



Prince of Persia (C64) + Atari Force Comics + H&E 2011 + Nerd-Shirts + Commander Keen + Musik + Weihnachtstentakel + Colasoft + Lo*bert



Beat'em ups für den Commodore 64

Digitale Prügelknaben

SEITE 26



Auf Papier gedruckte Buchstaben

Retroerlebnis Lesen

SEITE 10



K.I.T.T. und K.A.R.R., Dr. Jekyll & Mr. Hyde... und

Anti-Mario Wario

SEITE 16



Sid Meiers (beinahe) vergessener Klassiker

Covert Action

SEITE 8



Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Doc's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabel für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !
Auch einzelne Komponenten oder komplette PC Anlagen kann ich liefern.

z.B.

Commodore C64

Parallelkabel für 1541/71, Monitorkabel, X1541 Kabel, Scartkabel, S-Videokabel

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

Auch für **Sega Megadrive, 1 oder 2**, kann ich Kabel liefern, jede Konsole kann bedient werden. Sollte ein Kabel nicht im Shop angeboten werden bitte ich um eine Anfrage.

Für **Playstation, Nintendo Wii** oder **XBox** liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

Stefan Schauf, Schötmarsche Str.25, 32791 Lage/Lippe



LIEBE LOTEKS!

Zuerst möchten wir uns bei allen Leserinnen und Lesern ganz herzlich für die Unterstützung bedanken, die wir nach der (durch eine starke Erhöhung der Versandkosten) unvermeidbaren Abopreiserhöhung erfahren haben. Durch neue Abos und Spenden haben wir vorerst wieder ausreichend Spielraum.

Der Commodore 64 ist eines der Kernthemen von Lotek64, wie der Name unserer Publikation gar nicht subtil anzudeuten versucht. Er sei in letzter Zeit etwas zu kurz gekommen, mein(t)en einige Leser – und sie haben recht. Um den wunderbarsten aller Heimcomputer nicht allzusehr zu vernachlässigen, haben wir diesmal das nach 20 Jahren doch noch für den C64 umgesetzte Prince of Persia getestet und die Neuauflage des Standardwerks über die Firma Commodore gelesen. Und dann haben wir uns durch Tonnen von Prügelspielen gekämpft, um den umfangreichsten Beat'em-up-Test für den C64, der jemals geschrieben wurde, zusammenzustellen. Er erscheint in zwei Teilen, damit auch für andere Themen Platz bleibt, etwa Weihnachtstentakel, Atari-Comics, Psycho Waluigi, Commander Keen und den gar nicht netten Wario. Außerdem setzen wir das Interview mit dem Colasoft-Gründer fort, stellen interessanten Lesestoff, Musik und Neuigkeiten vor und liefern hoffentlich ausreichend Lesestoff für die kalten Wintertage.

Wir wünschen euch schöne Weihnachtsfeiertage und ein gutes neues Jahr!

Georg Fuchs
(für die Redaktion)

INHALT

Lo*bert (Martinland)	2
Editorial, Impressum, Abo-Info.....	3
Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann).....	4
Kurzmeldungen, Nachtrag zu Tetris Tower 3D.....	5
Prince of Persia für den Commodore 64 (Thomas Hebbel).....	6
Feedback	7
Covert Action: Sid Meiers beinahe vergessener Klassiker (Andreas Dobersberger).....	8
Buchrezension: Neuauflage von „Rise and Fall of Commodore“ (Martinland)	10
Buchrezension: Kunst, Coder und Maschine (Martinland)	11
Lesestoff: Kurzrezensionen und Lesetipps (Klemens Franz, Steffen Große Coosmann)	12
Studie: Videospiele als Hilfe beim Lernen (Lars „Ghandy“ Sobiraj).....	14
Aus dem Nähkästchen: Commodore-Weihnachtsfeiern (Thomas Dorn)	15
Willkommen im Super Wario Land (Steffen Große Coosmann)	16
Fan-Game Psycho Waluigi (Steffen Große Coosmann).....	19
Retro Treasures: Atari Force Comics (Simon Quernhorst)	20
Interview mit dem Colasoft-Gründer, Teil 2 (Karsten Uhl)	21
Messebericht: Hobby & Elektronik 2011 (Christian Dombacher).....	24
Nerd-Shirts: Pac-Man (Marleen)	25
Vier Fäuste, acht Bit: C64-Prügelspielspecial, Teil 1 (Georg Fuchs)	26
Commander Keen: The Universe is Toast (Steffen Große Coosmann).....	30
Schmuckes für den Weihnachtsbaum (Marleen).....	31
Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann)	32
Der Fall Micromusic (Steffen Große Coosmann)	35
Videogame Heroes #05: Commander Keen (Marleen)	36

IMPRESSUM, ABO, KONTAKT

Herausgeber, Medieninhaber: Georg Fuchs,
Waltendorfer Hauptstr. 98, A-8042 Graz/Austria

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen. Da für den Versand der Hefte ins In- und Ausland völlig unterschiedliche Bedingungen gelten, wir aber vermeiden möchten, dass für unsere Abonentinnen und Abonnenten unterschiedliche Tarife gelten, gilt seit Lotek64 #37 der Preis von 2 Euro pro Heft. Ein Jahresabo (4 Ausgaben) kostet also 8 Euro.

Abos werden nicht automatisch verlängert. Jedes persönlich adressierte Heft erhält einen Vermerk mit dem Guthaben VOR Versand. Läuft ein Abo aus, wird dies ebenfalls auf dem Adressetikett bekannt gegeben, damit eine Verlängerung rechtzeitig erfolgen kann.

Internationale Bankverbindung (IBAN):
AT58 1200 0766 2110 8400, BIC: BKAUATWW
Kontoinhaber: Georg Fuchs
Österreich:
Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)
Paypal: commodore@aon.at

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorna-
name Nachname“ angeben, max. 35 Zeichen! Wer
ein Abo bestellt, muss uns natürlich trotzdem per
E-Mail oder auf dem Postweg verständigen und die
Adresse bekannt geben!

E-Mail: info@lotek64.com
Internet: <http://www.lotek64.com/>
Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>
Facebook: [http://www.facebook.com/
pages/Lotek64/164684576877985](http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985)



DIE REDAKTION



ARNDT	MARLEEN	AXEL	KLEMENS	LARS	RÄINER	MÄRTIN	JENS	STEFFEN	GEORG
adettke@	marleen@	axel@		rainer@	martinland@	jens@	steffen@	gfuchs@	
lotek64.com	lotek64.com	lotek64.com		lotek64.com	lotek64.com	lotek64.com	lotek64.com	lotek64.com	lotek64.com

September 2011

25. September 2011

Eine Preview-Version (also Pre-Alpha) des **Micro64-Emulators** ist erschienen.
<http://micro64.de/>

25. September 2011

Edge Grinder, ein neues Shmup für den C64 und CPC:
http://formatwar.net/view_article.php?art=collaboration_1
Man kann es sich auch in einer Box bestellen:
<http://www.rgcd.co.uk/p/shop.html>

Oktober 2011

2. Oktober 2011

Puppy's, ein neues Spiel für den C64:
<http://www.csdb.dk/release/?id=102117>

2. Oktober 2011

Firmware 2.0 für **Zoomfloppy** ist erschienen.

2. Oktober 2011

Kryoflux kann jetzt Amiga-Disks zurückschreiben, genauer gesagt: Dateien im IPF-Format zurückschreiben.

2. Oktober 2011

Block Copy, ein neues C64-Spiele-Modul, wurde veröffentlicht.
<http://www.rgcd.co.uk/2011/09/blok-copy-cartridge-available-c64.html>

9. Oktober 2011

Voxatron, ein Spiel im Retro-Charme:
<http://www.ubuntuvibes.com/2011/10/first-alpha-build-for-indie-action.html>



9. Oktober 2011

Die komplette Doku „**Get Lamp: The Text Adventure Documentary**“ gibt's auf YouTube:
<http://www.youtube.com/watch?v=LRhbcDzbGSU>

9. Oktober 2011

Game Studio Culture Dictionary
http://www.gamasutra.com/view/feature/6504/a_game_studio_culture_dictionary.php

9. Oktober 2011

Das Retro-Adventure **Gemini Rue** gibt es auf DVD im Handel. Für ca. 20 Euro bekommt man eine deutsche Fassung (inkl. Sprachausgabe), den Soundtrack, einen Audiokommentar des Machers plus zwei Bonusspielchen.
<http://www.wadjeteyegames.com/gemini-rue.html>

23. Oktober 2011

Prince of Persia ist nach zwei Jahrzehnten auf dem C64 gelandet (Test in diesem Heft).
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=102248>
Das Spiel läuft auch auf Emulatoren, die das EasyFlash unterstützen. Jordan Mechner, Schöpfer des Originals, hat sich bereits zu Wort gemeldet:
<http://popc64.blogspot.com/2011/10/prince-of-persia-for-commodore-64128.html>

23. Oktober 2011

Ein neuer MVS-Titel ist in limitierter Auflage zu haben, es handelt sich um den Turrican-Klon **Gunlord**.
http://www.ngdevdirect.com/product_info.php?products_id=42

23. Oktober 2011

Eine **Vectrex-3D-Brille** ging für 822,00 Dollar über den Tresen:
<http://www.ebay.at/itm/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=260867140502&ssPageName=ADME:B:EOIBUAA:AT:1123>

23. Oktober 2011

Es gibt Neues vom **Larry-Laffer-Remake**. Die Rechte liegen bei Replay Games, die zusammen mit Al Lowe auch an einem neuen Larry-Spiel werkeln.
<http://www.golem.de/1110/86953.html>

30. Oktober 2011

Bill Herd, legendärer Commodore-Ingenieur, startet neue Webseite: www.c128.com

November 2011

6. November 2011

Diese **Turbokarte** übertaktet die CPU des C64:
<http://wiki.projekt64.filety.pl/doku.php?do=show&id=projekt64/turbo>
<http://csdb.dk/release/?id=102360>

6. November 2011

Am 3.12.2011 fand in der TU Wien zum 3. Mal die **Retrobörse** für klassische Videospiele und Konsolen statt. www.retroboerse.at

13. November 2011

Mit **Commodore OS Vision** gibt es jetzt eine Linux-Distro für „Commodore-Enthusiasten“, deren Oberfläche sich am C64 orientiert. Video und Beschreibung gibt es hier:
http://www.commodoreusa.net/CUSA_OS_Vision.aspx

13. November 2011

ScummVM feiert 10jähriges mit neuer Version 1.4.0, die pünktlich zum 11.11.11 um 11:11 Uhr herausgekommen ist. Eine der bedeutenderen Neuerungen ist die PC-Speaker-Unterstützung für Monkey Island 2 und Indiana Jones IV. Neu unterstützt werden Lands of Lore: The Throne of Chaos und Ringworld: Revenge of the Patriarch. Bei den Sierra SCI-Spielen laufen jetzt auch die Amiga-Versionen.
<http://www.scummvm.org/news/20111111/>

13. November 2011

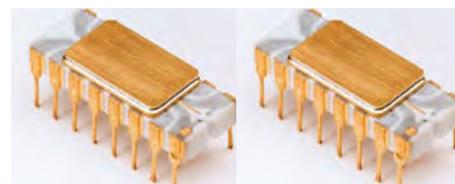
Die **Webcam** wird 20 Jahre alt.
<http://web.de/magazine/digitale-welt/webtrends/14097582-von-kaffeekannen-und-dem-everest-die-webcam-wird-20.html>

20. November 2011

Fortress of Narzod, die Portierung eines guten Vectrex-Spiels, ist als Cartridge für den C64 erschienen. <http://www.rgcd.co.uk/>

20. November 2011

Der **Mikroprozessor** feiert 40. Geburtstag.
http://www.chip.de/news/Intel-4004-Der-Mikroprozessor-wird-heute-40-Jahre_52854372.html



Versionscheck (Stand: 25.09.2011)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.3.3	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.3	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.8	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.7.3	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MESS	0.144u2	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.144u2	Automaten	http://mamedev.org/
Yape	1.0.2	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.4.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.2	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

20. November 2011

Der Amiga One X1000 in bewegten Bildern:
<http://www.youtube.com/watch?v=HDk48u6cDTM>

27. November 2011

Space Lords, ein neues C64-Spiel
<http://p1x3l.net/86/space-lords-wip-ein-neues-c64-spiel/>

27. November 2011

Wer noch Geschenke für einen „Nerd“ oder Retro-Fan sucht, wird vielleicht hier fündig:
<http://t3n.de/news/weihnachtsgeschenke-nerds-geeks-344049/>

4. Dezember 2011

Das nette kleine Browserspiel Canabalt (<http://www.canabalt.com>) wurde gleich zweimal für den C64 umgesetzt, die zweite Version ist offenbar die „offizielle“.
<http://www.csdb.dk/release/?id=103017>

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=103143>

4. Dezember 2011

Nach Doom wurde nun auch Quake vom Index genommen.
<http://web.de/magazine/spiele/aktuell/14253896-quake-fliegt-vom-index.html>

4. Dezember 2011

Super Mario auf bulgarischem Akkordeon, da geht die Post ab!
<http://www.youtube.com/watch?v=epP1ZASwC7g>

4. Dezember 2011

Das ältere polnische Adventure Soltys gibt es jetzt kostenlos in einer englischen Fassung bei ScummVM.
<http://www.scummvm.org/downloads/#extras>

Videospieltreffen SüdWest

Was ist das VSTsw?

Das VSTsw ist ein Retro-Gaming-Treffen, das viermal jährlich im Raum Stuttgart stattfindet. Es ist jeder willkommen, der aktiv Retrospiele spielen möchte. Außerdem ist es der Name des Portals für die Webpräsenz dieser Treffen.

Was ist ein Wettbewerb auf dem VST?

Bei einem Wettbewerb spielen alle Beteiligten gegeneinander respektive miteinander in Teams. Die Spiele werden als Turnier gespielt, wobei jeder Spieler die gleiche Anzahl an Spielen absolviert, da jeder Platz ausgespielt wird. Dem Sieger winkt die Ehre des Erfolges. Es werden vorrangig Spiele für vier oder mehr Spieler angeboten.

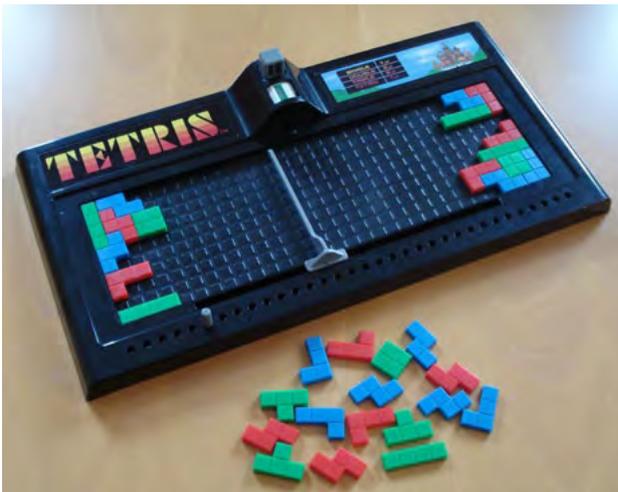
Am Samstag, dem 15. Oktober 2011, fand zum dritten Mal das Videospieltreffen SüdWest (VSTsw) statt. Von 10 Uhr morgens bis 12 Uhr abends wurde auf unterschiedlichen Systemen (C64, Amiga, Atari XL und Jaguar) gezockt. Neben dem Spielen diskutierten die Besucher beim gemütlichen Grillen auch über die Welt im Allgemeinen und Retro im Besonderen. Nach den diversen Turnieren gab es noch zwei Vorträge, anschließend klang der Abend mit weiterem Spielen und Ausprobieren von neuer Hardware aus. Das Treffen fand wie schon vorher in Leonberg-Höfingen im Jugendhaus statt. Insgesamt wurden sechs Wettbewerbe gespielt (Wizard of Wor, Speedball 1, Bombmania, NBAJam, Hockeymania und Mashed Turtles), aufgeteilt nach Zahl der Mitspieler (zwei, vier oder acht). Ein Novum war, dass einer der Wettbewerbe auf zwei verschiedenen Systemen gleichzeitig ausgetragen wurde, auch um die Unterschiede der beiden Versionen zu erleben. Der Höhepunkt neben den Wettbewerben war sicherlich der Vortrag über das Tec Toy Mega Drive 4 aus Brasilien. Der Vortrag über Ubuntu 11.10 kam ins Programm, weil zwei Tage zuvor dessen internationale Release-Party startete und das VSTsw quasi ein inoffizieller Teil davon wurde.

Das nächste Treffen ist für Februar 2012 wiederum in Leonberg-Höfingen geplant.

Kontakt: Thorsten Butschke
www.npoi.de/wgl-kradd@tssc.de

Noch mehr Brett-Tetris

Kleine Ergänzung zum Artikel „Tetris Tower 3D“ in Ausgabe 38: Dies war bereits die zweite Adaption von Tetris als Brettspiel, denn zunächst erschien durch die Firma TOMY UK Ltd. eine liegende Version für zwei Spieler. Die Verpackung und Anleitung des einfach „Tetris“ benannten Spiels enthalten Texte auf Englisch, Italienisch, Spanisch und Deutsch. Die Packung enthält folgenden Rechtevermerk: „TM & C 1991 Elorg/Nintendo. Lizenz durch EM-Entertainment München Merchandising Film- und Fernseh GmbH“.



Abwechselnd drücken die Spieler auf den

Knopf eines mechanischen „Zufallsrads“. Anschließend ist der angezeigt Stein auf der eigenen Hälfte des durch eine variable Linie separierten Spielfelds zu platzieren. Bei Vollendung von Reihen wird die variable Linie eine, drei, fünf oder sieben Zeilen in Richtung der gegnerischen Spielfeldhälfte verschoben. Auf diese Weise erhält man selbst mehr Platz für weitere Steine, während dem Gegner entsprechend weniger Platz verbleibt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keinen Stein mehr in seiner Hälfte platzieren kann.

Simon Quernhorst

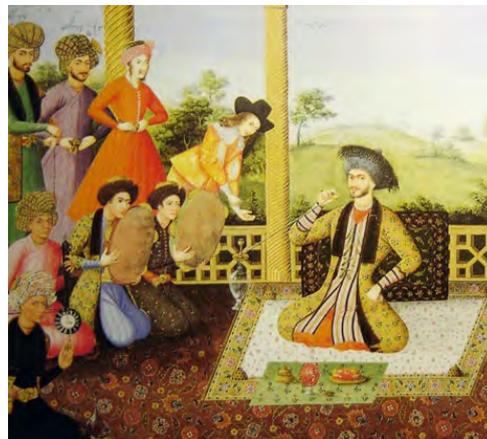


Prince of Persia endlich für den C64 erschienen

Prison Break im Mittelalter

Der Atem eines jeden C64-Jüngers stockte jüngst, als in den einschlägigen Internetforen von einer Umsetzung des Multi-Plattform-Klassikers Prince of Persia für den C64 die Rede war. Kaum zu glauben, dachten viele, so auch ich. Andreas Varga alias Mr. Sid hat, von der breiten Masse weitgehend unbemerkt, das Spiel auf Basis des Apple-II-Quellcodes umgesetzt. Das kostenlos als Download erhältliche Spiel dürfte echte Sparfüchse jedoch irritieren. Ein klein wenig Zusatzhardware in Form des weitverbreiteten und auch in Deutschland für wenig Geld erhältlichen Easyflashes ist erforderlich, um den Daten der persischen Datenflut Herr zu werden.

von Thomas Hebbel



Das Easyflash wird beispielsweise von Retrodonald bereits mit Prince of Persia im Flashspeicher geliefert. So kam auch ich in den Genuss dieses netten Stückes Hardware und des Spiels. Es startet sofort vom Modul und empfängt den Spieler mit einem kleinen Startbildschirm. Einen Joystickknopfdruck später sieht man schon das Intro und es verschlägt einem den Atem. Nicht, weil die Story so unglaublich innovativ wäre. Wer kennt sie nicht?

Der eigentliche Herrscher ist unterwegs, um Krieg auswärts zu führen, da fällt ihm der gemeine Wesir Jaffar in den Rücken. Als Gipfel seiner Terrorherrschaft entführt er die Königstochter, um diese zur Heirat zu zwingen. Den einzigen potentiellen Kandidaten, der seine Pläne durchkreuzen könnte, wirft er tief in das Verlies seines Palastes, auf dass er darin verrotte. Natürlich lässt sich das unser Held nicht gefallen und macht sich an die Arbeit, den Bösewicht in nur 60 Minuten zu stürzen und die Frau seines Lebens zu retten.

Warum aber verschlägt es einem dem Atem? Weil das Intro allein schon so nah an dem ist, was man auf den anderen Plattformen vor langer Zeit zuletzt gespielt hat. Es werden nicht nur Erinnerungen geweckt, man merkt auch sofort die detailgenaue Umsetzung.

