiter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften selber den Raubkopierermarkt durchforstet hätten ist wohl nicht zu halten. Die BPJS ist in der Anfangszeit nur durch einen schriftlichen Antrag in Aktion getreten. Fakt ist sicherlich aber das es bei einigen dieser indizierten Titel um reine Szeneproduktionen handelte, die niemals im freien Handel erhältlich waren und somit die Einschränkungen einer Indizierung garnicht oder nur teilweise wirksam wurden (keine Werbung erlaubt usw.).



Swedish Erotica



Commando Libya Part 1

Nebulus Schummelpokes

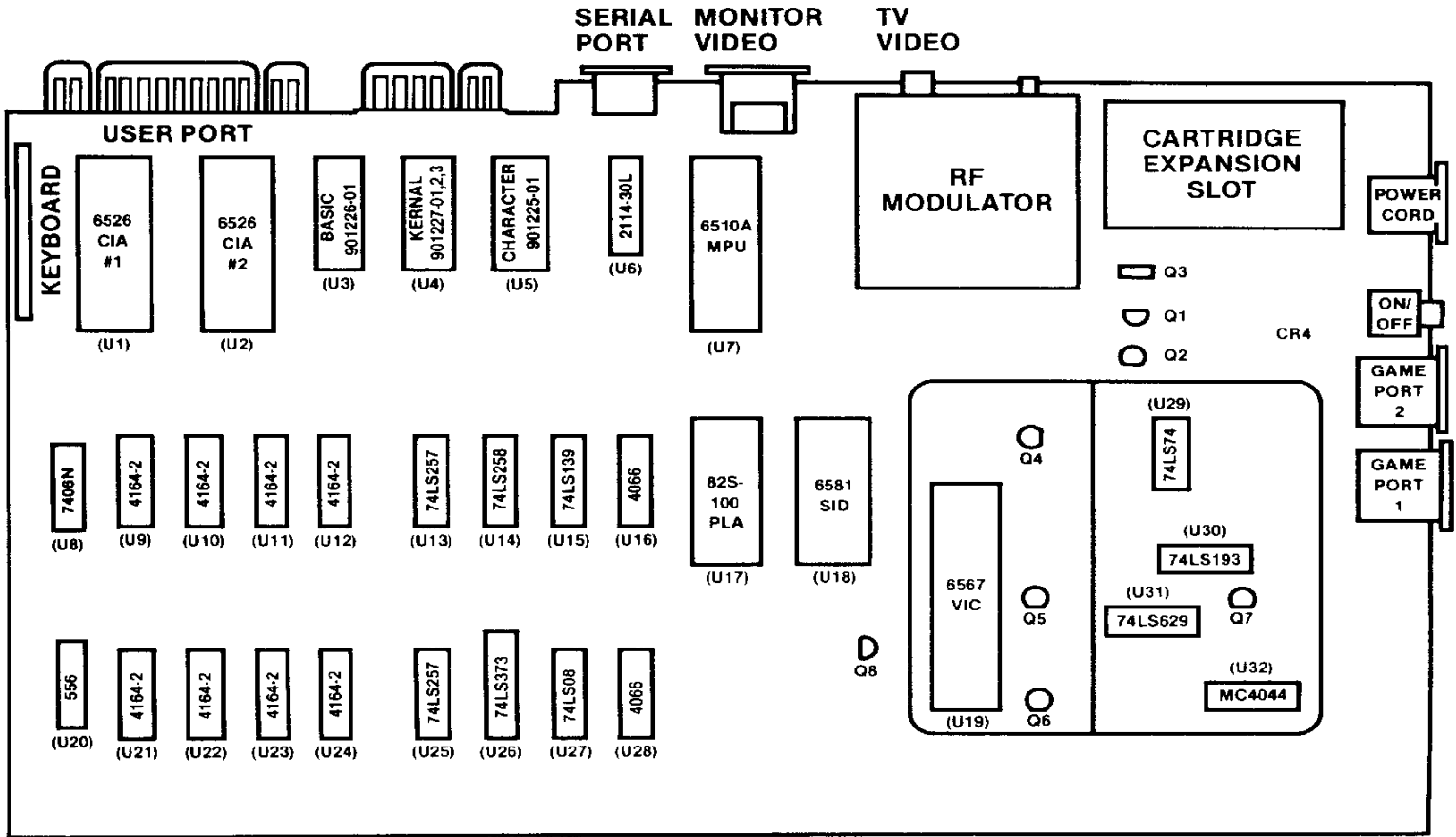
POKE 32979,181: POKE 46729,0 - Unlimited lives and time
 SYS 32768

