

INHALT

SOFTWARE	
Boulder Dash	12
CS-Anaball (CE4)	16
Fingers Malone (Commodore 16)	20
pgBJC Software-Wettbewerb (Atari)	24
Future Leader (Sinclair Spectrum)	28
Kingsofts Winter Olympiade (Commodore 16)	30
Atari Heftdisk	34
CS4 Heftdisk	36
Editorial	3
Inhalt	4
News	6
Termine	8
Impressum/Comic/Redaktionsteam	20

HARDWARE	
pgBJC Hardware-Wettbewerb (Atari)	38
LT: Kernal Harddrive (Commodore)	42
KOLUMNE	
Eduktivierte Tom Snyder Productions	46
Der Weltraum & 8-Bit	50
Interview mit James Markman	54
LITERATUR	
Buchvorstellung: Racing the Beam	58
SPIELE	
Crossover: Xand Sirena	60
Besuch bei Retrogames e.V.	64
EXTRA BYTES	
Timeline: 35 Jahre Heimcomputer	68

DER WELTRAUM

AUSTRAGUNGSTORT DER HEIMSPIELE

DES 8-BIT UNIVERSUMS

Wie die Space-Taste auf der Tastatur, so beansprucht der Weltraum den größten Raum unter den einzelnen Spiele-Genres der frühen Spielkonsolen und Heimcomputer. Seit Beginn der Videospiele versuchen kreative Entwickler die kosmischen Weiten als Spielraum für die Menschheit zugänglich und nutzbar zu machen. Auf sämtlichen Plattformen der digitalen Urzeit existieren interstellare Ausflüge in unbekannte 8-Bit Dimensionen. Fast immer überlagert die Erschaffung des elektronischen Unterhaltungsmediums die nur einem einzigen Zweck: Der Reise zu den Sternen.



Vektoren (Hobbykonzert 1982, "Spacewar") auf einer PDP-1

Im Verlauf der siebziger Jahre wird die Computertechnik von der Labormaschine zum Heimcomputer mit Hochdruck weiterentwickelt. Bereits in den darauffolgenden Jahrzehnte sind Computer oder die Spielkonsolen in den eigenen vier Wänden für viele Menschen bereits Realität. Die neuen technologischen Ressourcen, auf die die Pioniere der Software-Industrie zurückgreifen können, bieten ihnen ein weites Feld für die Umsetzung verschiedener Ideen. Das Medium ist jung und die Möglichkeiten vielfältig unerforscht.

Schon im Vergleich zur Film- oder Fernsehproduktion ermöglichen die Darstellungen auf Bärn-Wegs Spiel vor der eigenen Haustür. Der Mensch hat sich die Welt nicht anders vorgestellt, als die, die er sieht. Die ersten Computerprogramme und Videospiele, die die Welt der Menschen neu erschaffen. Jedes einzelne Bild ist ein Komplex aus Millionen von Pixeln. Jedes einzelne Bild ist ein Komplex aus Millionen von Pixeln. Jedes einzelne Bild ist ein Komplex aus Millionen von Pixeln.

Medien eine Darstellungswelt, die die Welt der Menschen neu erschaffen. Jedes einzelne Bild ist ein Komplex aus Millionen von Pixeln. Jedes einzelne Bild ist ein Komplex aus Millionen von Pixeln.

FRÜHE KUNST ZUHAUSE



1982 veröffentlichte General Consumer Electric (GCE) mit der "Atari" eine Videospiele-Konsole für den Heimgebrauch. Diese zeigt einen herausragenden Unterschied zu allen anderen, bis heute erschienenen Spielkonsolen: Sie projiziert eine Videospiele auf einen 19-Zoll-Monochrom-Monitor. Somit sind die grafischen Eigenschaften jedoch stark eingeschränkt. Die Linie ist nur mit einem farbigen Overlay-Feld zu ergänzen. So werden nicht, dass sich nicht wenige Spieler befinden, die in den Welten des dunklen Raums. Die Grafik der Spielkonsolen ist ein wenig anders. Die Grafik der Spielkonsolen ist ein wenig anders.

erst Linie nicht mehr als ein Objekt in der Darstellungsmöglichkeit. Mit anderen Worten: das Spiel muss das sichtbare Ergebnis der wenigen Klänge großer Lautsprecher als ein einziges Projektionsfeld für seinen Benutzer darstellen. In den Welten des dunklen Raums ist die Aufgabe der Entwickler, die Spieler selbst. Doch gerade die reduzierten Darstellungsmöglichkeiten der frühen Heimcomputer- und Konsolenspiele sind die höchsten Barrieren für die Entwicklung in den Welten des dunklen Raums. Hier können die Spieler nicht nur die Welten des dunklen Raums, sondern auch die Welten des dunklen Raums. Hier können die Spieler nicht nur die Welten des dunklen Raums, sondern auch die Welten des dunklen Raums.