Sobald die erste Spielszene startet, ist man endgültig gefangen im Bann des Prinzen. Das Spiel lässt sich mit dem Joystick fast genauso einfach wie früher über die Tastatur steuern. Die Animationen des Helden sind ein grafischer Genuss und die Levels... sie sehen einfach toll aus. Schnell ist ein Spielfortschritt gemacht, den man ab Level 3 auch direkt auf dem Easyflash speichern kann.



Der Startbildschirm von Prince of Persia deutet grafische Pracht an.

Die Tränke, die Schwertkämpfe, die Fallen. Einfach alles ist da und sieht fantastisch auf unserem kleinen C64 aus. Wenn man etwas meckern möchte, dann vielleicht, dass es bei vielen herunterfallenden Steinplatten sowie gleichzeitigen Sprüngen und Türöffnungen zu kleinen Rucklern kommt. Dies trübt die Spielfreude aber kaum. Ist die Erinnerung an die Schwertkämpfe und das Timing der Fallen erst wieder da, ist man einfach wieder „zu Hause“, soweit man das bei dem Verlies des Wesir Jaffar so sagen kann.

Prince of Persia ist eine unglaublich gelungene Umsetzung eines zeitlosen Klassikers



für den C64. Wer noch kein Easyflash hat, hat jetzt einen Grund, die paar Euro zu investieren. Wer Prince of Persia jedoch nie, egal auf welchem System, gemocht hat, wird auch am C64 keine Freude haben – die Umsetzung ist einfach zu detailliert.

Wer etwas tiefer in die Materie einsteigen will, kann im Blog von Mr. Sid in einem Entwicklungstagebuch schmökern. [1]



Jordan Mechner, Schöpfer der Originals: „Als ich PoP 1989 auf dem Apple II programmierte, konnte ich niemanden von einer C64-Portierung überzeugen. Das System galt als veraltet.“



[1] PoP-Entwicklungstagebuch

<http://popc64.blogspot.com>



Schon seit einigen Heften, die sicher nach wie vor liebevoll, informativ und mit viel Mühe entstanden sind, sind für mich die Inhalte immer weiter entfernt von den Grundideen der ersten Ausgaben. Oft geht es nur um Selbstdarstellungen allerlei Art, es fehlt die Ausgewogenheit zwischen alten Homecomputern und reinen Gamekonsolen.

Ich würde mir z.B. einen Gesamtüberblick über Joystickarten wünschen, wie diese aussehen, wie viele Funktionen sie haben, zu welchen Geräten sie passen, Vor- und Nachteile, Markenname, Handhabbarkeit, Steuer- und Reaktionsgenauigkeit etc. Oder einen Bericht über Drucker von damals (Typenrad, 8/9-Nadler, Minidrucker/Großdrucker, Traktorführung/Frictiontrieb, Preise usw.), Monitorarten, Schnittstellen, Anschlussarten, Netzwerke (C64-Amiga, Amiga-PC, C64-PC, Homecomputer zu CB-Funk).

Lang lebe der Brotkasten, Amiga, Atari und all die weiteren tollkühnen Homecomputerkisten von damals. Lang lebe auch noch Lotek64, möge die Macht mit euch sein!

Mathes

[Hallo Mathes, danke für die Glückwünsche! Dein Einwand stimmt, Lotek64 hat sich im Laufe der nun schon fast zehn Jahre seines Bestehens verändert und ist vom ursprünglichen Konzept abgewichen. Im Marketing-Jargon könnten wir sagen, das Heft habe sich weiterentwickelt, ist inhaltlich breiter geworden. Aber das liegt auch im Auge des Betrachters. Eine Tatsache ist aber, dass heute jedes Heft doppelt so viele Seiten hat wie in der Anfangszeit. Die ursprünglichen Themen gibt es noch, sie teilen sich ihren Lebensraum jetzt aber mit Themen, die früher noch nicht in Lotek64 vorgekommen sind.

Die Themenvorschläge sind alle ganz in unserem Sinne, allerdings ist Lotek64 eine Publikation, die von unbezahlten Autorinnen und Autoren in ihrer Freizeit erstellt wird. Wir können also niemanden beauftragen, einfach einen Artikel über alle Drucker der 80er-Jahre zu machen, oder 50 Joysticks zu testen. (Über Joysticks ist 2003 übrigens ein sehr umfangreiches Buch von Winnie Forster und Stephan Freundorfer erschienen, das auf 144 Seiten alle Fragen beantworten sollte. Es ist nach wie vor erhältlich und hört auf den Titel „Joysticks“) Sollte jemand Beiträge zu Mathes' Themenvorschlägen schreiben wollen, sie diese herzlich willkommen!

Keep up the good work!

Da Bear, Holland

Ein tolles Heft habt ihr mal wieder abgeliefert! Habt ihr eigentlich schon einmal darüber nachgedacht das Layout ein wenig an kleinere Bildschirme

*** DER COMPUTER - SPEZIALIST ***

C16 – C116 – PLUS/4 – 1541 – 1551 – 1571 – 1581 – SFD1001 – 8250 – C64 – SX64
C65 – Drucker – Farbmonitore – 1530 – 1531 – VC20 – C128 – PET – Amiga – PC

Hardware

Computer, Floppies, Drucker, Interface, Ersatzteile, Tauschgeräte, 64 Kbyte RAM Erweiterungen C16 / C116 sowie ROM Listing 3.5, Module, REUs, C64/C128, div Joysticks, Mäuse mit Adaptern, Bücher, Joypads, Centronics, Paddels, Ersatzplatinen, Adapter, RS232, verstärkte Netzteile, EPROMs, Datensetzenjustage, Handbücher, IEC488, Anleitungen, Disketten, SFD1001, IEC64W Interface, Goliath-EPROM-Brenner, 256 KB Erweiterungen für den PLUS/4 mit Bank-Jump, Centronics/RS232 Tester und Interface mit Treibersoftware, alle Commodore ICs, Speederkabel, PLUS/4 in deutsch + mit 256 KB RAM, Mailboxbetrieb, Das große PLUS/4 und C64 (1Kgr.) Buch für nur je 9,50 €, C64 Bücher im 10er Sortiment 39,95 € Einzelbuch nur noch 4,95 €

Sonderangebote: SFD1001 + IEC64W - Interface mit Stecker und Kabel, Netzteile, Goliath EPROM-Brenner, Floppieköpfe, Platinen 1541 II, Jack Attack, IC-Tester, Magic-Desk/Turbo+Hardcopy-Modul

Software

Free-, PD-, Shareware, Anwenderprogramme, DFÜ, RS232, Centronics, Superbase, Figforth, CP/M Vollversion mit großem engl. Riesen-Handbuch sowie System und Supportdisks für 49,95 €, LOGO, Ultra-Forth, Spiel-USA- und Ungarn-Software, Turbotape-Super für 64 KB Computer, alle Disks randvoll mit 170 Kbyte Programmen für je 4,95 €, Betriebssysteme für C64 wie GEOS und PAOS auch für den PLUS/4, Sound Sprach- und Modulsoftware, Original GEOS auch in Version 3.5 für PLUS/4 und die schnelle 1551, Kopier- und Knackprogramme, Maschinensprache, Assembler, Compiler, CALC und SCRIPT in deutsch, Nibbler etc., Reparatur-Test-Kopier-IC-Tester-Module (jetzt nur noch ca. 2 Ct. pro Kilobyte)

Rabatte für Disketten:

Stückzahl 5 10 15 20 30 50 75 100 200
Rabatt % 15 20 25 30 40 50 60 70 75
(jetzt jede 5 1/4" Disk 4,95 € pro Stück)
ab 200 St. nur 1,24 € und 0,7 Ct./KByte

Reparatur und Service Beratungs-Service 13 – 19 Uhr und auf Absprache.

Reparaturen ab nur 14,95 € + Material in 24 Std. mit allen Originalersatzteilen, Modulen, Kabeln, Adaptern, RAMs, Steckern, Erweiterungen und Einzelteilen. Floppy-Reparatur ab 19,95 € + Ersatzteilen. Keyboards, Modulatoren, Quarze, alle Netzteile, Tauschgeräte und Platinen, LEDs, Schaltbilder, ICs, Paddle und Kabel, EPROM-Bänke mit 12 stufigem Drehschalter und 2 x 6 Steckplätzen, Extensionport Steckern, Abschirmungen von z.B. Floppy 1551 etc. gegen Störstrahlung, Tastaturreinigung und Utility Module. Wir programmieren und brennen auch Ihre Programme auf ICs ggfls. auch mit Menu-Einschaltmeldung nach Ihren Angaben. Brennfiles von allen gängigen Programmen stellen wir Ihnen auch per email für 2,50 € per File zur Verfügung. Für weitere Informationen sehen Sie bitte auf unserer Website WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unter „unsere aktuellen Angebote“.

Eine immer neue Gratisdiskette pro Bestellung sowie Informationen mit Tipps und Tricks und unseren [Kunden-Beratungs-Service](http://WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ) + wöchl. Sonderbonus-Verlosung

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

Tannenweg 9 - 24610 Trappenkamp - Tel. 04323/3991 FAX 4415 VoIP 04323/806064
Internet site : WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unsere aktuellen Angebote

anzupassen? Auf einem 7"-Reader ist der Text einfach zu klein.

Carsten

[Nicht, dass wir etwas gegen diese Idee hätten, aber wir betrachten das gedruckte Heft als Stammapgabe, das dem PDF zugrunde liegt. Um eine auf 7"-Reader zugeschnittene Version zu bauen, müssten wir das Layout so umstellen, dass es sich nicht mehr zum Druck eignen würde. Und für eine zweite, optisch veränderte Version fehlen uns einfach die Ressourcen.]

Vielen Dank für die gute Arbeit!

Christian

Bei der Gelegenheit mal ein dickes Dankschön für Euer Engagement! Ohne die Lotek64 würde (sicher nicht nur) mir etwas fehlen! Macht bitte noch gaaanz lange weiter so!

Christian

Lotek64 #40

In Ausgabe 40 von Lotek64 gibt es wieder Prügel... spiele, und zwar in der Fortsetzung des ausführlichsten aller C64-Beat'em-up-Tests aller Zeiten.

Die C64-Cartridges Edge Grinder und Fortress of Narzod werden einer strengen Prüfung unterzogen. Dazu gibt es ein höchstwahrscheinlich (f)eierliches Oster-special sowie das bewährte Angebot aus dem Hause Lotek64.

Lotek64 #40 erscheint im März 2012.

Covert Action

Die Spiele, die Sid Meier Ende der Achtziger bis Anfang der Neunziger für Microprose entwickelt hat, genießen heute fast ohne Ausnahme legendären Ruf. Nachdem er sich mit authentisch umgesetzten Simulationen wie F-15 Strike Eagle und Silent Service einen Namen gemacht hatte, ging er spätestens mit den innovativen Meisterwerken Pirates!, Railroad Tycoon und Civilization in die Videospiegelgeschichte ein. Ob man nun die Rolle eines Piraten, eines Eisenbahnbarons oder einer ganzen Zivilisation übernimmt, Meiers Spiele dieser Zeit zeichneten sich durch originelle Sujets, komplexes, vielseitiges Gameplay und dynamische, lebendig wirkende Spielwelten aus.

von Andreas Dobersberger

Meiers 1990 für DOS und ein Jahr später für Amiga erschienene Agentensimulation Covert Action verfügt zwar ebenfalls über die genannten Qualitäten und ist auch im gleichen Zeitraum entstanden wie Railroad Tycoon und Civilization, ging im Gegensatz zu diesen Spielen allerdings hoffnungslos unter und war gut zwanzig Jahre lang praktisch vergessen.



Die Infiltration eines Bürogebäudes (DOS)

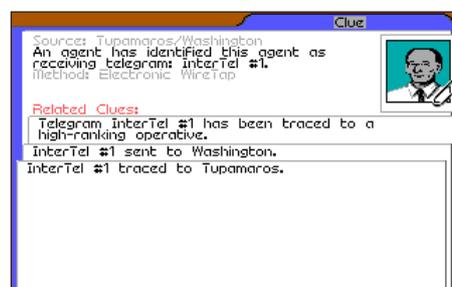
Erst im Frühjahr 2010 erlebte Covert Action ein kleines Revival, als eine Gruppe User aus dem bekannten Something-Awful-Forum mehrere parallele „Let’s Plays“ der Agentensimulation in Videoform veranstaltete, die wiederum andere „Let’s Player“ auf Sid Meiers Perle aufmerksam machten und zu eigenen Videos inspirierte. Kurze Zeit später war YouTube von Covert-Action-LPs geradezu überflutet. Das Spiel schien ganz offensichtlich einen bestimmten Nerv getroffen zu haben.

Covert Action entstand aus einem Spiel, das ursprünglich für den C64 geplant war, dessen Entwicklung aber eingestellt wurde. Einige Zeit später nahm Sid Meier zusammen mit Bruce Shelley die Idee wieder auf und konzipierte sie neu, diesmal mit dem PC als Plattform. Der Spieler übernimmt die Rolle eines

Geheimagenten, der für die CIA arbeitet; das Ganze ist irgendwo zwischen einer exotischen Superheldenfantasie à la James Bond einerseits und einer realistischen, sorgfältig ausgerechneten Simulation des Spionagewesens andererseits angesiedelt.

Zu Spielbeginn wählt man Geschlecht und Codenamen (beides irrelevant für den weiteren Spielverlauf) und verteilt Fertigungspunkte auf die Bereiche Kampf, Autofahren, Kryptologie und Elektronik. Daraufhin erhält man vom CIA-Chef den ersten Auftrag und eine Handvoll Spuren.

Das Grundmuster ist immer gleich: Es geht darum, ein geplantes Verbrechen zu verhindern, an dem mindestens sechs Personen aus einer oder mehreren terroristischen Organisationen beteiligt sind. Dazu sammelt man auf die verschiedensten Arten Hinweise und versucht möglichst viele der involvierten Verbrecher zu überführen und verhaften, bis der Plan in sich zusammenfällt.



Im CIA-Hauptquartier (DOS)

Dabei sollte man sehr überlegt und gleichzeitig möglichst effizient vorgehen, denn man befindet sich in einem ständigen Wettlauf mit den Verschwörern, die parallel zu den Ermittlungen unermüdlich ihren Plan aushecken.

Wenn man Stunden mit einem Flug von Prag nach London verschwendet, weil man auf eine falsche Fährte hereingefallen ist, sind die Verbrecher der Verwirklichung ihres Plans in der Zwischenzeit wieder einige Schritte nähergekommen.

Einen Großteil der Zeit verbringt der Spieler in Microprose-typischen Menüs, die ihm diverse Orte und Handlungsmöglichkeiten anbieten. Bestimmte Spielelemente werden durch Minigames dargestellt. Entschließt man sich etwa, eine Wanze an einem Gebäude anzubringen, so geschieht das in Form eines kleinen Puzzlespiels, in dem es Schaltkreise umzuleiten gilt, ohne einen Alarm auszulösen. Will man ein Auto verfolgen, so wechselt die Ansicht in eine Vogelperspektive des Straßennetzes und man muss darauf achten, das anvisierte Fahrzeug nicht aus den Augen zu verlieren, aber auch nicht zu nahe heranzufahren und womöglich entdeckt zu werden. Die meiste Zeit wird man jedoch damit verbringen, Gebäude zu infiltrieren. Hierbei schleicht man, ebenfalls aus der Vogelperspektive, durch die einzelnen Räume, überwältigt feindliche Wachen, knackt Safes, hackt Computer, fotografiert Hinweise und nimmt Leute fest. Diese Sektion bietet überraschend große Spieltiefe und erinnert fast ein wenig an die frühen Metal-Gear-Spiele.

Trotz dieser Elemente bleibt Covert Action ein Spiel, in dem es um Deduktion geht. Der Spaß liegt darin, durch das Ergattern und Kombinieren einer immer größeren Anzahl an Hinweisen Stück für Stück das Komplott in seinem Kopf zusammensetzen. Vermutlich funktioniert Covert Action deshalb auch so gut im „Let’s Play“-Format. Wie bei einem Krimi im „Whodunnit“-Stil können die Zuschauer mitraten und -tüfteln, sogar Tipps in Form von Kommentaren für den Spieler hinterlassen, sollte dieser einen entscheidenden Zusammenhang übersehen haben. Spätestens, wenn man sich im Kopf eine viel bessere

Hinweise wollen kombiniert werden (DOS)



Taktik zur Überführung des terroristischen Superhirns als der Spieler zurechtgelegt hat, möchte man unbedingt selbst loslegen.

Wie in den meisten Sid-Meier-Spielen der Zeit ist der dynamische Spielablauf eine der größten Stärken von Covert Action. Erstens befindet sich, wie schon erwähnt, die Spielwelt ständig in Bewegung und ihre Elemente in Interaktion: NPCs reisen von Land zu Land, Geldkoffer wechseln den Besitzer, Nachrichten werden verschickt, Doppelagenten verbreiten Falschinformationen. Diese Dinge passieren von selbst, es kommt nur darauf an, möglichst geschickt auf sie Einfluss zu nehmen. So kann man zwar ein Attentat verhindern, indem man den Waffenlieferanten überführt und festnimmt; tut man das allerdings, bevor er seine Rolle im Plan durchgeführt hat, alarmiert man natürlich die anderen Beteiligten, die daraufhin untertauchen. Besser wäre es, den Lieferanten mithilfe besonders belastender Beweise so sehr einzuschüchtern, dass er als Doppelagent seine Rolle weiterspielt, gleichzeitig aber die CIA über jeden weiteren Schritt des Komplotts auf dem Laufenden hält, so dass man möglicherweise den Attentäter selbst mit der Waffe ertappen kann. Riskant, natürlich, aber auch um einiges lohnender.

Zweitens gibt es keine fixe „Story“, keine im Vorhinein geskripteten „Missionen“; alles wird bei jedem Spiel aufs Neue zufällig generiert: von den Verbrechen und den beteiligten Organisationen und Personen über die Namen und das Aussehen von Figuren bis hin zum Layout von Straßen und Gebäuden. Das, zusammen mit den zahlreichen unterschiedlichen Möglichkeiten sein Ziel zu erreichen, erhöht den Wiederspielwert natürlich enorm, da nie ein Fall dem anderen gleicht.

Perfekt ist Covert Action trotzdem nicht. Die Steuerung in den Action-Sequenzen ist hoffnungslos überkompliziert, die einzelnen Spielsegmente sind untereinander nicht hundertprozentig ausbalanciert, und auf die Dauer können die Fälle trotz der noch so hohen Anzahl sich stetig ändernder Variablen doch ziemlich repetitiv werden. Sid Meier war mit Covert Action gar so unzufrieden, dass seine zukünftige Designphilosophie radikal davon

Die Grafik der Amiga-Version ist etwas comichafter.



* * * FLOPPY - SENSATION SFD 1001 * * *

4133 Blocks free " auf einer normalen 1541 Diskette anstatt nur 664 Blocks

Jetzt ist es für Jeden möglich geworden seinen Speicherplatz auf jeder einzelnen Diskette um fast das 7fache zu erweitern. Die Technik der professionellen PET Geräte steht jetzt zum 98,50 € / Laufwerk incl. Umfang zur Verfügung. der SFD1001 um ein 1541 oder 1541 II. Neu-Commodore Lagerbe-uns haben dies möglich Floppy wird von uns und ggfls. mit Original-ist bei Commodore nun superschnelle IEC Ante braucht allerdings um an den C64/C128



Sein Speicherpreis von nur Zubehör im begrenztem Dabei ist die Zuverlässigkeit Vielfaches größer als die der geräte aus einem altem stand und der Support von gemacht. Jede einzelne auf Herz und Nieren geprüft ersatzteilen repariert. Dies mal leider erforderlich. Der schluß hier auf der Rücksei-ein spezielles IEC Interface angeschlossen zu werden.

Eine umfangreiche Anleitung, natürlich in deutsch und auf Papier ist auch dabei. **SFD 1001 die Superfloppy mit sagenhafter Geschwindigkeit und Speichergröße.**

Aber alles kein Problem! Wir haben das Interface IEC64W, wie Sie hier sehen, für Sie neu aufgelegt. Gleich mit einem ca. 1m langem Kabel und einem Stecker für die SFD1001 bzw. für alle PET Geräte mit IEEE 488 Anschluß. Damit ist die Tür zwischen den PET Geräten mit parallelem IEC-Bus und unserem seriellem IEC-Bus vollständig aufgestoßen. Kopieren nach Lust und Laune kreuz und quer. Die Kopier-der mit-diskette 49,50 € / weil ich sehr, programme gelieferten gleich enthal-Interface sind damals die IC-sehr günstig sind auf Support-ten. Die möglich und Teil-über-nehmen konnte. Auch Ersatzteile und Original-Dokumentationen habe ich noch auftreiben können. Originaldokumente sind einmalige, seltene Sammlerstücke.