Kurz Vorgestellt: Freeze Frame von Evesham Micros



Nach dem Einstecken des Moduls kommt man in das Startmenü des Moduls, hier kann man den Freezевorgang vorbereiten (Configure Memory, Normal Reset oder Subsequent Parts). Normale Optionen sind auch eingegliedert (Directory, Format Disk und ein Filecopy). Die Formatieroutine ist stark beschleunigt und dauert ca. 20 Sekunden. Das Filecopyprogramm ist um den Faktor 5-6 fach beschleunigt. Hat man das Menü durch einen der zwei erstgenannten Punkte verlassen ist das Modul "scharf", man kann jetzt das zu freezende Programm laden und dann durch den Druck auf die Resettaste am Modul den Speicher auf Disk oder Tape mit Fastloader oder auch ohne speichern. Mit dem Punkt "subsequent parts" lassen sich mehrteilige Programme von Tape auf Disk spielen. Nach dem Druck auf die Resettaste beginnt der Bildschirm in schönen Farben zu schimmern. Nun kann man mit "D" (mit Fastloader - 5 - Programmteile) und "S" (ohne Fastloader - 3-Programmteile) und "U" (ohne Kompression) auf Disk sichern. Auf Tape wird mit "T" gespeichert, auch mit einem Fastloader versehen. Nach dem speichern wird man aufgefordert den gewünschten Namen einzugeben. Ende 1985 und 1986 absoluter Standart bei den Freezermodulen, die letzte Version des Moduls ist ein Zusammenschluss von Freeze Frame MK4 und Lazer MK3 zu Freeze Machine. Das Modul gab es in Schwarz und Rot.

Commodore 64 - 251137 REV. C



- U1 - MOS 6526 (A)
- U2 - MOS 6526 (A)
- U3 - MOS 901226-XX
- U4 - MOS 901227-XX
- U5 - MOS 901225-XX
- U6 - 2114
- U7 - MOS 6510 (A)
- U8 - 7406N
- U9-U12,U21-U24 - 4164
- U13 - 74LS257
- U14 - 74LS258
- U15 - 74LS239
- U16 - 4066
- U17 - MOS 906114-XX
- U18 - MOS 6581
- U19 - MOS 6567
- U20 - NE556
- U25 - 74LS257N
- U26 - 74LS373
- U27 - 74LS08
- U28 - 4066
- U29 - 74LS74
- U30 - 74LS193
- U31 - 74LS629N
- U32 - MC4044

- CIA \$0C00-\$0CFF
- CIA \$0D00-\$0DFF
- Basic ROM \$A000-\$BFFF (8kb)
- Kernal ROM \$E000-\$FFFF (8kb)
- Character ROM \$0000-\$0FFF (4kb)
- Color RAM \$0800-\$0BFF
- CPU
- 7406N
- Ram
- 74LS257
- 74LS258
- 74LS239 Selector
- 4066
- PLA (825100)
- SID \$0400-\$07FF
- VIC \$0000-\$03FF
- Timer
- 74LS257N
- 74LS373
- 74LS08
- 4066
- 74LS74 Flip/Flop
- 74LS193 Timer
- 74LS629N Zähler
- MC4044 Phase/Freqenz

Wild Bill Stealey - zwischen Pentagon und Softwarehaus

Eine der schillerndsten Gestalten der Softwarebranche ist John William Stealey, Boß von Microprose und zugleich militärischer Berater im Pentagon, dem amerikanischen Verteidigungsministerium. Das sich sein Softwarehaus fast ausschließlich mit militärischen Simulationen beschäftigt ist nicht weiter verwunderlich da Bill ein Major der US-Airforce war.

Du warst angeblich ein echter Airforce Major. Stimmt das?