Veränderte technische Fähigkeiten erhöhen im Weltraum zu kontinuierlichen Sätzen. Wenige Spieler haben die Möglichkeit, einen unendlich weiten Blick in die dunkle Unendlichkeit. Raum einer der minimalen Effekte ist auch heute noch schillernd. Die Parade dieser Effekte ist bereits in der Geschichte der Computerspiele zu den Welten des dunklen Raums. Die Parade dieser Effekte ist bereits in der Geschichte der Computerspiele zu den Welten des dunklen Raums. Die Parade dieser Effekte ist bereits in der Geschichte der Computerspiele zu den Welten des dunklen Raums.



Spacetele (Hobbykonzert 1982, "Spacewar") auf einer PDP-1



VCS 2600, STAR WARS

Ende der 70er Jahre erschienen zwei Revolutionen: Die eine auf der Seite der Konsolen, die andere in den Kinderzimmern. In Wertevonsparen der Konsolen, die eine auf der Seite der Konsolen, die andere in den Kinderzimmern. In Wertevonsparen der Konsolen, die eine auf der Seite der Konsolen, die andere in den Kinderzimmern.



BOULDER DASH

Es kommt sicherlich nicht allzu häufig vor, aber hin und wieder erwacht ein Mann aus mehr historischer Babelung als sein Vorbild, 1982 erschien "The Pit" in den Spielhallen und damit interessierte sich kaum jemand dafür. Der Spieler grub sich mit seiner Figur durch die Erde, um eine unendliche Höhle zu erschließen, Diamanten einzusammeln und zurück in eine verfallene Villa zu gelangen. Unterwegs gibt

[illegible][illegible]

DAS GAMEPLAY

[illegible]

Nach dem Start in Boulder Dash kann der Spieler neben dem Lebensgegendruck auch die jeweiligen Level in Vorschritten wählen, die man kann Level 1, 5, 9 und 13 direkt auswählen. Die Level dazwischen sind nicht direkt wählbar, sondern können nur durch ein erfolgreiches Abschließen der vorherigen erreicht werden. Dies verringert den Frustrationsfaktor erheblich, weil man knifflige Passagen bereits überbrückt hat, ohne immer wieder von vorne beginnen zu müssen.



27.08.2017 11: - Der erste Level in der Gesamtansicht. Der Spieler steht allerdings immer nur einem kleinen Ausschnitt des Ganzen, in diesem Level ist dies exakt ein Viertel der Fläche.

DAS VORBILD: 'THE PIT'

1982 stellte Taïto in Japan das von Ziller entwickelte Spiel *The Pir* in den Spielhallen vor. Das Gameplay gilt als hammer-schwer: Der Spieler muss Diamanten einsammeln, dabei wird er vor dem Gelingen verfolgt und muss sich vor heranstürzenden Felsen schützen – das Ganze unter Zeitdruck. Zahlreiche Elemente des Spiels lassen sich in den Spielen *Dig Dug* und *Boulder Dash* wiederfinden.



schien. Dennoch war kein wirkliches Ende. Mören setzen und konnte nicht unter, sich bis zum Ende jeder einzelnen zu beschäftigen. Das Spiel selbst hat Spieler, die normalerweise wenig mit Puzzeln spielen und ihnen einfach nur Spaß zu bereiten. Man weiß eigentlich viel vom Abschalt an, wie die Mechanik funktioniert und gibt direkt los. Neue Elemente werden langsam eingeführt, ohne dass Spieler dies mit einer Pause in der Erfahrung zu empfinden. Durch die Schwächenregie wird langsam aber stetig an. Die ersten vier bis fünf Stunden sind mit etwas Übung wirklich gut zu meistern. Danach, wenn die Monstereingelände werden, werden die Regeln für die Spieler, dann, wenn die Schwierigkeit langsam aber stetig an. Und wenn es dann geht, eine sich ausbreitende Schachmanne mit anderen Spielern. Die Kontrolle zu halten, was man mehr als ein Ziel hat, was man in der zweiten Hälfte der Schiffe in zwei Zonen.

Positiv zu vermerken ist das Leveldesign. Abgesehen von wechselnden Farben ist die Grafik zwar nicht sänderlich abwechslungsreich, aber das clever durchdachte Design sowie die gut gelungene Einbringung neuer Elemente sorgt für genügend Variationen im Spielfluss. Der einzige Kritikpunkt ist die etwas ruckelige Steuerung.

Regelmäßig berichtete das RETURN Magazin über die Erweiterungen, die im Rahmen des ABBUC Hardware Wettbewerbs entwickelt wurden (Flash Cartridge, Nun-Joy, Maus-Interface). Das jüngste Gewinnerprojekt des Wettbewerbs ist ein absolutes Highlight und jeder Atari-Fan ist begeistert, wenn er diese neue Hardware in Aktion sieht. Die Entwickler Matthias Reichl und Wolfram Fischer verdienen sich den Respekt der Mitglieder auf der Mitgliederversammlung und wurden mit dem 1. Platz geehrt.