Servicemanual 24,95 € Der 6530 901885-04 23,47 € Original Handbuch 24,95 €



oder gleich die ganze Huckepackplatte wie diese: Einige SFD1001 geln biete ich Alles in sehr be-Nehmen Sie die zu zu gehören maliges Ange-



mit kleinen Män-für 69,50 € an. grenzter Menge. Chance wahr da-die dieses ein-bot annehmen.



Und nun viel Spaß mit dem großen Speichervolumen und dem Zugriff auf die Geräteserie der PET Computer sowie den tollen Zusatzfunktionen des IEC64W Interface mit dem Support für das DOS 5.1 mit vielen neuen Features für den C64 schnell - schnell - schnell - bevor ein Anderer zuschlägt - oder Ihnen noch zuvorkommt - schnell - schnell - schnell

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

Tannenweg 9 - 24610 Trappenkamp - Tel. 04323/3991 FAX 4415 VoIP 04323/806064 Internet site : WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unsere aktuellen Angebote

beeinflusst wurde. Anstatt unterschiedliche Spielelemente in Form von umfangreichen Minigames zu realisieren, die im Prinzip vollkommen voneinander abgegrenzt waren, versuchte Meier von nun an Spiele als möglichst homogene Erlebnisse mit einem klarem Fokus zu kreieren. Er nannte das die „Covert Action Rule“.

Und doch ist Covert Action mehr als die Summe seiner Teile. Es gibt einfach bis heute nichts Vergleichbares. Das Sammeln und Kombinieren von Hinweisen, der Wettlauf mit der Zeit, die Dynamik der Spielwelt, die unzähligen Ermittlungsmöglichkeiten, die Komplexität der Mechaniken und die vielseitige Mischung aus Spielelementen ergeben eine spaßige, süchtig machende Formel, die

bis heute funktioniert. Ja, Pirates!, Railroad Tycoon und Civilization sind um eine Spur ausgefeilter und perfektionierter. Aber Covert Action spielt definitiv in der gleichen Liga und hat sich einen Platz in der Ruhmeshalle der Sid-Meier-Klassiker mehr als verdient. ■

Link

Ein empfehlenswerter, weil sehr vergnüglicher Covert-Action-Let's-Play des YouTube-Users Kikoskia: <http://youtu.be/MVXYuTs7J2w>

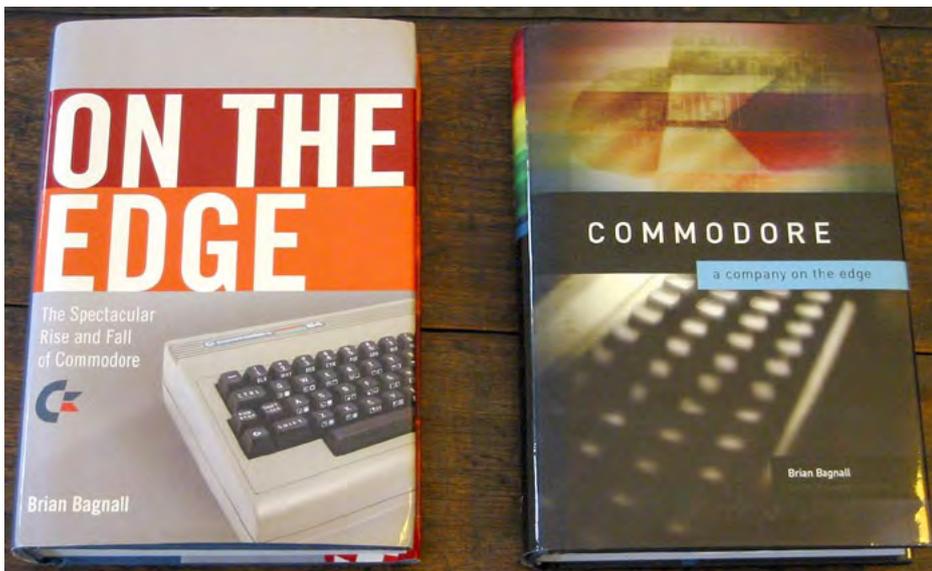


Brian Bagnall vs. Brian Bagnall

Im Zeichen des Commodore

Mit „On the Edge – The Spectacular Rise and Fall of Commodore“ hat Brian Bagnall im Jahr 2005 eine detaillierte Chronologie der Firma Commodore vorgelegt. Diese schillernde und spannende Firmengeschichte, die er in diesem mittlerweile und schon damals schwer erhältlichen essentiellen Standardwerk für Commodore-Interessierte beschrieben hatte, wurde von ihm Ende 2010 nach – laut Klappentext – 15 zusätzlichen Interviews facettierter gezeichnet und unter dem Titel „Commodore – a company on the edge“ neu aufgelegt.

von Martin ‚Martinland‘ Schemitsch



Zwei Dinge gleich vorweg: Die Neuauflage ist nunmehr auf zwei Bände, deren zweiter erst 2012 erscheinen wird, verteilt, und offensichtlich war es Brian Bagnall nicht vergönnt, das eine, ultimative Interview mit Commodore-Gründer und CEO Jack Tramiel höchstselbst zu führen.

Es soll hier nun der Versuch unternommen werden, den Inhalt der beiden Ausgaben aus den Jahren 2005 und 2010 direkt miteinander zu vergleichen. Einerseits möge das denjenigen bei einer Entscheidung behilflich sein, die – wie der Schreiber dieser Zeilen – das erste Werk schon seit Drucklegung besitzen und sich für die Neuauflage interessieren, andererseits sollte es jene informieren, die vielleicht das Gefühl haben, mit der ersten Ausgabe etwas verpasst zu haben.

Zum Erscheinungsbild ist zu sagen, dass die Neuauflage mit mehr und besserer Be-

bilderung ausgestattet ist (fast die doppelte Anzahl) und das Layout, vom Titelbild angefangen, nunmehr durchgehend professionell wirkt, was von der Erstausgabe nicht zur Gänze behauptet werden kann. Umgekehrt gibt es natürlich einige Abbildungen, die nur in der ersten Ausgabe enthalten sind.

Ein weiterer erwähnenswerter Punkt ist die Tatsache, dass Brian Bagnall nicht vorgesehen hat, auch noch die Entwicklung des (fast) vollständig zum C64 kompatiblen C128 im ersten der zwei Bücher der Neuauflage unterzubringen. Besonders schmerzt dieses Versäumnis ob der wunderbaren Anekdoten um Bil Herd und seine abenteuerlichen Entwicklungen und Testvorgänge rund um den C128, von denen im ersten Band der Neuauflage aufgrund der chronologischen Aufteilung in zwei Bände (vor und nach Tramiel) nur seine Beteiligung an der Entwicklung des Plus/4 beschrieben

wird. Somit bleibt einem, auch wenn man am von Commodore firmenextern zugekauften Amiga und seinen Folgemodellen sowie dem schlussendlichen Untergang der Firma nur bedingt interessiert ist, dennoch nichts anderes übrig, als auch den für das Jahr 2012 angekündigten Folgeband der Neuauflage zu erwerben, um in den (hoffentlich ebenfalls erweiterten) Genuss der Abenteuer Bil Herds im Nachfeld des Erfolges des C64 zu kommen.

Nun zum Kernstück dieser Gegenüberstellung, dem detaillierten inhaltlichen Vergleich. Wenn man sich die Seitenanzahl bis zum abschließenden Kapitel des ersten Bandes der Neuauflage und demselben Kapitel in der ursprünglichen Fassung vor Augen hält, wird schon quantitativ sichtbar, was für ein Zuwachs an Material da stattgefunden hat:

Umfang verdoppelt

Die erste Ausgabe umfasst ebenso wie die Neuauflage in Form des ersten von zwei Bänden ziemlich genau 560 Seiten, wobei der neue Band in dieser Seitenanzahl die Ereignisse bis zur Entstehung, Vermarktung und dem Erfolg mit dem Commodore 64 und dem anschließenden Abschied von Firmengründer Jack Tramiel und seinem Wechsel zur eben noch als Konkurrenz („Business is War“, J. Tramiel) angesehenen Firma Atari beschreibt und die inhaltliche zweite Hälfte der Erstausgabe auf den zweiten Band verschiebt. Man kann also ganz grob von einer beinahe Verdoppelung des Umfangs ausgehen.

Sieht man sich die Kapitel im Detail an, so gibt es, abgesehen von den ersten einleitenden, nur ein wenig umgestellten Kapiteln wie Einleitung, Prolog und Anfänge des Chipherstellers MOS Technologies mit Chip-Designer Chuck Peddle praktisch keine Seite, die nicht um persönliche Erfahrungsberichte der Beteiligten bereichert wurde.

Einige Kapitel sind von Brian Bagnall im direkten Vergleich zur ersten Ausgabe komplett überarbeitet und dabei noch oftmals um mindestens ein Drittel erweitert worden:

Besonders stellen sich die Kapitel über die Vermarktung des 6502-Prozessors, die Entwicklung des PET sowie das Wettrennen zum Diskettenlaufwerk für den PET, über VisiCalc, die Marktsituation und Mitbewerber zur Zeit des PET und vor dem VC-20, über Kit Spencer und Großbritannien sowie die hochinteressanten japanischen Aspekte der Firma im Vergleich zu den ursprünglichen Fassungen dieser Kapitel weitaus umfangreicher und differenzierter dar.

Der dramatische Zwischenfall um den Brand im PET-JET und seine anschließende Notlandung wurde von Brian Bagnall als weitere lebensbedrohende Zäsur im Leben von Jack Tramiel in der zweiten Ausgabe in doppeitem Umfang herausgearbeitet.

Am meisten gewonnen haben natürlich vor allem auch die Kapitel zu Entwurf, Entstehung und Vermarktung des Commodore 64 bzw. seiner essentiellen Komponenten wie etwa den Commodore MOS-Chips SID und VIC-II.

Unterm Strich kann man ruhigen Gewissens feststellen, dass die neue Auflage ungleich gehaltvoller und fast doppelt so ergie-

big ist (zumindest in der ersten Hälfte der Firmengeschichte, da der zweite Band ja noch nicht erschienen ist) und uneingeschränkt empfohlen werden kann.

Sollte man andererseits die Möglichkeit haben, der ersten Ausgabe doch noch habhaft zu werden, wäre es ob des großen Vorteils der Vollständigkeit der Chronologie in einem Band, von den absoluten Anfängen in Person des wie gesagt leider nie interviewten Firmengründers Jack Tramiel bis hin zur Schließung der Firma Commodore samt der Beschreibung des anschließenden Treffens einiger Angestellter im privaten Kreis und der alternativen Bebilderung dieser Erstauflage durchaus

angebracht, dennoch zuzugreifen, so man an einer Verbreiterung in zwei Bände bzw. der damit einhergehenden Aufteilung in C64- und Amiga-Ära (und dem dadurch in den Amiga-Band gerutschten C128) nicht unbedingt interessiert ist.

Beide Ausgaben sind, soweit man das ohne den fehlenden zweiten Band der Neuauflage jetzt schon sagen darf, die detaillierteste und in Bezug auf damalige Mitanbieter wie Atari, Apple oder gar Microsoft (sic) erhellendste Lektüre (vor allem auch in Bezug auf die revisionistische Geschichtsschreibung einiger der Beteiligten), wenn es um die Firma im Zeichen des Commodore geht. ■

Kunst, Code und Maschine

Die Ästhetik der Computer-Demoszene

Dieses vor zwei Lotek64-Ausgaben eben erst in den News vermerkte Buch übertrifft alle (persönlichen) Erwartungen hinsichtlich Vollständigkeit und vielschichtig reflektierender Abhandlungen und kann vom Rezensenten all jenen, die an der Demoszene in ihren schillernden Ausprägungen von 8- über 16- bis hin zu 3D-beschleunigten Bits interessiert sind, nur wärmstens empfohlen werden.

Martin ‚Martinland‘ Schemitsch

Oft konnte ich früherTM nur nach Worten ringen, um Außenstehenden Ästhetik, Selbstverständnis oder konkrete Ausformungen und technische Aspekte der Demoszene näherzubringen.

Zwischenzeitlich vermochte ich immerhin, dank eines Bonmots in einem Diskettenmagazin, pauschal darauf hinzuweisen, dass der Commodore 64 mittlerweile, nach 30 Jahren, schlicht und ergreifend zu einer weiteren, exakt umrissenen Ausdrucksform für Kreativität geworden ist, wie etwa das altbewährte Öl auf Leinwand.

Diese Zeiten sind nun glücklicherweise endgültig vorbei, denn Daniel Botz hat mit seiner Dissertation „Kunst, Code und Maschine“ quasi eine Festschrift an treffsicheren, erhellenden und zitierbaren Überlegungen über die Demoszene vorgelegt, die rein faktisch die einzige ihrer Art darstellt und somit längst überfällig war.

Bevor hier der Versuch unternommen wird, Konzeption und Inhalt dieses akribischen Werkes grob zu umreißen, hier gleich ein paar Beispiele, die die Behauptung aus dem vorigen Absatz illustrieren mögen:

„Freiwillig gewählte Restriktionen haben in der Demoszene Tradition. Sie helfen, angesichts der fortschreitenden Auflösung technischer Beschränkungen Selbstbestimmung und Gestaltungsgrundlage zu erhalten.“

oder

„[...] verbirgt sich [hinter den Demos] das vermutlich größte emanzipatorische Potenzial gegen eine einseitige, industrielle Präformierung des Homecomputers.“ (!)

oder

„Diese Episode aus der Geschichte der Hacker zeigt, wie sehr die Rezeption des Hack Value, der Wertschätzung einer innovativen Implementierung von dem explorativen Verhältnis zur Maschine und wie wenig vom Aspekt der Verwertbarkeit abhing.“

oder

„Die erwachsene C-64-Szene hatte gelernt, jedes Byte ihrer Maschine für etwas zu nutzen, pflegte eine Liebe zum Detail und erlaubte sich keine groben Abstriche oder Zufälligkeiten bei der Gestaltung mehr. Das neue Qualitätsempfinden sah vor, nach wie vor Rekorde zu brechen und gleichzeitig optisch kohärente und kompositorisch ausgewogene



Demos zu produzieren.“ – Neben der sprachlichen Opulenz dieser Arbeit, der man die Liebe zum Detail nicht nur inhaltlicher sondern eben auch sprachlicher Natur anmerkt, ist es der Anspruch, für die Systeme Commodore 64, Commodore Amiga und IBM PC eine möglichst vollständige und vielschichtig betrachtete Chronologie zu liefern, die beeindruckt und jeden, aber auch wirklich jeden etwas Neues entdecken lassen wird.

Anfangen von einer detaillierten Kategorisierung und Beschreibung aller möglichen

und unmöglichen Demo-Effekte auf dem C64, wohlgemerkt immer mit Darlegung ihrer Funktionsweise und Motivation, bis hin zu den wechselweisen Einflüssen und Strömungen der unterschiedlichen Szene- bzw. Systemlager findet sich hier alles, was das Herz von Demo-Interessierten begehrt.

Immer wieder wird vor allem auch die lang bestehende und in alle Richtungen vernetzte C64-Szene im Verlauf der Beschreibung der Ereignisse vom Autor erneut aufgegriffen und ihr Selbstverständnis bzw. ihre durch geänderte Rahmen- bzw. Szenebedingungen motivierte Neuorientierung erläutert und anhand zahlloser Beispiele konkretisiert. Dasselbe gilt, diesmal in direkter Beziehung, für das dynamische Wechselspiel zwischen Amiga-Szene und aufstrebender PC-Szene.

Für besonders gelungen halte ich die Aufteilung in einen streng chronologischen Teil (von ca. 1982 bis in die Gegenwart, inklusive Seitenblicke auf Randphänomene wie etwa sogar PSP- oder erste Mobiltelefon-Demos) gefolgt von einer Abhandlung unter Berücksichtigung der ästhetischen Spielarten bzw. Strategien, als da zum Beispiel wären: Echtzeit, Restriktionen, Hacker-Ästhetik, Standbildgrafik, Schrift (auch ASCII- und PETSCI-Art), Räume und Architektur, etc.

Der Autor konzentriert sich fast ausschließlich auf die drei großen Demo-Plattformen, was schon durch das Design des Titelbildes mit je einem Streifen Standbilder aus je einer C64-, einer Amiga- und einer PC-Demo ersichtlich wird und von ihm auch als seinerseits bewusst gesetzte Einschränkung erwähnt wird. Nichtsdestotrotz befinden sich im Text immer wieder kleine Hinweise auf andere Plattformen, sei es vor allem im historischen Anfangsteil oder etwa in einigen sehr schönen, die anderen Szene-Arenen vermittelnden Abbildungen bzw. ganzseitigen Zusammenfassungen im Anhang.

Abgerundet wird dieses erfrischend detaillierte deutschsprachige Erstlingswerk über die Demoszene durch einen ausführlichen Index von Demogruppen und Veröffentlichungen in einer speziellen URL-Kurznotation zu so bekannten Portalen wie etwa der „Commodore 64 Scene Database“ oder „Pouët“ für alle im Buch vorkommenden, auch im Internet multimedial oder ausführbar verfügbaren Demos.

Freuen wir uns, dass es mit diesem Buch nun eine derart innige Rundschau einer mittlerweile mehr als 30 Jahre alten digitalen Bewegung gibt.

Link

<http://www.zdf.de/ZDFmediathek/kanaluebersicht/aktuellste/1328644#/beitrag/video/1490724/Von-der-Cracker--zur-Demoszene>

Lesestoff

Es klingt etwas abgedroschen, aber trotzdem: Wenn die Tage kürzer werden und die Wolken immer weniger Sonne durchlassen, kann man sich entweder eine zünftige Winter-Depression zulegen, oder es sich vor dem Kamin (bzw. der Kamin App HD sic!) mit einer heißen Tasse Tee gemütlich machen und zu einem Buch greifen. Oder zum Tablet. Oder zum eReader. Lesestoff für Loteks gibt es seit einigen Jahren genug. Ach was, es gibt so richtig, richtig viel. Und die Auswahl ist dabei genauso breit und schwammig, wie der Begriff Retro selbst. Anbei einige Anregungen.

von Klemens Franz

1001 Video Games you must play before you die mag zwar gar etwas reißerisch klingen, aber auf knapp tausend Seiten, werden wirklich genau 1001 Spiele besprochen – und noch dazu ist die Auswahl gelungen. Von (natürlich) Pong, über (obligatorisch) Tomb Raider bis hin zu (positiv überraschend) Gregory Horror Show lässt sich objektiv wenig bemängeln. Was nicht verwunderlich ist, bei dem Autorenteam rund um Tony Mott (EDGE) – wer englische Fachmagazine liest, wird viele alte Bekannte treffen. Subjektiv gesehen gehen natürlich einige Titel ab, aber das ist bei so einem Unterfangen unvermeidbar. Farbbilder gibt es auch viele und (nicht schon wieder) ein Vorwort von Peter Molyneux. Fazit: Einfach nur durchblättern und freuen. ISBN: 978-1-84403-681-3



The Guide to Classic Graphic Adventures, herausgegeben von Kurt Kalata, ist zwar im Grunde nur eine papiergewordene Offline-Variante vieler hardcoregaming101.net-Artikel zum Thema Grafikabenteuer, aber trotzdem bzw. gerade deswegen ist die 800-Seiten starke Schwarte ein Erlebnis. Fast schon unanständig gut recherchiert zeigt das Buch, dass die Glanzzeit des Genres zwar vorbei ist, aber dass dies dank der hohen Halbwertszeit eigentlich vollkommen egal ist. Deutschsprachige Leser werden allerdings das

eine (z.B.: Kunst aus China, C64) oder andere (z.B.: Edna bricht aus, PC) Spiel vermissen. Ach ja: Wer *hardcoregaming101.net* noch nicht kennt, sollte dies schleunigst nachholen. Fazit: Viel Text, viele Erinnerungen, viel Schnief. ISBN: 978-1460955796

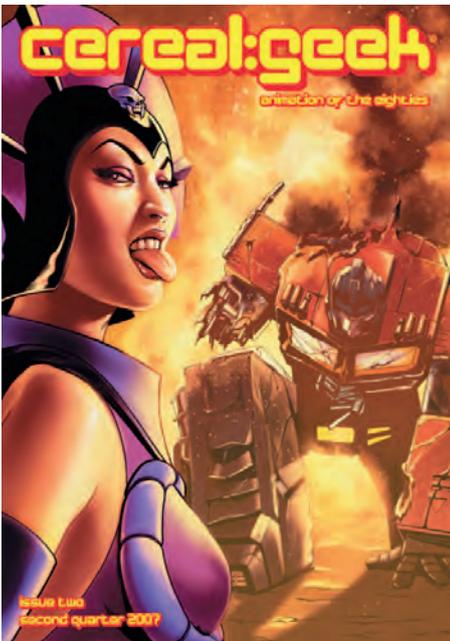
Gulp Splat Zong von Yoda Zhang und Kemal Ezcan (die eigentlich ein und dieselbe Person sind) ist im Eigenverlag erschienen und eine sehr persönliche Autobiographie zur digitalen Sozialisation. In der Formulierung nicht immer gelungen ist es aber gerade deswegen lesenswert: Zhang zeigt, wie stark digitale Welten vor allem das Leben (und die Phantasie und die Sprache und und und) von Kindern und Jugendlichen durchdringen. Kein Buch, um Eltern zu beruhigen, aber vielleicht, um Eltern zur Medienkompetenz zu motivieren. Leider bilderfrei und nur knapp über 100 Seiten. Fazit: Wer sie sehen bzw. lesen will, bekommt tiefe Einblicke. Keine ISBN.