Ich bin immer noch ein US-Airforce-Reserve-Major. Ich habe 1970 auf der Airforce-Akademie abgeschlossen und war 15 Jahre lang im aktiven Dienst tätig. Damals flog ich ein C5-Galaxy, ein wundervolles und riesiges Gerät. Leider kann man dieses Flugzeug nicht auf dem Kopf fliegen, und das ist eigentlich eine Sache, die ich sehr gerne mache. Ab 1980 sah mein Job so aus: Wir flogen in Bodenhöhe, suchten nach Panzern, um diese unseren Kollegen mit den größeren Flugzeugen und Bombern zu zeigen. Dann zogen wir die Maschinen hoch, drehten eine Überkopfrolle, flogen mit der Nase nach unten auf die Ziele zu, schossen unsere Raketen ab und hauten so schnell wie möglich ab. Dann kamen die großen Bomber mit den Luft-zu-Boden-Raketen und räumten in der allgemeinen Verwirrung mit dem Rest der Ziele auf. Das habe ich bis ca. März 1985 gemacht, dann bekam ich einen neuen Job angeboten. Man wußte, daß ich eine ganze Menge davon verstehe, wie der gesamte militärische Apparat funktioniert. Die höchste Institution in diesem Bereich ist die "Joint Chiefs of Staff", deren Vorsitzender wiederum den höchsten militärischen Rang in den Vereinigten Staaten hat. Nun, diese Truppe nimmt sämtliche Kriegsplanung vor und man bot mir an, bei ihr mitzuarbeiten.

Also arbeite ich jetzt als ein Airforce-Reserve-Major im Pentagon. Das ist eigentlich ein reiner Schreibtisch-Job und ich vermisse das Fliegen sehr.

Wie kannst Du es verbinden, gleichzeitig einen Job im Pentagon zu haben und ein großes Softwarehaus zu leiten?

Also in den Staaten gibt es jetzt ein Gesetz, so daß wir 28 Stunden und acht Tage in der Woche haben (Gelächter). Nein, Scherz beiseite. Ich mag alles was ich tue. Andere Leute suchen Ausgleich-Beschäftigungen für ihre Freizeit, weil sie ihre Arbeit nicht mögen. Ich arbeite aber nur an Sachen, die ich wirklich mag. Um genau zu sein, außer Pentagon und Microprose tue ich eigentlich gar nichts. Ich bin zwei Tage die Woche im Pentagon und in der Mittagspause rase ich zur Telefonzelle, gebe Anweisungen an Microprose durch und höre mir an, was dort alles so läuft. Dann gehe ich pünktlich am Ende des Arbeitstages aus dem Pentagon und rase zu meiner Firma. Das gefällt den Jungs im Pentagon gar nicht, denn die machen sich Sorgen, ob ich das nächste Mal überhaupt komme. Jetzt, kurz vor Weihnachten, ist bei Microprose die härteste Zeit, denn wir wollen alle neuen Produkte rechtzeitig fertigbekommen. Also arbeiten wir recht lange, manchmal bis in die Nacht hinein und auch am Wochenende. Vor einigen Wochen war ein großer amerikanischer Feiertag und es hätte ein langes Wochenende gegeben: Samstag, Sonntag und Montag. Trotzdem waren über die Hälfte der Microprose Leute an allen drei Tagen im Büro. Niemand, erst recht nicht ich, zwingt sie dazu. Aber wir stehen alle so hinter Microprose, daß wir auf Freizeit auch mal verzichten. Es ist halt nicht nur Beruf, sondern vielmehr ein Hobby oder gar eine Bestimmung.

Nun gibt es ja viele Leute die eure Spiele nicht mögen. Da wird Krieg simuliert, auf Flugzeuge und Schiffe geschossen, Menschen getötet. Was sagt Major Bill dazu?

Zu allererst einmal: Viele Action- und Spielhallenspiele sind wesentlich brutaler und gefährlicher als unsere Programme. Schaut euch doch mal um. Da gibt es Programme, bei denen du auf eine menschliche Figur schießt, die es dann in tausend Stücke zerlegt. Und gerade von diesem Schund wird in Europa eine Menge verkauft, gebt ihr mir Recht? Und meine Produkte sind total anders. Das schlimmste, was du in Microprose-Spielen siehst, ist das Sinken eines Schiffes. Keine Menschen, kein Blut, keine Leichenteile. Mit meinen Simulationen bezwecke ich etwas völlig anderes als hirnlöse und zweifelhafte Unterhaltung. Für unsere Programme brauchst du Intelligenz. Du kannst nicht einfach los ballern. Unsere Produkte verschaffen dir eine Art Erfahrung, du lernst etwas über diese Erfahrung, verschaffst dir einen Eindruck über Strategie, Taktik und die Tapferkeit der beteiligten Personen, über die Leute, die euer Land und mein Land bewachen und beschützen. Ich mache keinerlei Werbung für den Krieg. Ich mache Werbung für das Training, so daß wir niemals Krieg führen müssen.

