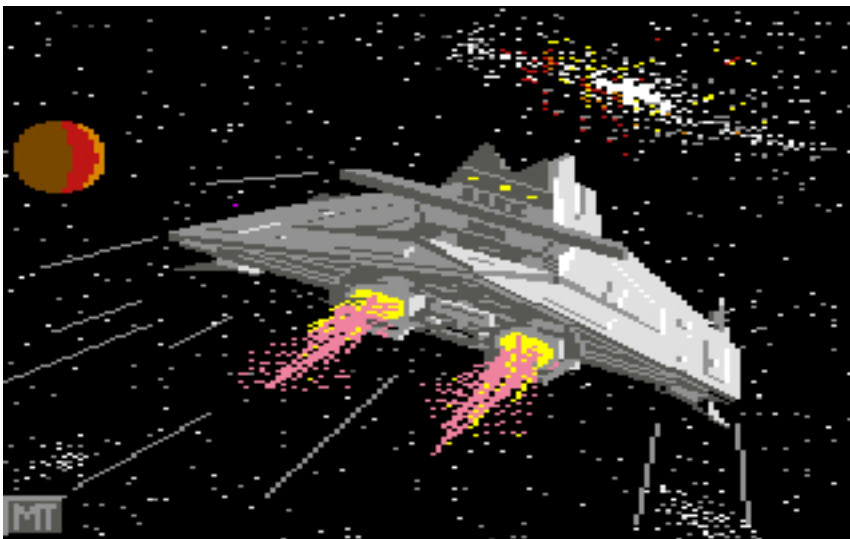
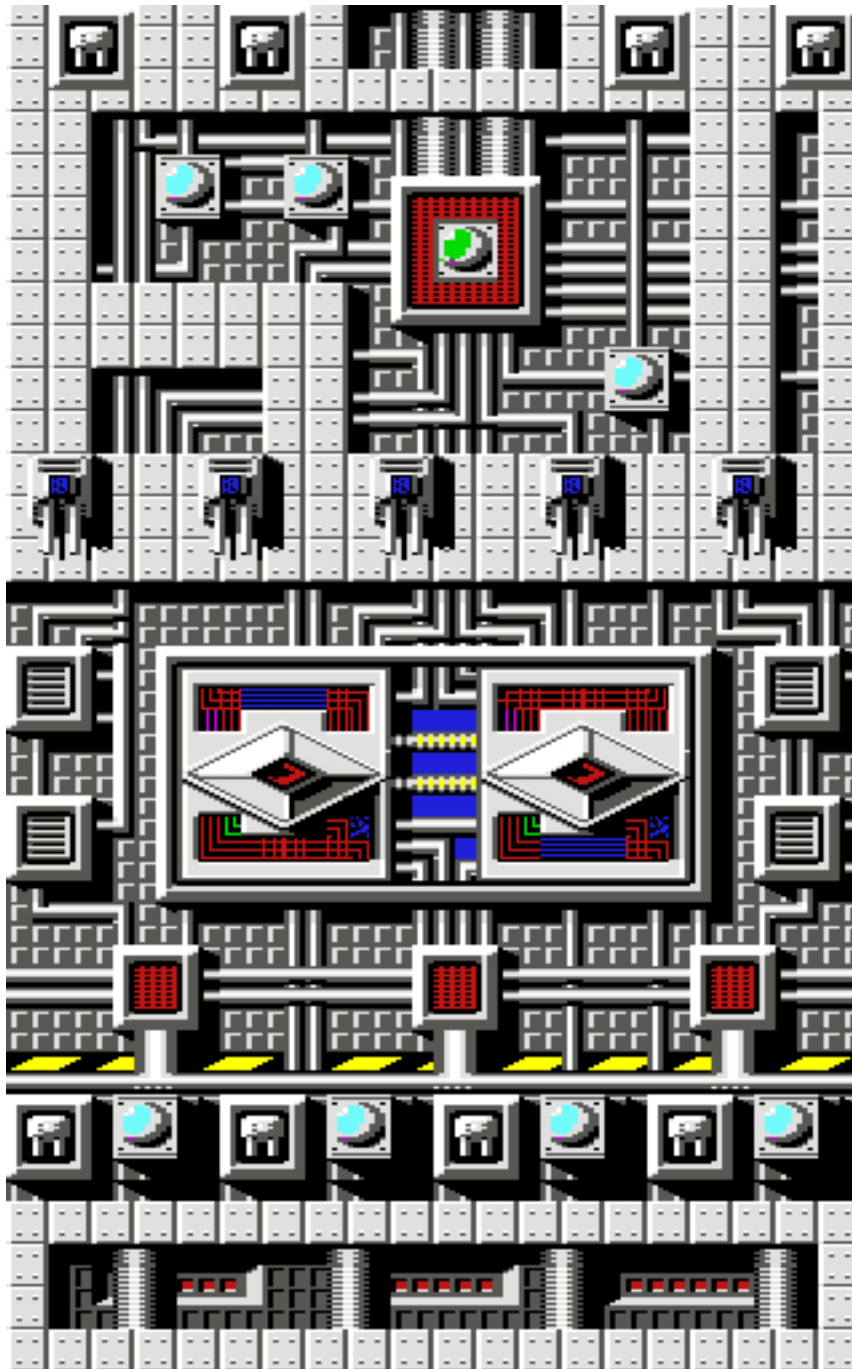