Sword & Circuitry: A Designer's Guide to Computer Role-Playing Games von Neal Hallford ist gerade in der Weihnachtszeit gute Lektüre – wann sonst spielen sich Rollenspiele besser. Das Buch ist zwar nur mehr gebraucht erhältlich (Google books gibt einen umfangreichen Einblick); die Suche

lohnt sich aber. Hallford hat unter anderem an Dungeon Siege mitgearbeitet – der Mann ist zwar keine Legende, sein Buch liest sich aber flüssig und der Bogen wird dabei weit genug gespannt. Die 30-seitige „Brief History of the Genre“ ist umfassend genug, die Einblicke in den Entwicklungsprozess digitaler Rollenspiele verständlich aufbereitet und Interviews (mit anderen Entwicklern) sind so wieso immer eine Bereicherung. Abgerundet wird das (Lehr-)Buch durch ein nettes Glossar und abgedruckte Design-Dokumente. Fazit: Nicht nur für Entwickler, sondern auch ganz generell für RPG-Freunde interessant. ISBN: 0-7615-3299-4

Cereal:geek ist ein Magazin aus England, das sich mit Trickfilmserien der 80er beschäftigt. Das Spannende an der Sache: Neben gut recherchierten (aber recht wenigen) Artikeln und spannenden Interviews gibt es auch Neuinterpretationen junger Illustratoren und einiges an Was-wäre-wenn-Überlegungen: Wie würde zum Beispiel eine 80er Trickfilmserie zum A-Team oder zu Indiana Jones aussehen? Wer würde bei einem Kampf Megatron (Transformers) gegen Cy-Kill (Go-Bots) gewinnen? Und was würde eigentlich aus Bravestarr? cereal:geek ist unglaublich nerdig, aber für viele eben auch ein Stück Kindheit. Wer allerdings so gar keinen Bezug zu (den eigentlich richtig schlechten) Buben-Cartoons der 80er hat, sollte dann doch eher die Finger davon lassen. Fazit: Viele, viele bunte Bilder (meist nur) für männliche TV-Kinder. Online bestellbar unter: <http://www.cerealgeek.com>



Alte Kataloge aus den 80ern. Wenn wir schon beim Thema Kindheitserinnerungen sind, kann ein Blick in einen halbwegs erhaltenen Werbe- oder Bestellkatalog für das ganze Spektrum an Emotionen

sorgen – gerade um die Weihnachtszeit herum. Zum Beispiel „Das gute Spiel Ferien 87“. My Little Pony sahen damals noch aus wie My Little Ponys und nicht wie Manga-Pferde. Das Donkey Kong II Game & Watch kostete 499,- Schilling, also so zirka 36 Euro. Und auf der letzten Seite will uns der Werbetexter doch tatsächlich weismachen, dass das Nintendo Entertainment System „Programmierte Intelligenz für unendlichen Spielspaß“ bietet und noch dazu „jetzt auch in Österreich!“ Fazit: Wer mit Föhnfrisuren und verkrampft lächelnden Kindern in neonfarbigen Pullis leben kann, darf Zeitreise spielen. Kinder, wie die Zeit vergeht. ■



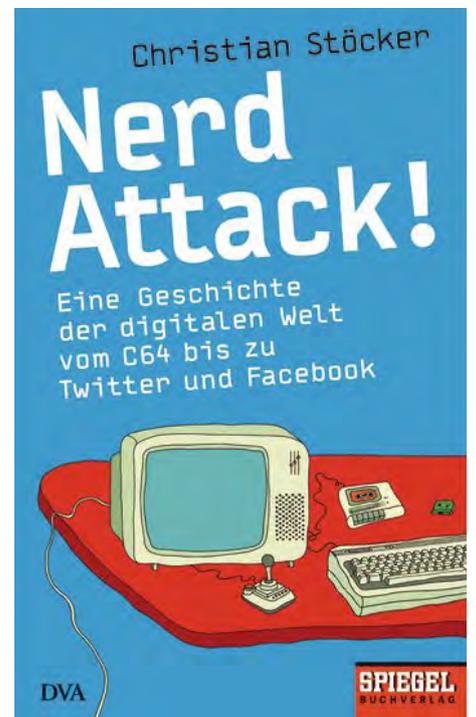
Nerd Attack!

„Früher war alles besser, und zwar schon immer (...). Vermutlich deshalb, weil früher schon vorbei ist und man es ja überlebt hat. So schlimm kann es also nicht gewesen sein.“

Liest man in den großen Blättern Deutschland über den C64 oder seine Zeitgenossen, so entsteht oft der Eindruck, als hätten die Redakteure die Zeit nicht selbst mitgemacht. Bisher war ich der Meinung, die Schreiberlinge bei BILD, Stern, Spiegel und so weiter hätten einen leicht verklärten Blick auf die damalige Zeit. Bei „Nerd Attack!“ wurde ich schnell eines Besseren belehrt.

Christian Stöcker beginnt sein Buch zwar mit den dunklen Kapiteln des kalten Kriegs. Dadurch wird aber wunderbar klar, unter welchen Gegebenheiten Kinder damals aufwuchsen. Oft führt er eigene Erlebnisse an, die sehr bildhaft beschrieben werden. Auch wenn ich eine bis zwei Computergenerationen später aufwuchs, konnte ich viele Erlebnisse 1:1 nachfühlen. In der ersten Hälfte wirkt das Buch noch wie eine launige Anekdotensammlung. Jemand, der die C64-Ära aktiv miterlebt hat, wird wenig Neues erfahren, dennoch ist dies nur die Vorbereitung auf die zweite Hälfte des Buchs. Hier werden jüngere Ereignisse aufgedröselnd und dabei glaubhaft mit Ereignissen aus der Frühzeit der Computer verknüpft. Dabei nimmt Stöcker immer wieder klar Stellung zu den von ihm angeführten Beispielen und verliert sich nicht, wie ich es erwartet hatte, in plakativem Stammtischgegröle. So werden politische Themen wie die Internetfilter-Pläne der Bundesregierung ebenso angesprochen wie die verschiedenen Aktionen von Hackergruppen der letzten 30 Jahre. Stöcker zeigt dabei den vorherrschenden Generationenkonflikt, der zwischen der Netzgemeinde und der älteren Generation besteht, mehr als deutlich auf. Auch der im Untertitel „Eine Geschichte der digitalen Welt vom C64 bis zu Twitter und Facebook“ versprochene Bogen wird schlüssig geschlagen.

Wer einfach mal wieder in Erinnerungen an die klassischen Tage schwelgen möchte, ist bei diesem Buch genauso gut aufgehoben wie jemand, der die Zeit nicht aktiv miterlebt hat, da man oft Aha-Erlebnisse hat, wenn man einen länger zurückliegenden Zusammenhang endlich versteht. *Steffen Große Coosmann*



Infos

Christian Stöcker - Nerd Attack! (2011)
DVA, München/SPIEGEL-Verlag, Hamburg
ISBN: 978-3-421-04509-6, ca. 15 €
www.dva.de

Videospiele als Hilfe beim Lernen

PC- und Konsolenspiele sind auch ohne Killerspieldebatte bei Eltern, Pädagogen und Politikern ein heißes Eisen. Kürzlich hat ein von der Universität Würzburg betreutes Team festgestellt, dass sich der Einsatz ausgewählter Computerspiele überraschend positiv auf die Intelligenz von Kindern auswirken kann. Im Durchschnitt konnte die Auffassungsgabe der Kinder um 11 IQ-Punkte gesteigert werden.

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Im Zentrum der Untersuchung stand die Fragestellung, ob sich die Intelligenz der jungen Probanden durch Computerspiele signifikant steigern lässt. Die Untersuchung wurde an 30 Kindern durchgeführt, die bayerische Förderschulen besuchen. Die Wissenschaftler glauben, das Verfolgen eines virtuellen Ziels habe beim Spiel dauerhaft unterstützend gewirkt. Doch die größte Motivation war offenbar das Spiel selbst. Die Testpersonen haben ihre Schulstunde nach offiziellen Angaben mit Freude am PC verbracht. Und neben dem Spaß haben sie offenbar viel mitnehmen können: Die Förderschüler konnten ihren IQ durchschnittlich um 11 Punkte verbessern. Zum Vergleich: Etwa die Hälfte der deutschen Bundesbürger verfügt über einen IQ zwischen grob 90 und 110 Punkten.

Psychologe Dr. Wolfgang Lenhard von der Uni Würzburg ist von diesem Lerneffekt begeistert. Bislang glaubte man, Intelligenz sei eine sehr stabile menschliche Eigenschaft, die man nur über einen langen Zeitraum hinweg verändern kann. Darüber hinaus zeigte sich: Während vor der Förderung in beiden Gruppen mehr als die Hälfte der Kinder eine schulische Leistung im unteren Viertel aufwiesen, war dies nach den sechs Wochen in der Experimentalgruppe nur noch bei einem einzigen Kind der Fall. Damit ist gemeint, dass die Kinder im Vergleich zu anderen Kindern der gleichen Jahrgangsstufe zunächst zu den 25% schlechtesten gehörten. In der Psychologie spricht man hierbei auch von einem Prozentrang 25, das heißt 75% der gleichaltrigen Kinder sind besser. In IQ-Punkten umgerechnet entspricht ein Prozentrang unter 25 einem IQ von 90 oder niedriger. Nach der Förderung hatte nur noch ein einziges Kind in der Experimentalgruppe einen Prozentrang unter 25.

Tatsächlich war es sogar so, dass erstaunlich viele Kinder in der Förderschule einen IQ über 90 hatten, da traditionellerweise die Förderschule eigentlich bei einem IQ von 85 und niedriger ansetzt. Das kommt daher, weil viele Kinder mit einer Aufmerksamkeitsstörung in

der Förderschule landen, deren IQ sonst im Normalbereich läge.

Zur Durchführung: In Begleitung von zwei virtuellen Helfern in Gestalt von Elfenkindern suchten die Kinder im Spiel nach blauen Diamanten. Bis zur Auflösung des gesamten PC-Games mussten 120 logische Aufgaben gelöst werden. Wurde eine Aufgabe erfolgreich bestanden, erhielten die Teilnehmer von den Elfen zur Belohnung ein Goldstück, oder aber sie konnten sich in einem neuen Level anschauen, der zuvor freigeschaltet wurde. Herr Dr. Lenhard ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Pädagogische Psychologie der Universität Würzburg. Gemeinsam mit seiner Ehefrau, Dr. Alexandra Lenhard, hat er die vorliegende Studie betreut. Sie leitet Psychometrica, ein in Dettelbach ansässiges „Institut für psychologische Diagnostik“, welches das Computerspiel für die Tests entwickelt hat. Ihr Ehemann erläutert die Vorgehensweise: „Für unsere Untersuchungen haben wir Kinder aus drei bayerischen Förderklassen in zwei Gruppen eingeteilt.“ Eine Gruppe erhielt über einen Zeitraum von sechs Wochen hinweg systematische Förderung mit den Denkspielen, die andere Gruppe nahm im selben Zeitraum am normalen Schulunterricht teil. Jeweils vor und nach dem Förderzeitraum haben die Psychologen die Leistung der Kinder im logischen Denken mit standardisierten Intelligenztests untersucht. Doch wie entstand diese Forschungsarbeit eigentlich? Wir wollten es genauer wissen und befragten Herrn Dr. Lenhard.

Lars Sobiraj: Warum haben Sie ausgerechnet zu diesem Thema eine Untersuchung durchgeführt? Mein Arbeitsgebiet ist die pädagogische Psychologie und damit unter anderem die Frage, welche Eigenschaften sich auf das Lernen auswirken, und wie man diese (wie auch das Lernen selbst) günstig beeinflussen kann. Der Computer bietet als Lernmedium spannende Chancen, die man nutzen sollte. Computerprogramme haben oft einen spielerischen



Charakter und sind sehr motivierend. Sie können unmittelbar Rückmeldung geben und man kann diese Rückmeldung so gestalten, dass sie nicht verletzend ist, sondern stattdessen anspricht. Es wäre schade, wenn man diese Chancen nicht nutzt.

Lars Sobiraj: Was sagen Sie zum von Politikern nicht selten beschworenen Feindbild der Killerspiele?

Das ist natürlich ein sehr schwieriges Themengebiet. Zunächst einmal ist zu betonen, dass der Begriff „Killerspiele“ wirklich ungünstig gewählt ist, da er sehr negativ besetzt und moralisch wertend ist. Darüber hinaus stellt sich vordringlich die Frage nach der Einhaltung des Jugendschutzes. Könnte man diesen zuverlässiger gewährleisten und verhindern, dass Spiele ohne Altersfreigabe für Jugendliche z.B. im Alter von 14 Jahren real verfügbar sind, dann würde sich ein großer Teil der Diskussion erübrigen.

In Bezug auf Jugendliche gibt es eine Reihe an qualitativ hochwertigen Studien, die die Effekte von gewalthaltigen Spielen dokumentieren. Wie auch bei anderen Formen medialer Gewalt kann es auf Seiten der Nutzer zu einer Steigerung der Gewaltbereitschaft kommen (siehe z.B. Krahe & Möller, 2009). Allerdings sind die Effekte nicht durchschlagend. Überspitzt: Niemand wird zur Waffe greifen und in die nächste Schule rennen, weil zu Hause auf dem PC Counterstrike installiert ist. Allerdings kann es eine ungünstige Interaktion geben, wenn andere Risikofaktoren vorhanden

sind. Generell würde es mich freuen, wenn man stärker überlegt, wie man die Potenziale der Computer nutzbar macht, anstatt nur über die Gefahren zu diskutieren. Es gibt eine reichhaltige Forschung auf diesem Gebiet, die zeigt, dass Computer beispielsweise für das kooperative Lernen sehr gute Dienste leisten können, zum Beispiel indem Jugendliche sich vernetzen und gemeinsam ein Thema kreativ erarbeiten. Auch bei unserem Programm spielten Kinder in Gruppen am Computer und darüber hinaus war ein Erwachsener anwesend, der lenkend eingegriffen hat. Der gemeinsame Austausch über Inhalte ist einer der zentralen Wirkmechanismen. Jedes Medium hat Potenziale und Gefahren. Es kommt darauf an, wie man die Potenziale nutzt und die Gefahren minimiert. Es würde auch niemand fragen, ob Papier generell einem guten Zweck dient. In Bezug auf Kinder ist es wichtig, dass Erwachsene aufmerksam sind, mit welchen Inhalten Kinder konfrontiert werden.

Lars Sobiraj: Wie sollen Eltern Spiele mit einer positiven Wirkung auswählen, wo sie in das Thema zumeist weniger Einblick als ihre Zöglinge haben? Was könnte bei der Auswahl helfen?

Der Softwaremarkt ist sehr unüberschaubar und es ist für Eltern und Lehrkräfte sehr schwer, geeignete von ungeeigneten Produkten zu unterscheiden. Wichtig wäre für mich, dass ein Programm eine gute theoretische Fundierung hat, ökonomisch anwendbar und leicht erlernbar ist, die Grenzen seines Einsatzes deutlich macht und – für mich als empirisch arbeitender Wissenschaftler besonders wichtig – einen empirischen Effektivitätsnachweis vorlegen kann.

Wichtig ist natürlich auch die äußere Gestaltung, da sie die Motivation steigert, aber man sollte hierbei auch aufpassen, dass grafische Gestaltung und Animation nicht die eigentlichen Inhalte überlagern. Die Faustregel lautet in Bezug auf Lernsoftware: So viele grafische Details, Sound und Animation, wie für das Wecken des Interesses nötig ist, ohne jedoch die eigentlichen Inhalte zu überlagern. Prüf-siegel und Auszeichnungen können eine Hilfe darstellen, werden aber zuweilen inflationär vergeben. Nicht alles, was ein Siegel trägt, ist deswegen bereits sinnvoll. Andererseits gibt es auch viele Programme, die nicht ausgezeichnet wurden, aber dennoch wertvolle Dienste leisten können.

Anmerkung: Der bisher erzielte Erfolg bei der Steigerung der Intelligenz scheint die Wissenschaftler anzutreiben, weitere Testreihen durchzuführen. Als nächstes wollen die Würzburger Psychologen untersuchen, welche Effekte sich mit dem Training bei normalbegabten Kindern in Grundschulen erzielen lassen. ■

Quellen

uni-wuerzburg.de, tielkric.deviantart.com (Bild)

Diesmal: Weihnachtliches aus der Österreich-Abteilung von Commodore

Aus dem Nähkästchen



Thomas Dorn, geb. 1965 in Wien, EDV-Dienstleister. Arbeitete von 1987 bis 1993 bei Commodore, dann bei Siemens, anschließend selbstständig. Amiga-Entwicklung diverser Programme. XiPaint, ein 24-Bit-Malprogramm, wurde auf nahezu alle Grafikkarten des Amiga portiert. Danach Entwicklung von Akaba auf Casablanca (Videoschnittsystem auf Basis eines Draco). Heute spezialisiert auf Linux-Lösungen. E-Mail: thomas@dorn.at

Wie die meisten von euch sicher bemerkt haben, war ich seit 1987 bei Commodore im technischen Support tätig. Sozusagen als Freischaffender – heute würde man wohl Werksvertragsarbeiter sagen. Das Tolle war, dass ich kommen und gehen konnte, wann ich wollte. Die Arbeit musste halt nur erledigt werden. Außer natürlich zu Messezeiten. Da war 24 Stunden Dienst Pflicht.

Es begab sich aber irgendwann zu Mehdi Alis Zeiten (zwischen 1989 und 1993), da wurde das Ruder um fast 180 Grad gedreht: anstelle von Technik sollte Management den Ton angeben. Plötzlich waren in der kleinen österreichischen Zentrale doppelt so viele Manager beschäftigt wie vorher. Die Technik freilich konnte nicht noch weiter heruntergeschumpft werden – es war für jede Kategorie ohnedies nur noch ein „halber“ Mann da. Und statt sich dem C64 zu widmen, musste man OS/2 oder ähnliches installieren – ja. Es war der Umschwung vom „Spielecomputer“ zum PC. Auch ich hatte mehr oder weniger die Wahl, zu gehen oder mein Können „sinnvoll“ einzusetzen. Ich hatte die Aufgabe bekommen, Flyer für Messen und eine Commodore-Zeitschrift zu erstellen. Das allerdings durfte ich auf meinem Amiga! Das Blatt hieß Commodore-Facts und enthielt Neuigkeiten über die aktuellen Geräte, aktuelle Messen und wichtige Berichte von so manchem Chef.

Die Zeiten waren turbulent, die Chefs wechselten öfter als die CPUs von Intel heutzutage. Und jeder hatte so seine eigenen Ideen. Eine davon war, nach der IFABO gemeinsam essen zu gehen. Davor war es üblich gewesen, dass der technische Support einfach ins Woodquarter wechselte. Dort schlugen wir uns mit diversen gutbürgerlichen Gerichten den Bauch voll und tranken das eine oder andere Bier. Auf jeden Fall war das in unseren Augen ein guter Abschluss nach tagelangem unausgeschlafener Herumstehen, Quatschen und Hungern.

Dann also kam einer der famosen neuen Direktoren auf die Idee, dass das ja eine Veranstaltung aller Commodore-Mitarbeiter

war. Kurzerhand wurde daher beschlossen, das Essen zu planen. Alle hatten sich dort einzufinden, wo die Chefsekretärin bestellt hatte. Das Management – wenn es sich denn überhaupt am Stand einfand – war selbstverständlich zum Aufräumen nicht da. Es wurde in einem Nobelheurigen in Grinzing ein Raum bestellt – für 20 Uhr. Wir, die Techniker, waren gegen 19 Uhr mit allem fertig und hatten Hunger. Wirklich Hunger! Und statt eben mal ins Lokal unserer Wahl zu gehen, war jetzt dieses versnobte Restaurant aufzusuchen. Dann mussten wir warten. Das Jourgebäck war abgezählt, jeder durfte sich eine 5cm-Minisemmel nehmen... die Chefs: noch nicht da. Dann später: die Ansprache dauerte... es war schon 9... und immer noch kein Essen weit und breit. Bier gab es nicht, stattdessen Wasser und Wein. Ich brauche wohl nicht zu erläutern, wie unsere Stimmung war.

Dann kam die Suppe: homöopatisch... das Essen: am Teller sparsamst angerichtet... das Dessert: zum Fasten geeignet. Kein Nachschlag. Klappern mit dem Löffel brachte uns wenigstens den Käsewagen ein, den wir gnadenlos plünderten. Es war wie im Film: verhungerte Mittellose in Fünf-Sterne-Restaurant...