Was Du gerade gesagt hast, klingt alles sehr politisch. Ist Microprose auch ein politisches Unternehmen?

Nein, Microprose ist kein politisches Softwarehaus. Aber ich vertrete natürlich meine eigene politische Meinung. Die lautet: "The stronger you are, the less likely you ever have to prove it". Je stärker du bist, desto unwahrscheinlicher ist es, daß den anderen beweisen zu müssen.

Laß uns mal wieder auf eure Simulationen zurückkommen. 1986 habt ihr euch ja im wesentlichen auf drei neue Programme beschränkt: "Silent Service", "Arcojet" und "Solo Flight II". Bleibt ihr bei einem so geringen Ausstoß oder werdet ihr 1987 ein paar Produkte mehr veröffentlichen?

Um diese Frage zu beantworten, muß ich euch noch einmal erklären, wie Microprose entwickelt und programmiert. Ein britisches Softwarehaus bringt es fertig, bis zu 15 Titel im Monat auf den Markt zu bringen. Aber diese Titel sind im wesentlichen ein und dasselbe. Da stecken keine neuen Ideen und keine neue Technik drin. Die unterscheiden sich nur in der Farbe der Sprites, der Titelmusik und in dem Film, des sie lizenziert haben, um einen bekannten Namen auf dem Cover zu haben. Für mich ist das klarer Betrug am Kunden. Microprose hat bis jetzt ganze 14 Programme veröffentlicht, seit wir vor 4 Jahren angefangen haben. Denk mal kurz drüber nach: 14 Titel bekommst Du in England in einigen Tagen zusammen! Aber wir produzieren grundsätzlich hochqualitative Simulationen, mit denen du sehr lange spielen kannst. Ich definiere den Wert eines Programmes, indem ich den Preis des Programms durch die damit verbrachte Anzahl der Stunden dividiere. Nimm an, du gibst 10 Dollar für ein Arcade-Spiel aus, mit dem du einige Stunden spielst, oder 20 Dollar für eine Microprose-Simulation, die du vielleicht 100 Stunden spielst. Welches Programm war dann preiswerter? Ich gebe dir also einen Gegenwert für das Geld, mit dem du meine Software kaufst. Und dafür gibt es nur einen Weg: Neue Techniken. Wir stecken in jedes Programm sehr viel Arbeit. Jedes Programm hat Ansätze von Künstlicher Intelligenz und ein eigenes Spielprinzip.

In unsere neuste Simulation "Gunship" haben wir fünf Mannjahre Arbeit gesteckt, nur um die 3D-Grafik so schnell wie möglich zu machen. Zweieinhalb Programmierer haben über ein Jahr lang nichts anderes gemacht, als das eigentlich schon fertige Programm verfeinert, verbessert und noch etwas schneller gemacht. Und das ist nur die C 64-Version. Wir haben noch die ganze Arbeit für die Apple- und Atari- und Amiga- und was weiß ich was für Versionen vor uns. Kennt ihr eine europäische Firma, die mehr als ein Jahr in ein Produkt steckt? Wir haben nur Spitzenprogrammierer, alle mit hervorragenden Studien-Abschlüssen und mit vielen Jahren Erfahrung. Wir haben ein erstklassiges Entwicklungssystem, das von Spiel zu Spiel mit den Programmierern wächst und immer besser wird. Wir schauen bei einem neuen Spiel immer auf die Technik, wollen den Kunden technisch das Beste bieten, was auf dem Markt erhältlich ist. Andere Software-Häuser bieten dir den "Hit der Woche" - Tätäräta (Bill imitiert eine Fanfare). Bei Microprose ist niemals "Hit of the Week"-Time. Wir setzen uns Ende November hin und planen die Produktpalette für die nächsten zwei Jahre und fangen heute an, die Programme zu entwickeln, die in zwei Jahren auf den Markt kommen werden. Schau, für das Frühjahr nächsten Jahres habe ich zwei Top Secret-Produkte fertig. Solange die Produkte nicht veröffentlicht sind, sage ich niemanden, was das für Programme sind. Denn wenn die britischen Firmen davon Wind bekommen, laufen die los und kaufen sich Lizenzen und schnappen mir das vor der Nase weg. Sie machen dann aus einer guten Idee auf die schnelle ein schlechtes Spiel. Wenn ich dann mit meinem gutem Spiel etwas später rauskomme, dann will es keiner mehr haben, weil es schon zig Firmen gibt, die solche Spiele produziert haben.