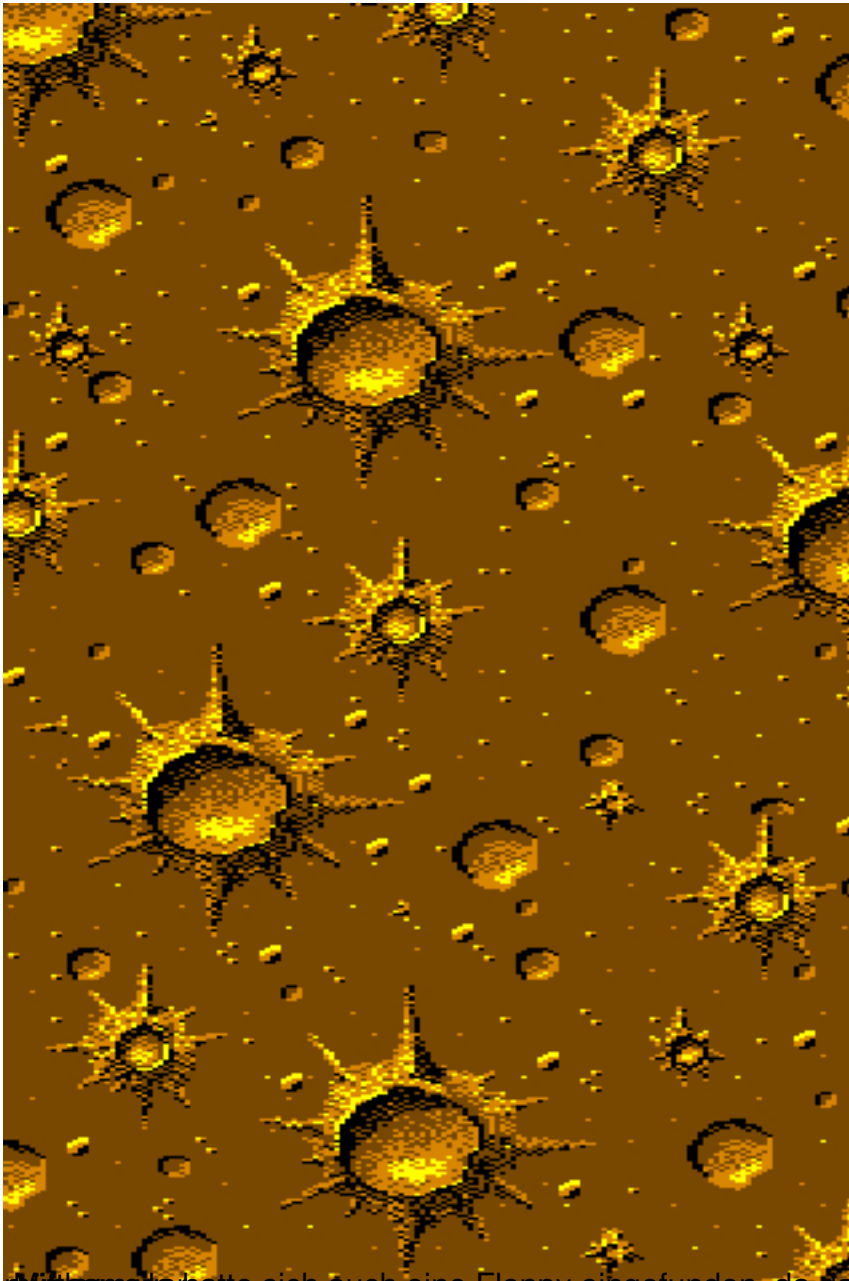
Die ganze Geschichte begann 1984, als ein Freund von Manfred stolz seinen VC20 vorführte. Sie verbrachten den ganzen Tag nur damit, mit den Standardzeichen irgendwelche lustigen Figuren auf den Bildschirm zu zeichnen. Nun war das Interesse von Manfred geweckt und er erwarb den damals noch sündhaft teuren C64 mitsamt Datasette. Nach Studium des Handbuchs war er richtig stolz, als die ersten Sprites über den Bildschirm flogen. (Erinnert sich noch jemand an die famosen Ballons aus dem Handbuch?)