Nach diesem dezenten Essen gingen die meisten von uns zum Würstelstand, um endlich ihren Kalorienbedarf zu decken. Die anderen fuhren zu McDagobert...

Als dann tatsächlich zu Weihnachten aufs Neue so eine Lokalität ausgewählt wurde, waren unsere Befürchtungen nicht ganz unberechtigt, dass man wiederum hungrig heimkäme. Einige von uns besuchten VOR dem Essen sicherheitshalber die Würstelbude, damit die Mägen nicht so laut knurrten, während Ansprache und Selbstbeweihräucherung liefen. Geschenke vom Christkind gab es auch, aber nur für Angestellte. Die meisten vom technischen Support waren ja nur freie Mitarbeiter – und gingen leer aus. Allerdings waren wir gar nicht so unfroh, als wir sahen, WAS die Kollegen bekommen hatten. Irgendwelche Commodore-Ladenhüter-Werbegeschenke!



Wario Land 2-4

Willkommen im Super Wario Land

Wario ist in all seinen Eigenschaften das genaue Gegenbild zu Mario. So legen auch seine Spiele den Augenmerk eher darauf, Wario selbst zu bereichern, und nicht wie es bei Mario der Fall ist, anderen zu helfen. Wo Mario hilfsbereit und selbstlos auftritt, hat Wario nur seinen eigenen Vorteil im Sinn. Hilft er versehentlich dann doch einmal anderen, dann nur, weil er sich dadurch einen Vorteil erhofft. Das kam auch in den Fortsetzungen der Wario-Serie zum Tragen.

von Steffen Große Coosmann

Schon allein der Name macht Warios schlechte Eigenschaften deutlich: Er ist ein Wortspiel aus dem japanischen Adjektiv „warui“ für böse, und Mario. Also bedeutet sein Name so viel wie „Böser Mario“. Im Gegensatz zu Mario ist Wario kein angenehmer Anblick: Die Farbwahl seiner Kleidung tut den Augen weh. Die Farben Gelb und Lila, die Warios Outfit bestimmen, sind Komplementärfarben und wirken – im wahrsten Wortsinn – besonders reizvoll auf das Auge.

Virtual Boy Wario Land (Virtual Boy)

Der Virtual Boy von Nintendo hat es aufgrund der schlechten Kritiken und den darauf folgenden schlechten Verkaufszahlen nie nach Europa geschafft. Und auch die Anzahl der für diese Plattform veröffentlichten Spiele ist recht überschaubar. Eines der Spiele war eine direkte Fortsetzung des ersten Wario Lands. VB Wario Land übernimmt zwar die meisten Gameplayelemente des Vorgängers, unterscheidet sich aber in einigen wichtigen Punkten. Neu ist der Aufbau der Spielwelt. Wario startet sein Abenteuer nämlich auf

der untersten Etage einer tiefen Mine. Wie ist er dort hingekommen? Nach einer Tour mit seinem Flugzeug macht Wario ein kleines Nickerchen an einem See. Er wird von einem seltsamen Nagetier geweckt und beobachtet noch im Halbschlaf wie etwas entfernt Piraten eifrig ihre Schätze abtransportieren. Warios Habgier ist geweckt und er folgt den Piraten, die er am Eingang ihrer Schatzkammer stellt. Plötzlich setzt ein Erdbeben ein und Wario fällt in eine tiefe Grube. Sämtliche Schätze, die am Eingang der Kammer gelagert wurden, verteilen sich auf die einzelnen Level.

In vielen Levels muss man zwischen der Vorder- und Hintergrundebene hin- und herwechseln. Durch die beiden Ebenen werden die Level nicht nur größer. Gerade auf der Hintergrunde-Ebene finden sich häufig versteckte Extras. Neben dem Stier-Pot und dem Drachen-Pot, der etwas anders funktioniert als im Vorgänger, gibt es auch neue Pötte. Der Jet-Pot wurde durch einen Adler-Pot ersetzt. Dieser kann mit dem Drachen-Pot kombiniert werden. Nun kann man weiter fliegen und seinen Gegnern mit schnellen Feuerstößen die Hölle heiß machen. Nach jedem abgeschlossenen Level fährt man mit einem Aufzug eine Etage höher. Ein wenig liegt hier auch der Knackpunkt des Spiels. War es seit Mario Land 2 möglich, auf der Overworld Map einfach zu einem bestimmten Level zu gehen, um ihn ein weiteres Mal zu betreten, muss man in VB Wario Land die gesamten Levels rückwärts ablaufen, um ein früheres Level zu erreichen.



Wäre VB Wario Land nicht auf dem Virtual Boy, sondern auf dem SNES oder wenigstens Gameboy erschienen, hätte es

sicher ein echter Hit werden können. Zwar profitiert das Spiel von der 3D-Optik der Plattform. Allerdings stechen die vielen Nachteile des Virtual Boys wortwörtlich einfach zu sehr ins Auge. Das geht so weit, dass das Spiel nach einer Spielzeit von 20 Minuten automatisch stoppt und den Spieler auffordert eine Pause einzulegen. Man kann diese Option zwar im Startmenü des Spiels deaktivieren, sollte diese vorgeschlagene Pause allerdings nutzen, wenn man sein Augenlicht weiterhin behalten möchte. Trotz allem gilt VB Wario Land bei vielen als das beste Virtual-Boy-Spiel, was sowohl am gewohnt guten Wario-Gameplay liegt, als auch daran, dass VB Wario Land die technischen Möglichkeiten des Virtual Boys voll ausreizt. Craig Harris von IGN.com hat sogar gefordert, das Spiel für den 3DS neu aufzulegen, was ich für eine extrem gute Idee halte!



VB Warioland - Wario sieht Rot!



Wario Land 2 (Gameboy/Gameboy Color)

Wario Land 2 ist in mehrfacher Hinsicht besonders. Zunächst erschien das Spiel 1998 für den Gameboy in S/W-Grafik. Kein ganzes Jahr später wurde das Spiel erneut veröffentlicht, diesmal mit Farbunterstützung als Launch-Titel für den gerade neu erschienenen Gameboy Color. Die Story setzt fast nahtlos an den ersten Gameboy-Teilen der Wario-Reihe an. Wario schläft den Schlaf der (Un-)Gerechten in seinem Schloss. Plötzlich entern Captain Syrups Brown Sugar Piraten das Schloss, klauen Warios Gold und fluten das Domizil mit Wasser. In der ersten Welt schaltet man zunächst den Wecker aus, behebt den Wasserschaden und macht sich dann auf, Captain Syrup zu stellen und Warios Gold wiederzubekommen. Das Gameplay von Wario Land 2 ist komplett anders als das seiner Vorgänger. Egal, was man

anstellt, Wario kann nicht sterben. Allerdings verliert Wario bei Feindkontakt einen kleinen Teil seines gesammelten Geldes. Auch wird er ein großes Stück nach hinten geschleudert. Dadurch fällt man oft Ebenen herunter, die man eben erst mühsam erklommen hat. Auf Power-Ups wurde verzichtet. In seinem Normalzustand beherrscht Wario nur die Rempel und die Po-Attacke. Andere Fähigkeiten erhält er nur durch äußere Einflüsse. So gibt es zahlreiche „Verwandlungen“, die allesamt taktisch eingesetzt werden müssen, um das Levelziel zu erreichen. Viele Abschnitte lassen sich nur betreten, wenn Wario in einer bestimmten Form ist. So kann ein flacher Wario wie ein Blatt Papier schweben und hochgelegene enge Durchgänge durchfliegen. Allerdings gibt es auch Verwandlungen, die den Spieler eher behindern. Kommt man beispielsweise mit Vögeln in Kontakt, die einen drehen, so wird Wario verwirrt und torkelt wie betrunken und schwer kontrollierbar durch das Level. Erst nach einem beherzten Sprung ins Wasser normalisiert sich sein Zustand wieder.

Etwas verändert hat sich die Schatzsuche. Im zweiten Teil sucht man nicht mehr nach Schlüsseln und den dazugehörigen Truhen. Die Schätze bekommt man in einem Memory-ähnlichen Minispiel. Am Ende eines jeden Levels wartet ein weiteres Minispiel. Hier gilt es, eine Zahl zu erraten, die Zug um Zug, Geldeinsatz um Geldeinsatz, freigelegt wird. Je nachdem wie viel Geld man bereit ist einzusetzen kann man jederzeit die Lösung tippen. Rät man richtig, bekommt man ein kleines rechteckiges Fragment einer großen Schatzkarte, die einen weiteren großen Schatz verspricht.

Grafisch hat sich einiges getan. Warios Sprite ist runderneuert und bietet mehr Animationsphasen als noch im ersten Spiel. Auch die wenigen bereits bekannten Gegnertypen, die es in den zweiten Teil geschafft haben, sehen etwas anders aus. Gerade die Detailfülle ist durch die grafischen Möglichkeiten des GBC noch mal gewachsen. Das Genre des Spiels hat sich stellenweise vom Jump'n'Run zum Geschicklichkeitsspiel verlagert. Dafür ist mir die Steuerung des Spiels aber fast schon zu hektisch. Schnell sitzt Wario wieder in einem reißenden Wasserlauf, der einen zum Anfang eines Levelabschnitts bringt.

Insgesamt ist mir Wario Land 2 zu linear. Im ersten Durchgang folgt ein Level stur auf das nächste. Der Entdeckeraspekt, der mir im ersten Wario Land noch so gefallen hat, fehlt hier zunächst vollkommen. Erst wenn man die ersten 25 Level abgeschlossen hat, wird eine Levelübersicht freigeschaltet, die anzeigt, wo sich versteckte Ausgänge zu den 25 weiteren Levels befinden und in welche Schätze man bereits gefunden hat. Erst auf der Suche nach den versteckten Ausgängen und restlichen Schätzen kommt wieder das gewohnte Schatzjäger-Feeling auf. Auch die Musik ist gerade einmal solide umgesetzt. Komponist Kouze Ishikawa war zwar auch mitverant-

wortlich für die Musik im ersten Wario Land, seine Remixe und Neuinterpretationen der Wario-Musiken sind aber längst nicht so eingängig wie die Originalstücke. Trotz alledem ist Wario Land 2 ein gutes und witziges Spiel, das vor allem durch die schrägen Verwandlungen punkten kann. Dennoch sollte man ein Auge auf die Fortsetzung halten.



Wario Land 2 - Eigentlich mehr ein Geschicklichkeitsspiel

Wario Land 3 (Gameboy Color)

Wario ist mal wieder mit seinem Flugzeug unterwegs. Er bruchlandet in einem Wald, betritt die erstbeste Höhle und findet dort eine magische Music-Box, die ihn einsaugt und zu einem großen mystischen, sprechenden Gesicht transportiert. Dieses erzählt ihm, dass fünf kleinere Music-Boxen verloren gegangen sind und Wario diese Welt nur verlassen kann, wenn er alle gefunden hat. Alle Schätze, die er auf dem Weg finden würde, dürfe er behalten. Wario hört nur „Schätze“ und „behalten“ und macht sich sofort auf den Weg.

Was sofort auffällt ist, dass die Weltkarte, die im zweiten Teil noch fehlte, wieder im Spiel enthalten ist. Es gibt eine Menge neuer Verwandlungen, die man wiederum taktisch einsetzen muss, am reinen Gameplay hat sich seit Teil 2 aber nichts verändert – auf den ersten Blick zumindest. Man rennt noch immer durch die Level, sammelt Schätze und Münzen ein und rafft alles zu einem beträchtlichen Haufen zusammen. Neu ist, dass man nicht automatisch mit Ende eines jeden Levels auch ein Level vorankommt. Um weitere Gebiete auf der Karte freizuschalten, muss man die Level je vier Mal besuchen. Denn erst die gefundenen und oft kombinierten Schätze eröffnen alle Wege auf der Weltkarte. Jeder Level enthält dabei vier Schätze in verschiedenfarbigen Truhen, zu denen es den gleichfarbigen Schlüssel zu finden gilt. Wirklich gestört hat mich anfangs nur, dass Wario seine sämtlichen Fähigkeiten eingebüßt hat. Mit voranschreitendem Spielverlauf bekommt Wario diese Fähigkeiten aber wieder zurück. Und die sind auch nötig, um nach und nach alle Schätze zu finden.

Neu ist ebenfalls ein Tag- und Nachtwechsel. Nach jedem Beenden eines Levels wech-

selt die Tageszeit. Einerseits ist natürlich die Umgebung dunkler, andererseits sind auch andere Gegner in den Levels unterwegs, die andere Verwandlungen auslösen und so den Zugang zu anderen Abschnitten innerhalb der Levels gewähren.

Da es inklusive der Music-Boxen 100 Schätze gibt und jeder Level vier Schätze enthält, kann sich jeder Viertklässler ausrechnen, dass die Anzahl der Level mit 25 recht beachtlich ist. Da man die Level auf der Suche nach allen Schätzen öfter besuchen muss und sich einige Level durch Ereignisse auch verändern, dürfte die Welt in Wario Land 3 groß genug sein, dass man sich darin genügend austoben kann. So entsteht durch die nach und nach dazugewonnenen Fähigkeiten und die dadurch neu zugänglichen Abschnitte ein Gameplay, das sich durchaus mit Spielen wie Super Metroid oder späteren Vertretern der Castlevania-Serie messen kann.



In Wario Land 3 überkam mich wieder die gleiche Sucht, wie ich sie beim ersten Teil hatte. Immer wieder belohnte mich das Spiel für meine gefundenen Schätze mit neuen Spielwelten und irren Levelbossen. Leider bezieht das Spiel seinen Schwierigkeitsgrad aus den vielen Frustrationsmomenten, denn sterben kann man genau wie in Wario Land 2 nicht. Immer wieder muss man lange Geschicklichkeitspassagen wiederholen, denn nicht selten wird man kurz vor Ende wieder ganz zum Anfang des Abschnitts katapultiert. Von den beiden Gameboy-Color-Teilen ist Wario Land 3 trotzdem die bessere Wahl.

Wario Land 4 (Gameboy Advance)

2001 ging Warios Erfolgsstory auf dem GBA weiter. Zur Story: Wario liest in der Zeitung von einer mysteriösen Pyramide. Wario wittert Abenteuer und vor allem Reichtümer und brettet mit seinem Auto zu besagter Pyramide. Dabei überfährt er beinahe ein kleines, schwarzes Kätzchen, das auf der Straße vor Warios Garage sitzt. Was nun folgt, ist die logische Weiterentwicklung aller bisherigen Wario-Land-Titel. Das Spiel kehrt größtenteils zurück zu den Wurzeln der Serie. Im Gegensatz zu den beiden Gameboy-Color-Ablegern, kann man in diesem Spiel sehr wohl das Zeit-

liche segnen. Mehr noch, zum ersten Mal hat man eine Gesundheitsanzeige am oberen linken Bildschirmrand, die aus kleinen Herzchen besteht. Auch hat Wario wieder alle seine Fähigkeiten von Beginn des Spiels an. Zusätzlich dazu kann er mit einer gehörigen Portion Anlauf und der gedrückten rechten Schultertaste einen harten Kopfstoß ausführen, der festere Blöcke aus dem Weg räumt. Auch sind Warios Verwandlungen nicht mehr so vorherrschend, wie noch in den GBC-Titeln. Nur hier und da muss man sich von einem Gegner stechen oder verbrennen lassen. In den Teilen 2 und 3 war dies ja fast im Sekundentakt nötig.

Die Pyramide ist in vier Passagen aufgeteilt: Smaragd Passage, Rubin Passage, Topas Passage und Saphir Passage. Jede Passage wiederum enthält vier Level. Diese Level sind allerdings nicht in der Pyramide selbst beheimatet. In jedem Vorraum eines Levels steht eine blaue Froschstatue, die nach einem höflichen Sprung auf ihren Kopf ein Dimensionsportal öffnet. Dabei haben die Level einer Passage ein bestimmtes Grundthema. So widmen sich beispielsweise die Level der Saphir Passage dem Gruselthema und in der Topas Passage geht es um Spielzeug.

Jedes Level hat drei Elemente, die für den Spielfortschritt zwingend notwendig sind: Zunächst gibt es dort Schlüsselkristalle. Diese liegen in Viertel aufgeteilt in Schatztruhen verborgen. Die Schatztruhen stehen entweder mitten auf dem Weg oder sind in Nebenarealen gut versteckt. Das nächste wichtige Element ist der Schlüsselvogel. Er schwebt irgendwo im Level herum, hat einen trüben Blick und sein Schnabel sieht aus wie der Bart eines Schlüssels. Berührt man ihn, folgt er Wario auf Schritt und Tritt. Das dritte und wahrscheinlich wichtigste Element ist die blaue Froschstatue, die auch im Level ein weiteres Mal vorhanden ist. Sie öffnet den Levelzugang und zerstört das Level nach einem Zeitlimit. Die Zeit, die verbleibt, um nach

dem Aktivieren der Statue den Levelzugang zu erreichen und das Level mit den Kristallen und dem Vogel zu verlassen, wird jetzt angezeigt. Die Kristalle werden auf der großen Tür zum Boss platziert, die sich nur öffnet, wenn alle Kristalle vollständig gefunden wurden. Fehlt ein Viertel, muss man sich erneut in das jeweilige Level begeben und das fehlende Stück suchen. Ebenso trifft man in den Levels immer wieder den bemitleidenswerten Forscher, der einfach nur die Pyramide untersuchen wollte und so in Warios Abenteuer geraten ist. Bemitleidenswert deshalb, weil der Spieler ihn immer wieder dazu missbrauchen muss, um an große Diamanten oder größere Mengen Geld heranzukommen. Man kann ihn genau wie einen Gegner aufnehmen und durch die Gegend werfen und das, ohne dass er jemals Schaden nimmt. Aufmerksamen Spielern wird der Forscher von kleineren Auftritten in Wario Land 3 bekannt vorkommen. Zusätzlich zu sämtlichen Wertgegenständen gibt es in jedem Level noch eine CD zu finden. Diese kann man sich im Soundroom anhören und anschauen. Die Musik, die sie enthalten, ist arg experimentell und die dazugehörigen Animationen typisch japanisch. Genau genommen war Wario Land 4 das erste Spiel, in dem mir bewusst aufgefallen ist, wie bunt und abgedreht es die Japaner in ihren Videospielen doch lieben.

Zwischen dem vierten Level einer Passage und dem Bossraum befinden sich die Minispiele. In diesen kann man Münzen gewinnen, für die man im Item-Shop eine Waffe gegen den Boss eintauschen kann. Das kann beispielsweise ein Superheld sein, der dem Boss eins auf die Nase haut, oder eine Art Saxophon, das ihm durch Krach etwas von seiner Energieleiste abzieht. Je mehr Münzen man bereit ist auszugeben, desto stärker werden die Items und desto weniger Arbeit hat man beim Boss. Der Verkäufer im Item-Shop erinnert mich sehr an Mr. Game & Watch,

vielleicht bestehen dort ja Verwandtschaftsverhältnisse.

Die Hintergrundmusik in den Levels ist mir stellenweise zu ruhig. Irgendwie passt es nicht, wenn man gerade Gegner plättet und mit dem Kopf durch Mauern bricht und dazu eine japanische Sängerin mit ihrer lieblichen Stimme J-Pop-Songs säuselt. Allerdings hat jeder Level seine eigene Hintergrundmusik von Ryoji Yoshitomi spendiert bekommen. Sehr fein! Auch das Design der Level ist immer anders. Jeder Level hat ein eigenes Setting und niemals wiederholen sich Elemente. So kommt keine Langeweile auf. Dafür ist das Spiel aber recht kurz. Die 18 Level plus fünf Endgegner dürften geübte Spieler im Normal-Modus gerade einmal ein Wochenende beschäftigen – exzessive Minispielrunden eingerechnet.

Wario Land 4 ist technisch der mit Abstand beste Titel der Serie. Leider fehlt mir das Klassische, das dem ersten Teil anheftet. Es ist aber ein sehr gutes Spiel, das die technischen Möglichkeiten des GBA vollkommen ausreizt.



Wie ging es mit Wario weiter?

Nach Wario Land 4 versuchte man bei Nintendo Wario auch im großen Stil zu etablieren. So bekam er ähnlich wie Mario einen Titel in 3D auf dem Gamecube spendiert. Das Gameplay von Wario World liegt irgendwo zwischen Jump'n'Run und Beat'em Up. Seltsamerweise kann Wario in diesem Spiel herumliegende Münzen wie Kirby einsaugen, was sehr skurril aussieht. Weiter ging es auf dem DS mit Master of Disguise. Hier zeichnet man mit dem Stylus Symbole auf den Touchscreen des DS und Wario verwandelt sich entsprechend. Mit Wario Land: The Shake Dimensions wurde Wario auch auf Wii aktiv. Hier hat Wario wieder zahlreiche Fähigkeiten, die mit verschiedenen Bewegungen der Wiimote ausgelöst werden. Die Grafik ist nicht, wie man erwarten würde, in 3D gehalten, sondern schaut aus wie ein gezeichneter Trickfilm. Nebenher wurde die Wario-Ware-Reihe gestartet, in der es gilt, Mini-Spiele in Rekordzeiten zu bewältigen. Diese Reihe kann auf zahlreiche Vertreter auf GBA, Gamecube, DS und Wii zurückblicken. Ebenso hatte Wario zahllose Auftritte in allen mögli-



chen Sport- und Party-Spielen, die Nintendo über die Jahre herausgebracht hat.