Wißt ihr, wieviel Geld ich in "Gunship" gesteckt habe? Eine Millionen Dollar! Soll ich das nochmal sagen? "One Million Bucks!" Und ich kann es mir nicht leisten, daß jemand mit etwas ähnlichem herauskommt, bevor ich mein Programm verkauft habe. Soviel sage ich euch zu den neuen Produkten: Es sind Arcade-Spiele, aber nicht so ein Kram wie der englische. Kein "Scroll left" - "Scroll Right" usw. Unsere Spiele haben eine andere Story als "Knall alles ab". Bei mir heißt es: "Laß mich denken". Es wird ein Taktikspiel mit Arcade-artiger Grafik, aber eben mit sehr viel Taktik werden. 1987 gibt es zwei Produkte im Frühjahr und drei im Herbst. Da wir jetzt auch mit einer Zentrale in London in Europa vertreten sind, werden wir auch nach europäischen Produkten suchen, die unter dem Microprose Label erscheinen können. Aber das müssen natürlich verdammt gute sein, die sich länger als drei Wochen verkaufen. Wenn jemand hunderttausend Programme verkauft, dann ist er zufrieden. Ich nicht. Mein Gott, da draußen gibt es mehrere Millionen Computer und da finde ich hunderttausend verkaufte Programme stinklangweilig. Wieviel ist ein wirklich guter Marktanteil? 10 Prozent?

Bill, übersiehst Du hier nicht das große Problem der Raubkopierer und Software-Piraten?

Schau mal, ich verstehe dieses Piraten Problem nicht. Stell dir vor, so ein Raubkopierer wäre ein Kaufmann und ich nehme mir eine Tüte Milch mit, ohne dafür zu bezahlen. Da versteht der Knabe plötzlich keinen Spaß mehr. Warum denken die Leute, daß Software-Klau etwas anderes ist? Wir bieten ihnen doch wirklich was für ihr Geld. Das sind Halunken. Laßt sie das bitte ganz genau wissen. Und ich hoffe, daß sie sich jetzt ganz mies fühlen, denn diese Leute müssen doch irgendeine Form von Gewissen haben.

Du bist ja nicht nur ein Software-Produzent, du bist ja auch sicherlich ein begeisterter Spieler. Was spielst du am liebsten in deiner Freizeit. Oder besser gesagt, welche fünf Spiele würde Major Bill mit auf eine einsame Insel nehmen?

Du hast recht, ich spiele eine ganze Menge. Jeden Abend spiele ich etwa zwei Stunden mit unseren neusten Sachen, die gerade in der Entwicklung sind, und dann mindestens noch eine Stunde mit den Programmen von anderen Anbietern, um den Markt im Auge zu behalten. Aber auf die Schnelle fünf Spiele raussuchen....

Mann, das ist eine schwere Aufgabe, sogar für einen Airforce-Major. Denn, Jungs, ich bin ein mieser Adventure-Spieler, ich wäre aber sehr gerne ein guter Adventure-Spieler. Diese Art von Spiel würde mir sicherlich Spaß machen. Ich würde da wahrscheinlich "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" mitnehmen. Ich bin ja eher der geborene Simulations-Experte. Trotzdem gebe ich mich mit zwei Simulationen zufrieden: Silent Service und unser neues Gunship. Darf ich wirklich nur Spiele mitnehmen? Ich würde gerne ein Zeichenprogramm mitnehmen, um kreativ arbeiten zu können.

Gut, das darfst Du zusätzlich mitnehmen, da fehlen aber immer noch zwei Spiele.

Ok, M.U.L.E. und ein noch nicht näher genanntes Kriegs-Strategie-Spiel, das aber nicht von Microprose kommt, da müsste ich mich aber nochmal genau anschauen, denn unsere Spiele hab ich so oft gespielt, daß ich immer gewinne!

Was wurde aus Microprose ?

Allerdings verlor auch die Marke selbst 1996 viel von ihrer eigentlichen Identität, da seit diesem Zeitpunkt auch alle Spiele, die bisher unter der Marke Spectrum Holobyte veröffentlicht wurden, unter dem Brandnamen Microprose auf den Markt gebracht wurden. Für viele Fans gilt deshalb "Civilization II" als Nachfolger von "Civilization" als letzter echter Microprose-Titel. Dies auch deshalb, da in dieser Zeit Sid Meier das Unternehmen verließ und somit ein wichtiger Teil von Microprose verschwand. Bill Stealeys "X-Com"-Serie verbuchte noch einige Erfolge für sich, doch echte, Microprose-typische Hits gab es keine mehr.