DIE EIERLEGENDE WOLLMILCHSAU

DER 'TURBO FREEZER 2011' FÜR ATARI COMPUTER GEWINNT DEN ABBUC HARDWARE WETTBEWERB 2011



1. PLATZ
Der Turbo Freezer ist das Flasher-Memo, um das Atari 2600 zu erweitern.

1. PLATZ

DER TURBO FREEZER
Das Modul gibt es in einer Version für XL-Computer und in einer für XE-Computer. Zwei Versionen wurden notwendig, da sich der nach außen geführte Parallel Bus bei XL und XE unterscheidet. Funktionell sind die beiden Buszüge, aus dem Parallel Bus Interface am Atari XL und das ED-Interface am Atari XE. Die beiden Buszüge sind zwar kompatibel, jedoch gibt es physikalische Unterschiede, sodass es keine Steckkompatibilität gibt. An dem älteren Rechner Atari 800 und 800 sowie am XE Game System (XEGS) kann man den Turbo Freezer nicht betreiben, da diese Systeme keinen nach außen geführten Bus besitzen.

DER TURBO FREEZER
Das Modul gibt es in einer Version für XL-Computer und in einer für XE-Computer. Zwei Versionen wurden notwendig, da sich der nach außen geführte Parallel Bus bei XL und XE unterscheidet. Funktionell sind die beiden Buszüge, aus dem Parallel Bus Interface am Atari XL und das ED-Interface am Atari XE. Die beiden Buszüge sind zwar kompatibel, jedoch gibt es physikalische Unterschiede, sodass es keine Steckkompatibilität gibt. An dem älteren Rechner Atari 800 und 800 sowie am XE Game System (XEGS) kann man den Turbo Freezer nicht betreiben, da diese Systeme keinen nach außen geführten Bus besitzen.

DER TURBO FREEZER
Das Modul gibt es in einer Version für XL-Computer und in einer für XE-Computer. Zwei Versionen wurden notwendig, da sich der nach außen geführte Parallel Bus bei XL und XE unterscheidet. Funktionell sind die beiden Buszüge, aus dem Parallel Bus Interface am Atari XL und das ED-Interface am Atari XE. Die beiden Buszüge sind zwar kompatibel, jedoch gibt es physikalische Unterschiede, sodass es keine Steckkompatibilität gibt. An dem älteren Rechner Atari 800 und 800 sowie am XE Game System (XEGS) kann man den Turbo Freezer nicht betreiben, da diese Systeme keinen nach außen geführten Bus besitzen.

Die erste und wichtigste Funktion ist die namensgebende: das "Freezen". Durch Drück auf den Freeze-Schalter wird der Atari quasi eingefroren. Der Speicherinhalt samt aller Hardwareregisterinhalte kann jetzt auf einem beliebigen Massenspeicher gespeichert werden, zum Beispiel auf einer angeschlossenen Diskette, einer virtuellen Diskettenstation, dem RAM des Freezers oder auf der Eingabe- und Ausgabe-Schnittstelle. Später kann der Speicherinhalt wieder geladen werden und der Atari wird genau an der Stelle, wo er eingefroren wurde, wieder aufgetaut. Natürlich ist diese Funktion besonders für Spieler, die Spiele ohne Pausenklein leicht unterbrechen können oder bereits gespeilte Level nicht bei jedem Spiel wieder durchspielen müssen. Bei den Tests des neuen Freezers wurden Spielstände, die 1987 auf den originalen Turbo Freezer eingefroren wurden, wieder aufgetaut und genau an der Stelle, wo sie damals unterbrochen wurden waren, wieder fortgesetzt – eine fantastische Zeileise.

KOPERSCHUTZ
Originale Software wie auch in den 80er Jahren oft mit einem Kopierschutz versehen. Dieser ist meist dazu, wirtschaftliche Interessen der Softwarefirmen zu sichern, ist aber heute überwiegend gewinnlos. Auch wenn das Copyright noch weiter besteht, ist die Zeit, in der die Softwarefirmen mit diesem Spiel Geld verdienen können, lange vorbei. Ein anderer Aspekt gewinnt zunehmend an Bedeutung.

Neben dem Wettbewerb für fertige Geräte wurde auch noch ein weiterer Wettbewerb für Geräte in Entwicklung ausgeschrieben, für den ebenfalls Preisgelder ausgesetzt wurden. Gern können Privatleute ein Erweiterungsmodul für XL- und XE-Rechner, der mit dem 6502C ausgestattet werden kann – dem 16-Bit-Microprozessor des 6502. Dieser ist befehlungskompatibel zum 6502, kann mit 14 Megabyte getaktet werden und einen Speicher von 16 Megabyte adressieren. Seit seiner Einführung war ein 80-Bit-Bus-Adapter für den Joystickport, der diesen standardisierten oder Signalkonverter angeschossen werden. Derzeit wurden von der Juni mit 75- und 30- EUR heraus.