Eine späte Fortsetzung

Auf dem 3DS wurde die Serie nun quasi fortgesetzt. Super Mario 3D Land, das Mitte November erschien, ist allerdings keine dreidimensionale Version vom ersten Mario-Land-Spiel, auch wenn dies der Namen vielleicht andeuten würde. Es ist mehr eine Verbindung aus verschiedenen Elementen aus den NES-Titeln. Vor allem findet man viele Ideen aus Super Mario Bros. 3 in diesem Spiel. Am ehesten kann man das Gameplay und den Look des Spiels mit den Bowser-Levels aus Mario 64 vergleichen. Die Levels sind grundsätzlich linear und es gibt keine offenen Spielwelten wie in Super Mario 64 oder gar Super Mario Galaxy. Allerdings gehen sie leicht in die Tiefe und bieten wechselnde Kameraperspektiven, was durch das 3D-Feature sogar noch recht nett aussieht. Ich schätze, der Namensteil „Land“ soll die Handheld-Ableger des Spiels, genau wie es bei den klassischen Titeln der Fall war, von den großen Heimkonsolen-Spielen abgrenzen.

Fazit

Schaut man sich die Mario-/Wario-Land-Serie an, wird man einen steten technischen Fortschritt feststellen. Gerade der Sprung vom ersten Super Mario Land zum zweiten Teil ist enorm. Ebenso hat mir die Musik immer dann besonders gut gefallen, wenn Ryoji Yoshitomi für sie an den Reglern saß. Der beste Punkt ist allerdings, dass die Serie dann später mit Wario fortgeführt wurde. Hier hat Nintendo erkannt, was für ein Potenzial in Wario steckt. Allein die Ausrichtung der Serie auf einen Anti-Helden war schon mutig. Ihm dann eine so große Bühne zu geben und ein eigenes Franchise zu gründen, war genau die richtige Entscheidung, da man ihn besser formen konnte als den bereits viele Jahre etablierten Mario.

Wer die Mario- oder Wario-Land-Reihe auch heute noch erleben will, bekommt die original Gameboy-Module für meist unter 10 € (Mario 1–3, Wario 2–3) oder bis 20 € (Wario 4) beim 2nd-Hand-Händler. Die ersten beiden Teile der Serie sind außerdem bereits in Nintendos eShop für den 3DS erhältlich, wo sie rund 4 € kosten. ■



Fan-Game

Psycho Waluigi



Waluigi wurde von Nintendo im Jahr 2000 als Luigis Konterpart zu Wario eingeführt. Allerdings hat er seitdem nie ein eigenes Spiel spendiert bekommen. Kurios, wo selbst unbeliebte Figuren wie Tingle aus der Zelda-Reihe ihre eigenen Spiele haben. Waluigis Fans haben dieses Manko nun behoben und das Ergebnis ist atemberaubend.

von Steffen Große Coosmann

Waluigi ist mit seinem Ballon unterwegs und legt sich mit den herumfliegenden Möwen an, die aus Rache sein Gefährt zerstören. Waluigi stürzt ab und landet auf einer Lichtung, wo eine seltsame Psycho-Aura ihm eröffnet, dass er Psi-Kräfte besitzt und dass er mit diesen die Welt Unconcia erobern soll. Gesagt, getan. Auf den ersten Blick zeigt sich das Spiel wie ein typisches Mario-Jump'n'Run, bietet allerdings einen tollen Kniff: Die Psycho-Aura fliegt in etwas Abstand immer vor Waluigi herum. Mit den Cursor-Tasten Oben und Unten kann man sie in einem gewissen Radius um Waluigi herum bewegen. Befindet sich ein Objekt oder ein Gegner innerhalb der Aura, kann man diese mit der zweiten Aktionstaste aufnehmen, herumtragen und wegschleudern. Manche Gegner haben besondere Kräfte, die man mit der zweiten Aktionstaste aktivieren kann. So kann man beispielsweise den Stromstoß der Qualen oder die Feuerbälle der Piranha-Pflanzen gegen seine Gegner einsetzen. Immer wieder findet man Eggplants aus Kid Icarus, die sogenannte Eyeflys anlocken. Diese lassen Waluigi einen Doppelsprung ausführen oder schweben. Wird man aber getroffen, verschwinden auch die Eyeflys sofort. Durch die Psi-Kräfte entstehen tolle Rätsel, so muss man im ersten Boss-Level einen Quader mit sich herumtragen und ihn immer wieder anders einsetzen, um die Hindernisse zu überwinden. Das hat mich etwas an den ersten Teil von Portal erinnert, wo man ja immer den Companion Cube mit sich herumtrug.

Kurz vor dem Ende des ersten Levels war ich schon enttäuscht, denn ich dachte, das Spiel wäre zu Ende. Dann landete ich auf der ersten Weltkarte und freute mich, dass das Spiel wenigstens fünf Levels enthält. Als dann der Bosskampf beendet war, wurde ich er-

neut überrascht, denn das Spiel bietet sechs Kontinente zu je fünf Levels. Zwischen den Levels kann man auf der Weltkarte mit Waluigis Ballon hin und her fliegen. Man hat keine begrenzte Anzahl an Leben und kann die Abschnitte so oft wiederholen, bis man es geschafft hat. Allerdings hat man nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Verliert man alle seine Energiekristalle, beginnt man den Abschnitt mit der verbliebenen Zeit erneut. Auch verliert man alle seine bisher gesammelten Münzen. Diese braucht man, um im Shop Goodies einzukaufen. Das Spiel bietet selbst dann noch einen Anreiz weiterzuspielen, wenn man den letzten Boss schon besiegt hat. Hat man eine bestimmte Geldmenge gesammelt, erhält man am Ende des Levels eine große Krone. Für jeweils fünf von ihnen wird ein geheimer Level in Welt 0 freigeschaltet.

Grafisch bedient sich das Spiel schamlos bei zahlreichen NES- und SNES-Titeln. So wird man Elemente und Charaktere aus Mario Bros. 2 und 3, Super Mario World, Yoshi's Island, Kid Icarus und Zelda: A Link to the Past entdecken. Die zahlreichen Gegner sind allerdings größtenteils neu erstellt worden. Musikalisch orientiert sich das Spiel sehr an Super Mario World und zu meiner großen Freude auch am ersten Teil von Wario Land. Richtig geflasht war ich in der bockschweren Panzersequenz vor dem zweiten Boss, wo eine technoide Version des Windmühlen-Themas aus Zelda: Ocarina of Time läuft.

Es ist schade, dass Waluigi von offizieller Seite noch kein eigenes Spiel bekommen hat. Am ehesten dürfte es wohl daran liegen, dass der Charakter nur die Auswahl an Figuren in den zahlreichen Sport- und Party-Spielen verstärken sollte. Psycho Waluigi ist daher ein tolles „Was-wäre-wenn?“-Spiel, das bis zur letzten Sekunde überrascht, frustriert, fordert und belohnt. ■



Link

<http://tinyurl.com/psychowaluigi>

Atari Force Comics (Atari VCS)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte.

von Simon Quernhorst

Während es sehr viele Videospiele zu Comicvorlagen gibt, gibt es hingegen auch einige Beispiele für exklusive Comicbeilagen in Spielverpackungen. Neben Einzelveröffentlichungen wie z.B. „Die heilige Rüstung des Antiriad (C64, Comic von Marvel)“, „Spiderman – Dr. Doom’s Revenge (C64, Comic von Marvel)“ und „Hellboy (PC, Comic von Dark Horse)“ fällt in dieser Kategorie besonders die umfangreiche Serie „Atari Force“ auf.

1982 entschloss sich Atari, einigen Spiele für die Konsole VCS kleine Comichefte im Format 12,5 x 18 cm beizulegen. Diese Comics wurden durch die Firma DC-Comics erstellt und besitzen alle eine eigene Atari-Produktnummer. Zu dieser Zusammenarbeit kam es sicherlich aus firmenpolitischen Gründen, da sowohl Atari Inc. als auch DC Comics Inc. Unternehmen des Konzerns Warner Communications waren: DC seit 1969 und Atari seit 1976.

Die Geschichten der fünf Mini-Comics spielen im Jahr 2005 und drehen sich um das Unternehmen „Advanced Technology And Research Institute (A.T.A.R.I.)“ und dessen Besatzung des mit der Multiverse-Technik ausgestatteten Multi-Dimensions-Raumschiffs „Scanner One“, welche sich aus folgenden Personen zusammensetzt: Martin Champion (Commander), Lydia Perez (Executive Officer), Li-San O’Rourke (Security Officer), Mohandas Singh (Flight Engineer) und Dr. Lucas Orion (Medical Officer). Als Gegner des Teams fun-

giert der sogenannte „Dark Destroyer“.

Von Januar 1984 bis August 1985 hat DC-Comics dann die eigenständige, monatlich vertriebene Comicserie „Atari Force“ im normalen Heftformat von 17 x 26 cm herausgebracht. Diese Serie besteht aus 20 durchnummerierten Heften und beschreibt die etwa 25 Jahre später stattfindenden Abenteuer der nächsten Personengeneration „The new Atari Force“ um Martin Champion und seinen Sohn Christopher „Tempest“ Champion und deren Crew auf der Suche nach „New Earth“. Die Mannschaft wird auf dem Titel des ersten Hefts auch mit „The strangest SF-Heroes of all!“ angekündigt. Der Verkaufspreis eines Heftes lag bei 75 US-Cent. Im Jahr 1986 erschien dann zum Preis von 2 US-Dollar noch das zusätzliche Einzelheft „Atari Force Special 1“.

Die Mini-Comic-Hefte sind lediglich in englischer Sprache veröffentlicht worden. Die späteren DC-Hefte erschienen mindestens auch auf Spanisch, auf Niederländisch und



DC-Heftreihe Atari Force

als „Styrke Atari“ auch auf Schwedisch. Allerdings besteht z.B. die holländische Ausgabe aus 10 Doppelheften und einer „Ominibus“ genannten Gesamtausgabe. Erschaffen wurden die Comics ursprünglich von den Autoren Gerry Conway und Roy Thomas. Die meisten Ausgaben wurden von Jose Luis Garcia Lopez gezeichnet. Im Laufe der Zeit arbeiteten jedoch verschiedene Zeichner und Autoren an der Serie.

Atari hat außerdem fünf weiteren VCS-Spielen Mini-Comics beigelegt. Von diesen stammt lediglich „The Qotile Ultimatum!“ nicht aus

Bezeichnung	Nummer	Jahr	Seiten	Beilage zu
Swordquest Earthworld	1 (C019251)	1982	52	Earthworld
Swordquest Fireworld	2 (C019252)	1982	52	Fireworld
Swordquest Waterworld	3 (C020134)	1983	52	Waterworld
The Qotile Ultimatum!	(C018215)	1982	12	Yars’ Revenge
Centipede	(C020132)	1983	36	Centipede

Name	Nummer	Jahr	Seiten	Beilage zu
Atari Force	1 (C018256)	1982	52	Defender
Atari Force	2 (C018257)	1982	52	Berzerk
Atari Force	3 (C018258)	1982	52	Star Raiders
Atari Force	4 (C020133)	1982	20	Phoenix
Atari Force	5 (C020131)	1983	48	Galaxian

dem Hause DC, sondern wurde intern bei Atari produziert. Die Swordquest-Reihe sollte ursprünglich aus vier Spielen bestehen, da die letzte Episode namens „Swordquest Airworld“ jedoch nie erschienen ist, wurde auch der Comic nicht fertig gestellt – obwohl er im Cliffhanger am Ende des seltenen „Swordquest Waterworld“ noch erwähnt wird.

Atari-Beipackhefte



Bedienelemente des Automaten

Der Autor



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Crillion (C64).

Das legendäre C16-Softwarehaus Coladoft im Interview, Teil 2

„Wir wollten einfach nur Profis sein!“

In Lauterbach bei Völklingen wurden zu Beginn des Informationszeitalters die unglaublichsten Ideen für den C16 geboren. Leider schaffte es keines der bahnbrechenden Werke jemals an die Öffentlichkeit. Wir haben mit dem damaligen Geschäftsführer des Softwarehauses Colasoft gesprochen und veröffentlicht in dieser Ausgabe von Lotek64 den zweiten und letzten Teil des Interviews.

von Karsten Uhl

Lotek64: 1984 veröffentlichte Jack Tramiel mit seiner Firma Commodore die „264-Reihe“. C16, C116 und der Plus4 waren Billigcomputer, die an den großen Erfolg des C64 und des VC20 anknüpfen wohnten umgeben von riesigen Wäldern in einem kleinen Zweitausend-Seelen-Dorf im Saarland. Echte Hinterwäldler eben. Lauterbach liegt direkt an der Lotek64: Was waren für Sie damals die großen Hits?

Ganz klar die Automaten! Keine Frage. Im Sommer des Jahres 1987 war unser Team zum Urlaub in ein Freibad gefahren, das viele Kilometer, damals eine Weltreise, von unserer Firma entfernt lag. Sechsendreißig Grad im Schatten. Der Geruch von Chlor, in der Zeit des Kalten Krieges war das so üblich, und Sonnencreme lag in der flirrend heißen Luft. Tausende von Menschen in Bademode und mit Frisuren der Achtziger! Grüne Liegewiesen und strahlend blauer Himmel, dazu das kühle Nass dieses tropenparadies-ähnlichen Ortes – fantastisch! Und dort waren im Cateringbereich, wo Pommes mit Ketchup zusammen mit Haribo-Spezialitäten gereicht wurden, auch einige Arcade-Automaten vorzufinden. „Hang On“ von Sega, „Kung Fu Master“ von Irem, „Enduro Racer“ ebenfalls von Sega und Capcoms „Ghosts’N Goblins“. Leider hatten wir kaum die notwendigen Devisen, um intensive Tests durchzuführen. „Enduro Racer“ wollten wir deshalb in der Firma für den C16 umsetzen. Die Grafik befand sich schon in einem sehr fortgeschrittenen Stadium, aber es funktionierte einfach nicht richtig. Ein Desaster für unsere Softwareabteilung! Wenigstens bekamen wir von „Ghosts’N Goblins“ in einem befreundeten Unternehmen die C64-Version zu Gesicht. Ein beklemmendes Gefühl, denn die Umsetzung dieses Titels war auf das Allernötigste reduziert worden. Scheinbar hatten auch andere Softwarehäuser in der Industrie mit dem Machbaren auf der damaligen Hardware zu kämpfen, wenn es um Heimumsetzungen bekannter Automaten ging. Das galt

offensichtlich auch für den C64, den wir bei Colasoft eher als Supercomputer eingeschätzt hatten.

Lotek64: Stimmt es, dass Sie den C16 für einen Vorläufer des C64 gehalten haben, oder ist das ein albernes Gerücht?

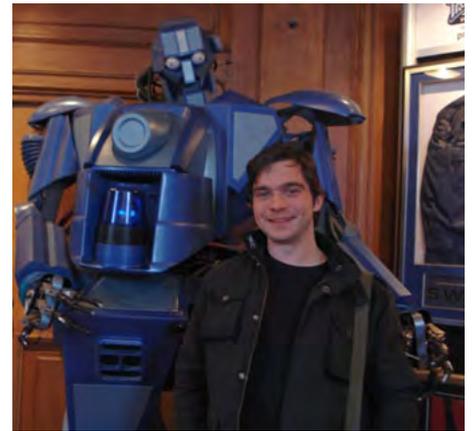
Nein, das stimmt! Unsere Hardware-Experten nahmen fälschlicherweise an, dass dies der Fall gewesen sein müsse. Und wie sollten sie das auch nicht? Sechzehn ist ja schließlich auch kleiner als Vierundsechzig, stimmt’ s? Dann noch die Sache mit der Inkompatibilität, die ich Ihnen ja schon schilderte. Wie um alles in der Welt sollten wir ahnen, dass Commodore einen Nachfolger ohne Schnittstellen zu ihrem Supercomputer C64 auf den Markt bringt? Darauf muss man erst mal kommen! Und auch der Sound und die Grafik des C16 ließen einen solchen Gedanken gar nicht erst entstehen. Nein, für uns alle war sonnenklar, dass der C16 zuerst dagewesen sein musste. Und ich sage Ihnen noch was: Wenn es so gewesen wäre, dann hätte die Situation auch genau so ausgesehen.

Lotek64: Nicht ganz! Die Versionsangabe des Betriebssystemes hätte Sie stutzig machen müssen. Der C64 hatte Basic 2.0, der C16 hingegen schon 3.5 und...

...ja, ja! Sie haben recht! (Winkt ab) Und der C128 lief mit Basic 7.0. Soll ich Ihnen sagen, warum? Damit die Leute „Go 64“ eintippen konnten!

Lotek64: Sind Sie sicher? Ja!

Lotek64: Wechseln wir lieber das Thema. Hatten Sie denn nicht die Möglichkeit, wenigstens an den Wochenenden eine Ihrer Ideen umzusetzen? Andere Größen der Branche arbeiteten oft bis tief in die Nacht, um die knapp bemessenen Zeitfenster ihrer Arbeitszeit bei Tage zu kompensieren.



Sicher. An den Wochenenden wurde von uns schon einiges auf die Beine gestellt. Samstagabende zum Beispiel liefen bei uns folgendermaßen ab: Zuerst haben wir uns die Muppet Show angesehen, dann wurde ein Schaumbad genommen und anschließend traf sich die komplette Belegschaft im Frottierschlafanzug in den Büroräumen, und dann wurde auch wirklich solange gearbeitet, bis wir alle wie Manfred Kleimann von der ASM aussahen (Anm. d. Red.: Chefredakteur der Zeitschrift „Aktueller Software Markt“, der für seine tiefen Augenringe bekannt war). Dann wurden in langen Sonderschichten sogenannte „Listings“ aus Printmedien abgetippt. Basic und Maschinensprache, Checksumme und der ganze Kram. Eine unvorstellbar zähe und mühselige Arbeit! Wir mussten aber unbedingt an neue Software kommen. Einmal hatten wir mitten in der Nacht die geniale Idee, den Kopierschutz von Speicherkassetten der Konkurrenz zu umgehen, indem wir diese einfach auf der firmeneigenen Stereoanlage zu überspielen versuchten. Das war unter der Regierung Helmut Kohl im Rahmen der Urheberrechtsgesetzgebung zwar verboten, fühlte sich aber dennoch wie eine richtige Entscheidung an. Wir wollten mit unseren Forschungsergebnissen mit allen Mitteln an die Öffentlichkeit.

Lotek64: Eine wirklich großartige Idee. Hat das denn funktioniert?

Nein, nur bei einem einzigen Spiel. Ich glaube, der Titel lautete „Heebie Jeebies“ oder so. Immerhin, ein interner Achtungserfolg. Unsere PR-Leute hatten schon auf dem Schulhof die Lage sondiert, aber niemand außer uns hatte zu der Zeit einen C16. Die ganze Branche bestand aus C64-Nutzern. Die meisten verwendeten auch keine Datassetten, sondern speicherten ihre Firmendaten auf 4.5-Zoll-Disketten. Weil unsere Wirtschaftsexperten keine Möglichkeit sahen, mit unse-

rer Erfindung zumindest die Kosten für die Leerkassetten wieder reinzuholen, haben wir uns dann lieber mit wesentlicheren Dingen beschäftigt.

Lotek64: Was waren das für Dinge?

Recherche! Recherchieren war ein wirklich großes Thema bei uns. Die Situation am Markt veränderte sich ständig. Wir mussten auf dem Laufenden bleiben. Dieser Gedanke war uns allen bewusst. Stillstand gab es nicht. Und an die notwendigen Informationen zu gelangen, war damals wirklich nicht so leicht wie man heute vielleicht vermuten würde. Die ganze Technik zur Datenaufzeichnung, vor allem die von visuellen Daten, steckte noch in den Kinderschuhen. Der Fernseher in unserem Wohnlabor verfügte auch nur über drei Programme. ARD, ZDF, Drittes Programm – Ende. Und selbst wenn dort ausnahmsweise etwas Fachwissen zum Thema Computerindustrie gesendet wurde, waren unsere Experten technisch bedingt nicht in der Lage, davon eine Aufzeichnung anzufertigen. So etwas gab es nur beim Schulfernsehen, das kam vom Band. Intern lautete die Regel: Informationen aus dem Fernsehen können höchstens mit einem Kassettenrekorder festgehalten werden. Das wurde für uns später noch sehr wichtig, denn Colasoft hatte gegen Ende der Achtziger ein eigenes Musiklabel, das seine Produkte in Kooperation mit dem Fernsehsender RTL Plus, der als einziger neuer Sender hinzukam, herstellte. Auch die lokalen Radiostationen beteiligten sich an Colasoft. Aber um unserer Qualitätsstandards willen nahmen wir am meisten von Schallplatte auf. Nicht, dass unsere Produkte je auf den Markt gekommen wären, für solche Projekte fehlte uns einfach die Zeit, aber das waren wir unserem Ruf als Unternehmen einfach schuldig.