Schließlich wurde die Spectrum Holobyte/Microprose-Mischung 1998 von Hasbro Interactive, einer Division des Spielwarengiganten Hasbro geschluckt. Schon ein Jahr später wurden die Standorte in Kalifornien und North Carolina geschlossen. Schließlich kaufte 2001 der Publisher Infogrames Hasbro Interactive. Infogrames wiederum erwarb die Rechte an der Marke "Atari" und firmiert nun unter diesem Label.

Starterlaubnis:

Mit "Gunship" wurde von Microprose die erfolgreichste Hubschraubersimulation für den Amiga entwickelt.

Das endgültige Ende von Microprose kam im November 2003. Die letzten Entwicklungsbüros in Hunt Valley wurden geschlossen, die 35 Mitarbeiter, die an diesem Standort beschäftigt waren, verloren ihren Job.

Commodore News

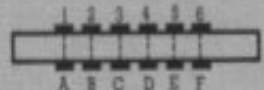
Commodore-Chef-Entwickler geht zu Schneider

Einen Wechsel hat es an der Spitze des Commodore-Entwicklerteams in Braunschweig gegeben. Wilfried Rusniok, bislang Chef der Commodore-Entwicklungsabteilung, hat seinen Hut genommen und ist zu Schneider nach Türkheim gegangen. Seine Nachfolge tritt Dieter Preis an, der schon lange eine Stütze des Entwicklerteams war. Er war an der Entwicklung der Commodore PC-Linie und des Amiga 2000 beteiligt. "Mit Dieter Preis ist die Kontinuität in Braunschweig erhalten geblieben", betonte Pressesprecher Gerold Hahn. Der Wechsel hat sich in Braunschweig ohne große Probleme vollzogen. Weshalb Wilfried Rusniok Commodore verlassen hat, ist unklar. Zumindest scheint es so, als seien es persönliche Gründe, die ihn zu Schneider bringen. Die Türkheimer freuen sich verständlicherweise über den Neuzugang. Schließlich haben sie mit Wilfried Rusniok einen sehr erfahrenen deutschen Entwickler gewonnen, der jetzt die Schneider-Entwicklungsabteilung aufbauen soll. Bisher kamen alle Schneider Computer aus England von Amstrad. Jetzt will Schneider mit eigenen Entwicklungen mitmischen.

C 64 Bodenlos billig ?

Den Commodore 64 gab es seit Juni 1987 bei Aldi Nord für den Kampfpriß von 298 DM und man vermutete das es gegen Ende des Jahres zu einer noch deutlicheren Reduzierung des Preises auf unter 200 DM kommen würde. Dieses Angebot bei Aldi war laut Commodore aber zeitlich und regional begrenzt. Es handelte sich laut Commodore Pressesprecher Gerold Hahn um einem Posten mit altem Gehäuse das zu Verfügung stand. Auch wurde stark dementiert das es sich hier um einen Ausverkauf wie im Falle des C 16 handeln sollte. Man berief sich hier auf das erhältlichsein des neuen Commodore C 64c im neuen Gehäuse.

Hier könnte Ihre Werbung stehen !

	C 16, Plus/4	Signal	C 64, VC 20	
 <p>C 16 Pin/4</p>	1	GND/Masse	A-1	 <p>Platine</p> <p>C 64 VC 20</p>
	2	+5 Volt	B-2	
	3	Cassette Motor	C-3	
	4	Cassette Read	D-4	
	5	Cassette Write	E-5	
	6	Cassette Switch	F-6	
	7	GND/Masse	/	

C 16 - C 64 Datasette Anschlüsse

Computerspielehits 1987

Action:

Sanxion
Ikari Warriors
Gauntlet
Paperboy
Delta

Simulation:

Gunship
Silent Service

Sport:

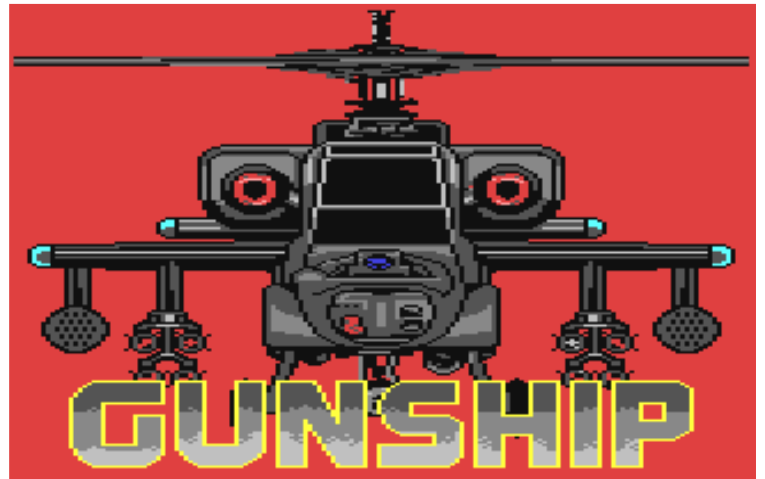
Championship Wrestling
World Games

Strategie:

The Sentinel
They Stole a Million

Geschicklichkeit:

Arkanoid
Krakout



Computer befreien das Denken vom Rechnen (IBM)

Computer ist, wenn man trotzdem denkt. (IBM)

Was wäre der Computer ohne den Menschen? (IBM)

DVD: Avalon

Avalon - Spiel um dein Leben

Ein gefährliches Spiel an der Grenze zwischen Fiktion und Realität.

Ash ist süchtig nach Avalon. Wie viele andere taucht sie jeden Tag aufs Neue in die virtuelle Welt des berühmten, aber illegalen Computer-Games ein. Sie ist eine der härtesten Profi-Spieler, denn sie gibt niemals auf, ehe nicht auch der letzte Gegner auf den simulierten Kriegsschlachtplätzen ausgeschaltet wurde. Doch auf eine Ebene drang Ash bislang noch nie vor: Der "Special Class A Level" von Avalon steht nur einer kleinen, elitären Gruppe von Spielern offen. So wie ihrem Freund Murphy, der seit kurzem jedoch völlig apathisch in einem Wachkoma dahinvegetiert. Ash kann nicht fassen, dass sein Zustand irgend etwas mit Avalon zu tun haben könnte. Als sie nun die Chance erhält, selbst auf Level A aufzusteigen, zögert sie keine Sekunde. Doch Ash hat keine Ahnung, dass sie damit das riskanteste Spiel ihres Lebens spielt. Von Level A kehrte bislang niemand wieder zurück...

Spektakuläre Kampfszenen und geniale Soundeffekte von Oscar-Preisträger RANDY THOM ("Starship Troopers", "Rückkehr der Jedi-Ritter")!

"Vergleiche mit "Matrix" liegen nahe" - Blickpunkt Film

"Schönheit und Darstellungsweise dieses Kunstwerkes übertreffen alle bis zum heutigen Tag realisierten Science-Fiction-Filme" - James Cameron



Im Überblick:

Bandai Visual Media Factory und Nippon Herald Films 2001
DVD - Kinowelt Home Entertainment 2002

Regie: Mamoru Oshii

Sprachen: Deutsch - Polnisch
Untertitel: Deutsch
Laufzeit: 102 Min.
Bildformat: 1:1,85

Special Features (Extras):
Original Trailer / deutscher Trailer
Avalon DVD Spiel (Vollversion) - FSK18

Messen 1987

10. Hobby-tronic Dortmund

Vom 18. bis 22. Februar wurden in Dortmund auf der 10. Hobby-tronic und der 3. Computer-Schau Elektronikbauteile, Computer, Software und Zubehör ausgestellt. Die Veranstaltungen fanden gleichzeitig statt und konnten mit einer Eintrittskarte besucht werden.

Zwei Themen - ein Ereignis: **Hobby-tronic**
10. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

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

Dortmund
18.-22. Februar 1987

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

In Halle 5 das Angebot für CB- und Amateurfunker, Videospiele, 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 6 das Superangebot für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Dazu die „Computer-Straße“ als Aktionsbereich, der Wettbewerb „Jugend programmiert“ und die Stände der Computerclubs.

Ausstellungsgelände Westfalenhallen Dortmund täglich 9.00-18.00 Uhr

CeBIT Hannover

Vom 4. bis 11. März fand in Hannover wieder die CeBIT statt. Diese Messe war ein Muß für alle technisch interessierten Computerfans und jeden zu empfehlen, der nach neuen Produktentwicklungen Ausschau gehalten hat.