Später programmierte er in Basic ein 1-Bildschirm Helicopter Spiel, ähnlich wie "Fort Apocalypse" nur viel viel einfacher. Ziel des Spiels war es, durch ein Labyrinth zu fliegen und Klötzchen abzuschießen. Leider war das Ganze aber so langsam, das Manfred beschloss Assembler zu lernen um die Limitationen von Basic zu umgehen. Nun war das Spiel ausreichend schnell, aber neue Herausforderungen warteten. Leider hat die Diskette das Zeitliche gesegnet und das Spiel ist für immer verloren.

Neben der Programmierung begann sich Manfred auch mit der Erstellung von Grafiken zu beschäftigen. Mit dem damals populären "Koalapainter" wurden die ersten Werke erstellt.



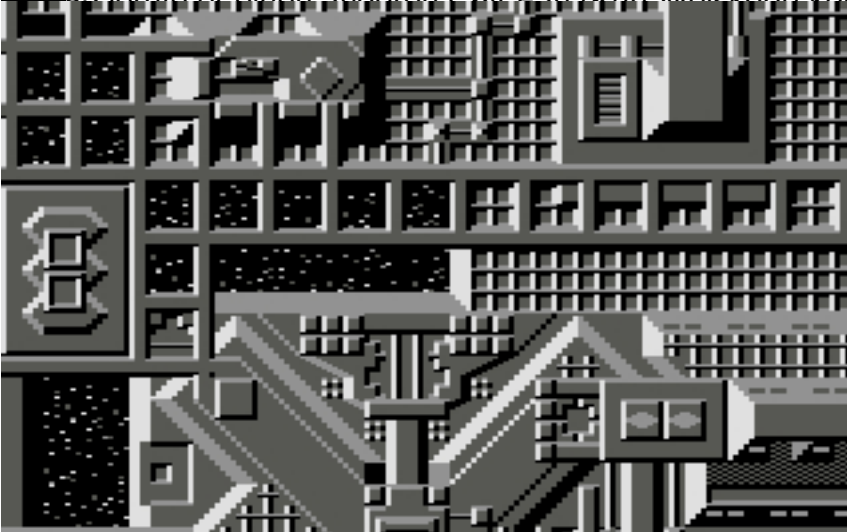


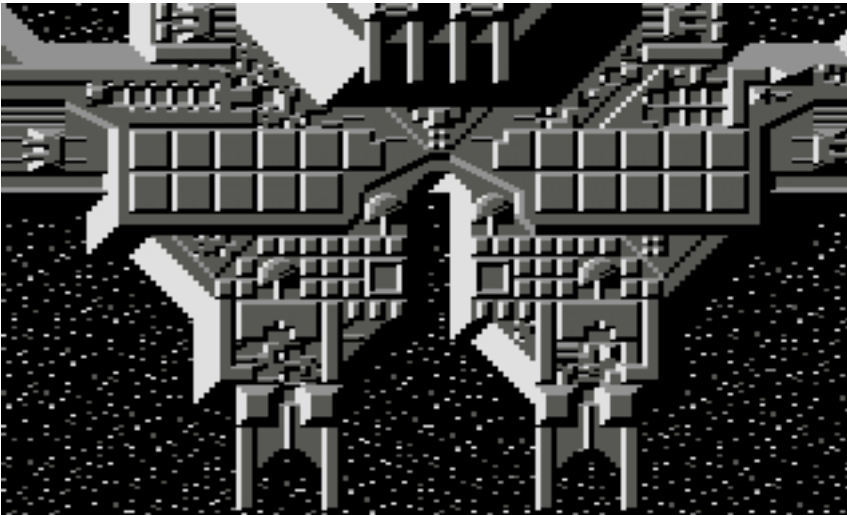


multisaw hatte sich auch eine Floppy eingefunden, da das Arbeiten mit der Datasette zu



1985 lernte er einen anderen C64 Fan (Kurt Weiskopf) kennen und gemeinsam loteten sie die Fähig





von Duke Nukem 3D, das die ersten beiden Teile des Duke Nukem 3D-Spiels zeigt. Die ersten beiden Teile des Duke Nukem 3D-Spiels wurden von John Carmack und John Romero entwickelt.



Auch die anderen drei Teile des Duke Nukem 3D-Spiels wurden abgedruckt.





Take a look at the different styles.