Lotek64: Heute nutzen viele Ihrer geistigen Nachfahren das Internet zur Datenbeschaffung



und Recherche. Was halten Sie davon?

Ich möchte meinen Ruf und meinen Einfluss in der Branche nicht dazu nutzen, um über andere ein Urteil zu fällen. Warum sollte ich das auch tun? Viele Internetseiten beschäftigen sich mit dem Erbe, das Colasoft hinterlassen hat. Das finde ich sehr gut! Ich freue mich, dass wir damals mit unserer Arbeit eine so große Inspiration für so viele Unternehmen von heute sind. Wir haben wirklich etwas bewegt, damals. Was mir aber überhaupt nicht gefällt, ist die Tatsache, dass es für die heutigen Jungunternehmen sehr viel schwieriger ist, ihre Projekte zu fokussieren. Diese totale Verfügbarkeit – so etwas kannten wir damals nicht! Wenn wir in unserer Firma mit Datenträgern gearbeitet haben, dann waren wir wochen-, manchmal sogar monatelang mit der Auswertung beschäftigt. Selbst wenn unsere Forschungsabteilung zu keinem befriedigenden Ergebnis kam, hielten wir trotzdem daran fest. Wir glaubten an unsere Arbeit! Und der

Erfolg hat uns damit recht gegeben. Heute werden die Unternehmen überschwemmt mit einer Flut an Informationsmaterial und sogar Daten, die nicht einmal mehr in einem damals handelsüblichen Archiv wie dem Laborregal gelagert werden können, weil sie nicht mehr real existieren, sondern nur noch auf virtueller Basis. Ich glaube, dass kein ernsthafter Wissenschaftler dieser Welt vernünftig arbeiten kann, wenn er nicht stundenlang Verpackung und Anleitung seiner Forschungsmaterialien studiert.

Lotek64: Das kritisieren auch viele Ihrer Kollegen aus dieser Zeit.

Trotzdem nutzen auch sie heute alle das Internet, wie auch ich es übrigens mittlerweile tue. Wir waren damals die technische Speerspitze und voll auf der Höhe der Zeit. Das hat sich zu weiten Teilen geändert. Heute bin ich schon froh, wenn ich zufällig eine HDMI-Schnittstelle an meinem Fernseher finde. Aber generell gilt: Ich sehe keinen Grund, immer noch so zu tun, als wäre alles noch so wie damals und das Internet deshalb völlig zu ignorieren. Ich halte das für übertrieben. Ein Zurück gibt es in der Wissenschaft eben nicht. Aber ich setze das Internet bewusster ein, als meine jüngeren Kollegen es tun.

Lotek64: Gerüchte besagen, dass auch Sie ein virtuelles Archiv von unglaublicher Größe mit Hilfe des Internets angelegt hätten.

(Denkt lange nach) Besprechen Sie das mit meinen Anwälten, mehr kann ich Ihnen dazu nicht sagen.

Lotek64: Das Thema interessiert mich aber schon! Viele Ihrer Wegbegleiter stellen sich immer wieder die gleiche Frage. Deshalb muss ich nachhaken. Ich frage Sie konkret: Ist die Emulation von Heimcomputern und Spielkonsolen auf heutigen Systemen zu Forschungszwecken für Sie ein Thema?

Lassen Sie es mich einmal so formulieren: Die Emulation ist für die Wissenschaft ein Fluch und ein Segen zugleich. Natürlich hilft sie uns, Lücken in den Laborarchiven zu schließen. Das lässt sich nicht leugnen. Aber die Forschungsergebnisse von Colasoft auf dem C16 beruhen maßgeblich auf der Tatsache, dass wir so eingeschränkt waren im Rahmen der uns zur Verfügung stehenden Mittel. Software war wie Hardware nur sehr eingeschränkt verfügbar und somit sehr kostbar. Das prägte die gesamte Arbeitsweise all unser Abteilungen. Noch etwas: Bandsalat war eine Katastrophe! Es gab keinen Ersatz für unsere Forschungsmaterialien im Falle unabsichtlicher Datenvernichtung. Was weg war, war weg. Das schafft eine ganz andere Wertschätzung für

Bestellkarte für internetferne Kommunikation

- Ich möchte ein **Probeexemplar** von Lotek64 zugeschickt bekommen (2 Euro)
- Ich möchte das **Lotek64-Fair-Trade-Abo** gegen Erstattung der Portokosten (8 Euro für 4 Ausgaben = Jahresabo).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An

Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

LOTEK64

die eigene Arbeit. Das macht jeden noch so kleinen Teilerfolg zu einem wahren Triumph! Das ist eine Tatsache, die mir in meiner Zeit bei Colasoft klargeworden ist.

Lotek64: Was hat Sie denn neben Ihrem Arbeitsalltag beschäftigt. Hatten Sie damals irgendwelche Hobbys?

Sie müssen sich das so vorstellen: Die meisten Kollegen bei uns in der Branche saßen oft stundenlang vor dem Bildschirm. Um etwas Abwechslung in ihr Leben zu bringen, waren viele von ihnen nebenberuflich Stuntmänner. BMX war der absolute Renner! Bicycle Moto Cross hieß der Sport – glaube ich – richtig. Über Stock und Stein sind die gebettet, ganz und gar ihrem Idol Colt Seavers nacheifernd. Kreuz und quer durch die Botanik! Die ganz Harten sind mit den Dingen sogar auf der Dorfkirmes vorgefahren. Oder zur Currywurstbude. Wir hatten bei Colasoft aber nur ein erbsensuppengrünes Klapprad zur Verfügung gestellt bekommen. Unsere Technikexperten bekamen von mir die Anweisung, die Schutzbleche und die Beleuchtungsanlage abzumontieren, damit wenigstens ein klein wenig Geländegängigkeit aus dem Ding herauszuholen war. Den Gepäckträger mussten sie aber dranlassen, denn das Rad wurde auch für Dienstfahrten genutzt. (lacht) Einmal mussten wir mit dem Klapprad eine solche Dienstreise zu einem anderen Softwarehaus antreten. Zu dortigen Präsentationszwecken nahmen wir unsere gesamte Computeranlage – ohne den Fernseher – im Rucksack mit. Unsere Datensette klemmten wir in den erwähnten Gepäckträger des Fahrzeugs. Das andere Firmengebäude lag etwa einen Kilometer am oberen Ende einer wirklich steilen Seitenstraße in Lauterbach. Das Firmengebäude von Colasoft befand sich seit jeher unten in der Hauptstraße, schon rein aus Prestige Gründen, das möchte ich hier deutlich betonen. Jeder, der etwas auf sich hielt, zog in dieses sogenannte Silicon Valley II. Jedenfalls, nachdem das Meeting beendet war, mussten wir wieder in die Firma zurückfahren. Am Fuß der steilen Straße verlor der Fahrer aus unbekanntem Gründen die Kontrolle über das Fahrzeug und es gab einen Riesenunfall. Zum Glück ohne Fremdbeteiligung, aber mit reichlich Personen- und Sachschaden. Handflächen und Knie waren aufgeschürft, aber was richtig schlimm war: Die Datensette hatte sich aus ihrer Halterung gelöst und war ungebremst über den rauen Asphalt geschlittert. Mein erster Gedanke: Totalschaden! Die Klappe zum Einlegen der Kassette war komplett herausgebrochen und die gesamte Oberseite des Gerätes war wie abgeflex. Inklusive des Knopfs zum Zurücksetzen des Zählerstandes. Wir sind trotz unserer Verletzungen dann, so schnell wir konnten, zum Firmengebäude von Colasoft zurückgefahren, um fast schon panisch eine technische Diagnose des Gerätes durchführen zu können.

Lotek64: Viele Experten waren der Meinung, dass Sie ohne Ihre Datensette die Firma unwiederbringlich hätten schließen müssen. Der Verlust von teurer Hardware in diesen Tagen galt als Todesurteil für ein Softwareunternehmen.

Richtig. Die Sponsoren wären sofort abgesprungen. Aber zum Glück verliefen unsere Tests erfolgreich. Die Produkte von Jack Tramiel genossen zwar in der Branche den Ruf, etwas billig verbaut worden zu sein, aber die Datensette verrichtete nach dem Unfall weiter ihre Dienste. Wir haben dann erst mal gefeiert. Das war wirklich eine sehr ernste Angelegenheit, das kann ich Ihnen versichern!

Lotek64: Ich glaube, wir haben unseren Lesern die Gelegenheit geben können, sich ein ungefähres Bild der damaligen Situation machen zu können. Ich hoffe sehr, dass wir irgendwann einmal wieder etwas von dem großartigen Unternehmen hören werden, das stellvertretend für all diejenigen steht, die in den Achtzigern mit einfachsten Mitteln das Unmögliche möglich gemacht haben. Ich freue mich, dabei gewesen zu sein. Es ist schön zu wissen, dass unsere Arbeit von damals nicht ganz umsonst gewesen ist.

Lotek64: Ganz sicher nicht! Noch ein persönliches Wort an unsere Leser?

Gerne! PRESS PLAY ON TAPE (lacht) ■

Über den Autor



Karsten Uhl, Jahrgang 1975, arbeitet heute als Gärtner und war lange Jahre als Krankenpfleger tätig. Seit 1986 bereist er die virtuellen Welten aus Bits und Bytes. Stets gilt dabei sein Hauptaugenmerk der besonderen Schönheit des Mediums Videospiele im Kontext der etablierten Kunst- und Kulturformen. Seine Texte sind unter anderem auf videogameschichten.de zu finden. Der Hobbygitarrist und Katzenfreund lebt mit seiner Frau im saarländischen Saarbrücken.



In finsternen Verliesen...

...werden unter unwürdigen Bedingungen Restbestände jener Lotek-Hefte gelagert, die trotz widrigster Umstände die Zeiten überdauert haben. Wer seine Sammlung vervollständigen will oder einfach sonst schon alles hat, kann ältere Ausgaben von Lotek64 zu folgenden Preisen – zuzüglich Portokosten – nachbestellen:

Ausgabe	Preis
#38	1 Euro
#37	1 Euro
#34/35	0,50 Euro
#33	3 Euro
#31	3 Euro
#30	3 Euro
#29	1 Euro
#28	1 Euro
#27	1 Euro
#26	0,50 Euro
#25	3 Euro
#23	2 Euro
#17	2 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#15	2 Euro
#14	0,50 Euro
#13	3 Euro
#12	2 Euro
#11	1 Euro
#10	2 Euro
#09	3 Euro
#07	2 Euro
#05	3 Euro
#04	3 Euro
#Extended (PSP)	0,50 Euro

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte:
01-03, 06, 08, 16, 18-22, 24, 32, 36



Retro oder Original?

Das war die Frage bei der diesjährigen Hobby & Elektronik Messe in Stuttgart. Trotz rückgängiger Verkäuferzahlen blieben alle Computerclubs standhaft und konnten so viele neue Ideen, Spaß und Wissen unter die Leute bringen.

von Christian Dombacher

Als wir die Messehalle am ersten Messtag (Donnerstag, 17.11.2011) betreten, waren wir verblüfft. So viel Platz und so wenige Aussteller gab es noch nie. Dass die Halle halbwegs voll wurde, lag bloß daran, dass auch „artfremde“ Aussteller zugelassen waren. Glücklicherweise hatte man alle Clubs im selben Bereich untergebracht. Neben der Commodore Connection Line war auch der Verein zum Erhalt klassischer Computer wieder vertreten. Neue Bücher und weitere interessante Sachen gab es am Stand des Retro Magazins zu begutachten und zu kaufen. Großes Interesse bestand z.B. am Erwerb der Weltherrschaft – „Das Tentakel“ wurde etliche Male vorbestellt (siehe auch [3]).



Viel Technik am CCL-Stand

Das aktuelle IEC2ATA-Interface



Die Commodore Connection Line (CCL) rüstete dieses Jahr kräftig auf und präsentierte jede Menge Technik. Auch wurde wieder intensiv an der Weiterentwicklung des IEC2ATA gearbeitet. Die Fachdiskussionen dieses Jahr drehten sich um die strategische Ausrichtung der Schnittstelle. Soll das IEC2ATA kompatibel zum SD2IEC bleiben oder ein „echtes“ Commodore-Gerät nach dem Vorbild von CMD werden? Das SD2IEC bietet lediglich oberflächliche Commodore-Kompatibilität und orientiert sich PC-seitig am hoffnungslos veralteten PC64-Standard. Auch gestaltet sich die Entwicklung von Utilities wie Kopierprogrammen und Directory-Sortern eher schwierig. Bei einem „echten“ Commodore-Gerät besteht dagegen die gute Chance für Entwickler, dieses voll auszureizen, schließlich muss es nur wenig Rücksicht auf den PC nehmen. Möglicherweise wird diese Frage bald gelöst sein, denn in Österreich wird derzeit fieberhaft an einer Platine gearbeitet, die SD2IEC und IEC2ATA vereint und sowohl am C64 als auch in Kombination mit dem DTV betrieben werden kann.

Das aktuelle IEC2ATA kann über entsprechende Adapter sowohl mit Compact-Flash-Karten als auch mit SATA-Platten betrieben werden. Wie Dirk Klettke (Skern) klarstellte, muss man bei der Auswahl gut aufpassen, denn nicht alle erhältlichen Adapter ent-



SATA am IEC2ATA-Interface

sprechen den gültigen Standards. Beispielsweise gibt es Adapter, die DMA, aber keinen PIO-Modus unterstützen und damit zwar auf neueren PCs, nicht jedoch auf älteren Geräten und dem IEC2ATA lauffähig sind. Also sollte man nicht gleich zum Neuesten und Billigsten greifen, sondern eher bei den Klassikern z.B. von Conrad & Co bleiben.

Besonders interessant war es diesmal für PET-Benutzer. Liebhaber dieser alten Maschinen konnten sich am Stand des Vereins zum Erhalt klassischer Computer über die PetSD-Schnittstelle informieren. Aufbauend auf der SD2IEC-Lösung ermöglicht PetSD jedem



PetSD im Gehäuse

PET, die SD-Karte als IEEE488-Laufwerk anzusprechen. Die Schaltung wurde ordentlich verarbeitet, beispielsweise wurden die richtigen Treiber für den IEEE488-Bus verbaut. So lässt sich das Laufwerk problemlos neben sechs weiteren betreiben. Für alle jene, die bisher auf umständliche Weise Daten vom



PetSD-Innereien

PET zum PC überspielt haben, ist PetSD ein Meilenstein. Es genügt, ein entsprechendes D80- (CBM 8050) bzw. D82- (CBM 8250, CBM 8250lp, SFD1001) Abbild auf der SD-Karte unterzubringen. Via PET lassen sich diese Imagedateien dann einfach als Unterverzeichnis ansprechen. Da PetSD auf dem SD2IEC beruht, gibt es natürlich Einbußen bei der Kompatibilität, welche aber wesentlich weniger ins Gewicht fallen als beim C64. Ein weiterer Vorteil gegenüber dem SD2IEC ist die eingebaute Echtzeituhr, welche dafür sorgt, dass vom PET geschriebene Daten mit dem richtigen Datum versehen werden. Das PetSD wurde von Nils Eiler entwickelt und wird auf seiner Homepage [1] genauestens beschrieben. Erhältlich ist es als Bausatz im Webshop [2] von Retro-Donald. Wir dürfen gespannt sein, wie sich das PetSD weiter entwickelt – ein Ende ist nicht abzusehen, denn USB- und Netzwerkunterstützung sind bereits in Arbeit.

Alles in allem war die Messe auch diesmal sehr ergiebig, wenn nicht für alle Gäste, dann zumindest für Retro-Enthusiasten und Fans alter Hardware. Besonders interessant fanden wir auch, dass sich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) unter die Clubs gemischt hatte. Mit Ihrem Stand informierten sie Eltern und Jugendliche über Gefahren, die weit ab von allem liegen, mit dem unsere Cevis und CBMs je aufwarten konnten.

Wir dürfen gespannt auf das nächste Jahr sein, denn (spätestens) dann wird unser Lieblingscomputer 30 Jahre alt. ■



Referenzen

- [1] <http://home.germany.net/nils.eilers/petsd/>
- [2] http://retro-donald.de/sinchai-shop/index.php?main_page=product_info&cPath=1&products_id=73
- [3] <http://csw-verlag.com/Nerd-Stuff/>

Nerd-Shirts

Marleen hat den Kleiderschrank umgekippt und dabei wieder Lieblings-T-Shirts gefunden. Pac-Man, der Videospiele-Rockstar der Achtziger, ist längst im Mainstream angekommen. Aber es geht immer „noch nerdiger“, wie die Top-3-Pac-Man-T-Shirts beweisen.

1 „The Madness of Mission 6“ – http://www.threadless.com/product/751/The_Madness_of_Mission_6*

Alle Hinweise sind auf dem Bild... man muss nur hinsehen. Besonders hübsch, finde ich, hat Travis Pitts die Persönlichkeiten von Inky, Pinky, Blinky und Clyde eingefangen.



2 „Called for Help“ – <http://store.glennz.com/callforhelp.html>

Glenn Jones hat viele, viele schöne T-Shirts gestaltet, aber das hier liebe ich am meisten. Pac-Man selbst, der alte Geisterjäger, ist nicht einmal anwesend, trotzdem versprüht das T-Shirt mit der Ecto-1 der Ghostbusters (wer liebt sie nicht?) puren Retro-Charme.



3 „Haunted Hedge Maze“ – http://www.threadless.com/product/2335/Haunted_Hedge_Maze*

Designer Aled bringt Pac-Man auf den Punkt. An seinem Design liebe ich das Understatement und vor allem die untypisch frischen Farben – genau das richtige Mittel gegen Herbstdepression und Winterschlaf.



* Die guten Designs sind bei Threadless gerne mal ausverkauft, werden aber auf Nachfrage nachgedruckt.



Vier Fäuste, acht Bit

Mitte der 80er Jahre waren 2D-Kampfsportspiele der letzte Schrei am heimischen Bildschirm, was sich anhand einer unüberschaubaren Flut von Veröffentlichungen leicht nachvollziehen lässt. C64-Besitzer hatten, wie die folgenden Kurztests zeigen sollen, bereits eine große Auswahl an Prügelspielen, bevor sich Genrebezeichnungen wie „Beat'em Up“ durchsetzten. Natürlich erhebt dieser Beitrag keinen Anspruch auf Vollständigkeit, dafür sind im Laufe der Jahre zu viele Titel erschienen. Lotek64-Prügelknabe Georg Fuchs hat sich monatelang einem erhöhten Verrohungsrisiko ausgesetzt und über 40 Spiele getestet – hier der erste Teil unseres Prügelspecials.



von Georg Fuchs

The Way of the Exploding Fist

(Melbourne House, 1985)

Dieses frühe Karatespiel des australischen Publishers Melbourne House hat mich 1985 mit dem Genre bekannt gemacht und war gleichzeitig dafür verantwortlich, dass ein zweiter Joystick her musste – schließlich ist es unterhaltsamer, gegen einen Menschen zu spielen als gegen die künstliche Intelligenz des C64. Für ein Spiel dieses Alters hat TWOTEF schöne, detailreiche, jedoch statische Hintergrundbilder zu bieten (vier an der Zahl, wenn mich meine Erinnerung nicht täuscht), die Musik verbreitet beste Chinarestaurant-Atmosphäre. Die sechzehn „Moves“ sind schnell gelernt und auch einigermaßen intuitiv zu beherrschen. Wer genügend Runden übersteht, kommt irgendwann in den Genuss des schwarzen Gürtels. Bemerkenswert auch die digitalisierten Schreie, die dem Spiel viel Dramatik verleihen, auch wenn sie eher an Schweine auf der Schlachtbank erinnern als an Karatekämpfer. 1985 war das technische Niveau sicher beeindruckend, die ruckeligen Bewegungen und das etwas eintönige Spielprinzip erlauben noch immer eine hohe Bewertung.



Prügelfaktor:  8/10 Frühlingsrollen

Fist II: The Legend Continues

(Melbourne House, 1986)

Der offizielle Nachfolger von TWOTEF, Fist II, ist ein unterschätztes Spiel. Die Kampfaktion wurde gegenüber dem Vorgänger verbessert, dabei wurde dem Spiel eine Rahmenhandlung verpasst, die den Helden durch Höhlen, Gebäude und stimmungsvoll gezeichnete Landschaften führt. Das Adventure-Element tritt aber wie bei Karateka nie zu sehr in den Vordergrund, auch bei Fist II wird in erster Linie gekämpft.