C-Computer-Software-Electronics Köln

Anwendungssysteme, Komplett- und Branchenlösungen für den professionellen Bereich wurden auf der C-Computer-Software-Electronics in Köln vom 11. bis 14. Juni vorgestellt. Wer im Raum Köln wohnte und sich nicht nur privat mit Computern beschäftigte, sondern auch berufliches Interesse an Computersystemen hatte, konnte sich auf dieser Ausstellung gezielt informieren.

Systems '87

19 - 23. Oktober in München

Hobby + Elektronik 87

5.-8. 11. 1987
9-18 Uhr
Messe Stuttgart
Killesberg

Alles für den Computerfan

Das Ausstellungsprogramm „Computer“ ist seit jeher eines der Hauptthemen der HOBBY + ELEKTRONIK. Auch dieses Jahr sorgen namhafte Anbieter von Hard- und Software für zahlreiche interessante Angebotsbereiche. Neben Computerspielen, Diskettengeräten und Laufwerken, Druckern und Mikrocomputern, etc. erwartet die Besucher ein informatives Rahmenprogramm mit Sonderschau, z. B. „Computer in der Schule“. Für alle Computerfans und die, die es noch werden möchten, hält die HOBBY + ELEKTRONIK 87 eine Attraktion nach der anderen bereit.

Weitere Informationen durch:
Messe Stuttgart · Postfach 990
7000 Stuttgart 1 · Telefon (07 11) 25 89-3 39

Tipps, Tricks & Kurioses

\$1000 - Music in Basic abspielen

```

1 SYS4096          (Init)
2 SYS4096+3       (Play)
3 FOR M=1 TO 6 : NEXT M  (Geschwindigkeit)
4 GOTO 2

```

Reset über die Restore-Taste

ASM	BASIC
LDA #\$E2	POKE 792,226
STA \$0318	
LDA #\$FC	POKE 793,252
STA \$0319	

Epyx Fastload Cartridge Copyright

Listing mit MSE V1.0 abtippen, speichern, laden (absolut mit ,8,1) und mit SYS49152 starten. Funktioniert nur mit eingestecktem Modul.

NAME: EPYX FL
 Startadresse: \$C000
 Endadresse: \$C00F

```

20 06 DF A2 00 8D 00 80 5E
9D 00 04 E8 00 F7 60 05 1C

```

CURSORLINE Hervorheben

Mit dem MSE V1.0 eingeben:
 Programmname: Cursorline
 Startadresse: \$C000
 Endadresse: \$C079

```

C000 78 A9 26 8D 14 03 A9 C0 0A
C008 8D 15 03 AD 11 D0 29 7F D2
C010 8D 11 D0 A9 81 8D 1A D0 1E
C018 AD 21 D0 8D 78 C0 AD 20 C0
C020 D0 8D 77 C0 58 60 AD 19 1E
C028 D0 8D 19 D0 30 16 AD 0D A4
C030 DC A5 D6 0A 0A 0A 69 32 D1
C038 8D 75 C0 69 08 8D 76 C0 25
C040 58 4C 31 EA AD 12 D0 C0 B2
C048 76 C0 8D 14 A9 01 6D 86 32
C050 02 8D 2D D0 8D 21 D0 AD 8B
C058 76 C0 8D 12 D0 4C BC FE 34
C060 AD 77 C0 8D 2D D0 AD 78 DB
C068 C0 8D 21 D0 AD 75 C0 8D F6
C070 12 D0 4C BC FE 0D 0D F3 6D
C078 F1 B9 85 48 C9 01 F0 64 E1

```

Das Programm absolut laden und mit SYS 49152 starten, die Cursorhervorhebung läuft im Interrupt und kann mit RUN/STOP-RESTORE gestoppt werden.

Soundmonitor Tipps

Wenn ein Musikstück aus mehreren einzelnen Teilen besteht, können Sie diese sehr einfach getrennt abspielen lassen: Die Adressen 49169 (\$C011) und 49168 (\$C010) enthalten den ersten und den letzten Step des Musikstücks. Poke 49167,1 bewirkt das gleiche wie die Funktion "N" des Soundmonitors

Beispiel:
 Poke 49169,10:Poke 49168,20:Poke 49167,1
 startet die Musik von Step 10 bis Step 20

Mit Poke 49172,234:Poke 49177,49:Sys 49152:Poke 54272+24,0 können Sie die Musik zu jeder Zeit stoppen. Zum erneuten Starten müssen Sie Poke 49172,192:Poke 49177,31:Sys 49152 eingeben.

Herzlichen Dank von der Redaktion für die durchweg positive Rückmeldung per email! Ihr seit die Nostalgie