Absolut meisterhaft ist die musikalische Untermalung von Neil Brennan, die mit raffinierten Klangeffekten eine sehr düstere und unheimliche Stimmung vermittelt. Leider sorgte ein Bug, der an bestimmten Stellen unter Umständen immer neue Gegner platzierte, für schlechte Presse.

Wem nach einer schnellen Prügelei und nicht nach einem Action-Adventure zumute ist, kann im Startmenü einen Turniermodus wählen. Dieser besteht aus einem leicht überarbeiteten TWOTEF mit neuen Hintergrundbildern und einer Runde, die beide Kämpfer hüfttief im Wasser stehend bestreiten. Das Original spielt sich dennoch etwas besser.



Prügelfaktor:  7/10 Knusprige Enten

Fist+

(Firebird, 1988)

Inspiziert vom Erfolg von IK+ holte Firebird 1988, inzwischen für den Vertrieb der Spiele von Melbourne House zuständig, noch einmal den Code aus den Archiven und versuchte offensichtlich, den Hit von System 3 so genau wie möglich zu kopieren, ohne allzu viel an TWOTEF ändern zu müssen. Das Ergebnis ist durchaus zufriedenstellend, hat aber nicht die Klasse von IK+.

Die Geschwindigkeit wurde gegenüber dem Original aus dem Jahr 1985 erhöht, die grimmigen Schrei-Samples beleidigen noch immer das Ohr. Als Hintergrundszenerien dienen nun städtische Umgebungen statt der kontemplativen Naturszenarien des ersten Teils der Serie. Entsprechend hektischer ist auch die Musik. Wie bei IK+ kämpfen nun drei Figuren gleichzeitig, darunter wahlweise ein oder zwei menschliche Spieler. Die Kampfunden werden von Minispielen unterbrochen, sogar dieser Aspekt von IK+ wurde nachgeahmt. Gegenüber seinen Vorgängern hat Fist+ den Kämpfern neue Moves spendiert, darunter die Möglichkeit, schnell mittels Schlagen eines Rades auf äußerst spektakuläre Weise den Bildschirm zu überqueren.



Fist+ hat nicht ganz die Klasse von IK+, ist aber auch nicht viel schlechter. Besonders die hohe Geschwindigkeit macht es zu einem großartigen Turnierspiel.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
9/10 Dim Sum mit Pepsi Cola

The Way of the Tiger

(Gremlin Graphics, 1986)

1986 veröffentlichte Gremlin Graphics ein weniger bekanntes Kampfsportspiel, dessen farblose, aber hochauflösende Optik eine Atmosphäre erzeugte, die es von den anderen Prügelspielen unterscheidet. Die Spielfigur befindet sich nicht in einer statischen Umgebung, sondern bewegt sich durch eine Landschaft, die zwar wenig Abwechslung bietet, aber das Gefühl vermittelt, man habe eine große Spielwelt vor sich. Tatsächlich sorgen aber die drei unterschiedlichen Kampftechniken – „Nahkampf“, Langstab (Bo) und Schwert – für Abwechslung. Die Steuerung ist an „The Way of the Exploding Fist“ orientiert, in jedem Modus stehen 16 Bewegungen zur Verfügung. Weniger gelungen: die etwas zu aufdringliche Musik.



Prügfaktor: ●●●●●●●●
5/10 Teller Miso-Suppe

The Last Ninja 1-3

(System 3, 1987-1991)

Natürlich reicht der Platz hier bei Weitem nicht aus, um diese bahnbrechende Reihe gebührend zu würdigen. Nicht nur die Grafik stellte alles in den Schatten, was vorher auf dem Commodore 64 zu sehen war, auch der Soundtrack war ein Ohrschmaus und trug viel dazu bei, das Spiel zum meistverkauften C64-Titel zu machen.

Die schönen und abwechslungsreichen Hintergrundbilder, die mitreißende Musik und die gute Animation der Sprites trug viel dazu bei, über den etwas eintönigen Spielablauf hinwegzutäuschen. Die Adventure-Elemente werten die Reihe ebenso auf wie die Zusatzwaffen, aber einige Frust-Passagen sorgen für negative Überraschungen in dieser sonst so gut gemachten Serie.

Ausgerechnet die Kämpfe, von denen es im Spiel unzählige gibt, sind der eigentliche Schwachpunkt der Spiele. Unser verummter Held hat zwar mehrere Waffen zur Verfügung, aber wer The Last Ninja ohne Cheat durch-



spielt, muss zu oft gegen die immer gleichen Gegner kämpfen, was selbst dem genügsamsten Spieler viel Geduld abfordert. Deshalb gibt es unter dem Kampfsportaspekt keine Höchstnote.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
7/10 California Maki

Yie Ar Kung-Fu (1 +2)

(Imagine 1985/1987)

Diese bekannte Arcade-Konvertierung aus dem Jahr 1985 ist vor allem wegen der großartigen, wenn auch etwas deplatziert wirkenden Titelmusik von Martin Galway (Jarres Magnetic Fields IV) fest im kollektiven Gedächtnis der C64-Community verankert. Das Spiel selbst ist eine unterhaltsame und kurzweilige Prügelei, in der der Kung-Fu-Held gegen eine Reihe von Gegnern antreten muss, die immer schwieriger zu besiegen sind und die über ihre eigene Kampftechnik verfügen – ein Konzept, das im Prügelgenre später immer weiter verfeinert wurde, hier aber



aufgrund der technischen und spielerischen Limitierungen dennoch schnell langweilig wird. Einen echten Zweispieler-Modus gibt es nicht. Yie Ar Kung-Fu hat in der C64-Fassung einen grausamen Bug: ca. die Hälfte der in der Anleitung beschriebenen Moves können nicht ausgeführt werden, obwohl sie tatsächlich im Spiel vorhanden sind. Die Gruppe Remember (<http://www.remember64.de>) hat eine Version veröffentlicht, in der alle Mängel behoben



sind. Yie Ar Kung-Fu 2, ein Jahr später veröffentlicht, ist ein schwerfälliger Nachfolger, der zwar mehr Story und wechselnde Hintergründe bietet, dafür hat man aber immer das Gefühl, dass das Spiel in Zeitlupe abläuft. Nicht einmal die Galway-Musik kann überzeugen.

Prügfaktor: 6 von 10 Ginsengwurzeln (Teil 1); 4 von 10 Ginsengwurzeln (Teil 2)

Prügfaktor: ●●●●●●●●
6/10 Ginsengwurzeln (Teil 1)
Prügfaktor: ●●●●●●●●
4/10 Ginsengwurzeln (Teil 2)

International Karate

(System 3, 1986)

Dieses Karate-Spiel ist der Klassiker unter den C64-Kampfsportspielen schlechthin. Als es 1986 von der britischen Softwarefirma System 3 veröffentlicht wurde, fielen vor allem die flüssigen Bewegungen und die gute – an The Way of the Exploding Fist angelehnte – Steuerung auf. In den USA als Karate World Championship vermarktet, hielt sich das Spiel weltweit lange in den Bestsellerlisten. Besonders überzeugend ist der Zweispielermodus.

Vor acht wechselnden Hintergrundbildern und begleitet von süß-saurer Rob-Hubbard-Musik treten zwei nur farblich verschiedene Karateka in mehreren Runden, die höchstens 30 Sekunden dauern, gegeneinander an. Ein im Hintergrund sitzender Schiedsrichter ver gibt bei Treffern entweder einen halben oder einen ganzen Punkt. Wer zuerst drei Punkte erreicht, kommt eine Runde weiter, wobei die Gegner über eine immer bessere Kampftechnik verfügen. Dennoch ist es keine Hexerei, sich gegen den C64 bis zum schwarzen Gürtel hochzuarbeiten. Wie bei TWOTEF wartet das Spiel mit digitalisierten Schrei- und Schlaggeräuschen auf, die dem Spiel zusätzliche Atmosphäre verleihen.



Prügfaktor: ●●●●●●●●
8/10 Sake-Martini

IK+
(System 3, 1987)

Ein Jahr nach dem großen Erfolg von International Karate feilten System 3 noch einmal ordentlich an ihrem Vorzeigespiel und legten das wohl beste aller C64-Karatespiele vor. In den USA hieß das

Spiel „Chop'n Drop“, in Europa International Karate + oder einfach IK+. Gegenüber dem Vorgänger wurden die Bewegungen noch einmal verfeinert, ein paar spektakuläre Schläge und Tritte hinzugefügt und der Hintergrund ordentlich in Szene gesetzt. Die Musik von Rob Hubbard gehört zu den feinsten Fernost-Kompositionen, die jemals auf dem SID-Chip umgesetzt wurden.

25 Schwierigkeitsstufen müssen bewältigt werden, um den schwarzen Gürtel zu erhalten. Zwei Minispiele lockern zwischen den Kampfrunden das Geschehen auf. Diesmal wird immer gegen zwei Gegner gleichzeitig gekämpft, was der C64 ohne zu ruckeln bewältigt. Dabei sind nicht nur die Kämpfersprites hervorragend animiert, auch im (einzigen) Hintergrundbild tut sich ständig etwas: Vögel fliegen über den Himmel, das Wasser glitzert in der Abendsonne... Nach Ablauf einer Runde erscheint der Schiedsrichter und gibt bekannt, welcher der drei Spieler verloren hat – für diesen heißt es „Game Over“. Mittels Tastenkombinationen können auch verschiedene kleine „Easter Eggs“ aktiviert werden bzw. die Kämpfer gezwungen werden, ihre Hosen herunterzulassen. Seit einigen Jahren existiert auch eine inoffizielle modifizierte Version, die mittels Adapter zu viert gespielt werden kann.



Prügfaktor: 10/10 Teller pikant-saure Fleischsuppe

Karateka

(Brøderbund, 1985)

1985 erschien für den Apple II das Spiel Karateka aus dem Hause Brøderbund. Aufgrund seines großen Erfolgs wurde Karateka bald für sämtliche gängigen 8-Bit-Rechner umgesetzt. Ziel des Spiels ist es, mit einem flüssig animierten Karate kämpfenden Helden in ein Schloss einzudringen, um die liebeliche Prinzessin Mariko zu befreien. Das erinnert nicht nur an Prince of Persia, sondern wurde auch vom selben Programmierer, Jordan Mechner, entwickelt.

Die Aufmachung ist, wenn man das Alter des Spiels in Rechnung stellt, nicht schlecht. Leider haben sich die Programmierer der C64-Fassung einige grobe Schnitzer erlaubt. Das Scrolling der Landschaft ruckelt an allen nur denkbaren Stellen und die Bewegung der Kämpfer ist so langsam, dass es kaum zu ertragen ist. Erst bei doppelter Geschwindig-

keit, dank Emulation zum Glück machbar, ist der Spielablauf nicht mehr so lähmend. Musik wird sparsam eingesetzt, auf Geräusche während der Kämpfe wurde, abgesehen von einem undefinierbaren Zischen, überhaupt verzichtet. So bleibt es während des Spiels meditativ-still. Entschädigt wird man durch die makellose Animation der Kämpfer, die schon sehr an das fünf Jahre danach (und weitere 22 Jahre später in einer C64-Konvertierung) erschienene Prince of Persia erinnert.



Prügfaktor: 5/10 Portionen Wasabi

Uchi Mata

(Martech 1986)

Uchi Mata, manchmal auch „Brian Jack's Uchi-Mata“ genannt, ist eines der ungewöhnlichsten Kampfsportspiele – nicht nur auf dem Commodore 64. Es handelt sich um eine der wenigen (wenn nicht um die einzige) Judo-Simulationen, programmiert von Andy Walker, dem wir C64-Evergreens wie Super Pipeline, Poster Paster und Gyropod verdanken. Da Commodore Ende der 80er Jahre den C64 einmal mit einem Spiele-Paket verkauft hat, in dem Uchi Mata inkludiert war, ist das Spiel nicht gänzlich unbekannt, auch wenn es bei seinem Erscheinen 1986 nicht viel Staub aufgewirbelt hat.

Der Spieler tritt entweder gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Mitspieler an, dabei gilt es, sich die verschiedenen Wurftechniken gut einzuprägen. Die Steuerung ist mit einem Joystick (alle anderen Steuergeräte sind bei diesem Spiel unbrauchbar) intuitiv und leicht erlernbar, obwohl im Handbuch kein Wort darüber verloren wird! Grafisch ist das Spiel gut gelungen, auch wenn der Hintergrund, eine Halle mit Zuschauern, kaum zu unterbieten ist. Rechts oben zeigt ein Infokasten die Schrittstellung an, manchmal wird ein Schiedsrichter eingeblen-



det. Die Namen gelungener Würfe werden am unteren Bildschirmrand angezeigt – sehr exotisch, wenn man, wie der Autor dieser Zeilen, keine Ahnung von Judo hat. Die Musik ist brauchbar, als Soundeffekte kommen ein paar rauschende Samples zum Einsatz. Ein echter Geheimtipp!

Prügfaktor: 8/10 Futomaki

Renegade / Target Renegade

(Imagine 1987/1988)

In Deutschland aufgrund seiner brutalen Kampfszenen indiziert, ist Renegade (1987) bis heute ein Klassiker des Brawler-Genres. Unser Held, ein Muskelprotz in Lederjacke, kämpft sich, anfangs nur mit einem coolen Stirnband à la Rambo bewaffnet, durch Tiefgaragen, dunkle Straßen und Parks, tritt böse Rocker von ihren Motorrädern und schlägt sie, genau wie Zuhälter, Schlägertypen, bissige Hunde etc. etc. anschließend zu Brei. Baseballschläger nimmt er den Schurken einfach ab, um die Waffe gegen die Angreifer zu richten. Die Musik ist gut, Sprites und Hintergrundgrafiken sind hervorragend gezeichnet. Das unterhaltsame Spielchen transportiert zweifellos ein fragwürdiges Konfliktlösungsmodell. Teil 2, ein Jahr später erschienen, wurde grafisch ordentlich und spielerisch leicht verbessert. Ein 1989 erscheinender dritter Teil soll hingegen ziemlich misslungen sein.



Prügfaktor: 7/10 Zerbeulte Lederjacken

Thai Boxing

(Anco 1986)

Thai Boxing erweiterte 1986 die Prügfelspielwelt um ein neues Feature, die Pseudo-3D-Perspektive. Zwei Kickboxer stehen sich in einem regelmäßigen wech-

selnden Blickwinkel gegenüber, diesem folgend ändert sich auch die Steuerung. Der mäßige Spielspaß nimmt dadurch allerdings nicht zu. Geräusche und Hintergrundgrafiken sind nicht gerade sensationell, dafür sind die Kämpfer passabel animiert. Das bekannteste Element des Spiels sind die beiden Gesichter der Kämpfer, die am oberen Bildschirmrand in „Großaufnahme“ gezeigt werden. Je mehr Schläge sie einstecken müssen, desto mehr blutende Wunden sind in ihren Gesichtern zu sehen. Nach Ende einer Runde erscheinen zwei winzige Sprite-Männchen und wischen das Blut weg – ein Gag, der dem Spiel in Deutschland einen Ehrenplatz auf der Liste der jugendgefährdenden Medien einbrachte.



Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
5/10 Teller Tom Yum Gung

Barbarian

(Palace Software 1987)

Ein weiterer Titel, der seinen hohen Bekanntheitsgrad vor allem der Tatsache verdankt, dass er in Deutschland umgehend auf dem Index landete, ist das 1987 erschienene Schwertkampfspiel Barbarian. Das grafisch gut gemachte Kult-Gemetzel enthält einen Story-Modus, in dem immer schwierigere Gegner bis zum Oberbösewicht Drax besiegt werden müssen, damit schließlich Prinzessin Mariana ihre Freiheit wiedererlangt. Auf Dauer mehr Spaß macht aber der Zwei-Spieler-Modus, in dem sich zwei Barbaren gegenüber stehen. Die Kämpfe gestalten sich überaus spannend, wobei der besondere Thrill darin besteht, nicht dem tödlichen Drehsprung-Manöver zum Opfer zu fallen, was dem Unterlegenen nicht weniger als den Kopf kostet – welcher dann zu Boden fällt und von einem kleinen grünen Troll weggekickt wird, während Blutfontänen aus dem Rumpf schießen. Eine beliebte Technik ist es, unter Einsatz des ganzen Körpers den Gegner mit



einer Rolle umzustößen. Raffiniert: Reagiert der Gegner schnell darauf und überspringt seinen Widersacher, wechseln beide Barbaren die Seiten und die Steuerung funktioniert seitenverkehrt. Fazit: Alleine eher unbefriedigend, ist der Zweispielermodus von Barbarian ein gelungenes Kampfspektakel, das allerdings im engen Sinn kein Prügelspiel mehr ist. Trotzdem:

Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
8/10 Portionen rohes Menschenfleisch

Barbarian II – The Dungeon of Drax

(Palace Software 1988)

1988 warf Palace Software die Fortsetzung von Barbarian auf den Markt, wobei das Spiel diesmal wesentlich umfangreicher ist und nicht nur aus Schwertkämpfen gegen andere „Barbaren“ besteht. Scharen von Neandertalern, Höhentrollen, Sauriern, Orks, Kerkermeistern und rund 15 weitere bössartige Kreaturen muss der Pixelheld diesmal überwinden. Dabei kommen auch allerdhand Objekte, die Barbarian II eher zu einem kampfbetonten Adventure machen, ins Spiel, ähnlich der Last-Ninja-Serie. In Barbarian II gibt es keinen Zweispielermodus mehr, was natürlich sehr schade ist. Dafür dürfen wir uns aussuchen, ob wir mit dem „Barbarian“ oder der in Teil 1 befreiten Prinzessin Mariana, einer kampferprobten Barbarin, deren Fähigkeiten ihrem männlichen Pendant in nichts nachstehen, die Kerker des finsternen Drax aufsuchen. Grafisch sehr liebevoll umgesetzt, gehört Barbarian II zweifellos zu den besseren Action-Abenteuern, als reines Kampfspiel kann es jedoch nicht so überzeugen wie sein Vorgänger.



Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
5/10 Teller Ork-Nierenragout

Bruce Lee

(Datasoft, 1984)

Diesen sentimental Klassiker hat wohl jeder C64-Besitzer einmal ausprobiert. Auch wenn die winzigen Sprites eher lachhaft wirken, ist das Spiel aus dem Jahr 1984 noch immer eines der unterhaltsamsten Programme der 8-Bit-Welt. Besonders gelungen sind die beiden Zweispielermodi. So können zwei Spieler entweder gegeneinander

antreten oder auch im Koop-Modus gegen das Böse kämpfen. Bruce Lee ist kein Prügelspiel im engeren Sinn, eher ein Jump'n'Run mit Kung-Fu-Elementen, aber es sollte schon aufgrund seiner historischen Bedeutung in einer Liste von Kampfsportspielen nicht fehlen.

Die Gruppe Remember hat eine Version veröffentlicht, in der ein Bug der Originalversion behoben wurde, der das Spiel an beliebigen Stellen zum Absturz bringen konnte. Wer keine bösen Überraschungen erleben möchte, sollte auf diese Version zurückgreifen.



Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
8/10 Portionen Tofu im Hängewok

Ninja Rabbits / International Ninja Rabbits

(Microvalue, 1991)

Die detailreichen, bunten und einfach schön anzusehenden Hintergrundbilder gehören zum Besten, was man auf dem C64 zu sehen bekommt. Dafür wurde auf Scrolling und weitgehend auch auf musikalische Untermalung verzichtet. Der titelgebende Kampfphase marschiert einfach von Screen zu Screen. Gegner wie ein wild gewordener Panda, den unser großer, flüssig animierter Nager mit ein paar Fußstritten niederstreckt, sind typisch für dieses Beat'em Up im Kuschartiermilieu. Der Schwachpunkt des Spiels ist die schwerfällige Steuerung, die Kämpfe werden so oft zum Glücksspiel. Das Ganze ist aber auf jeden Fall einen Blick wert, vor allem der ungenannte Grafiker verdient für die schön gezeichneten Hintergrundbilder Respekt.



Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
6/10 Hello-Kitty-Schokolademiniatüren

Fortsetzung im nächsten Heft.

„The Universe is Toast“

Den letzten Blick in das Keen-Fandom, das sogenannte Keeniverse, habe ich vor längerer Zeit geworfen (Lotek64 #24, Oktober 2007). Damals war gerade der erste Teil der abschließenden Fan-Trilogie erschienen. Bereits kurz nach meinem letzten Keen-Artikel erschien die 8. Fan-Episode und der Abschluss des Projekts erschien im Februar dieses Jahres. Begeben wir uns also an Bord der Bean-with-Bacon Megarocket und folgen Keen in weitere (inoffizielle) Abenteuer.

von Steffen Große Coosmann

Genau wie in Episode 7 wurden bei den neuen Spielen vorhandene Originalepisoden manchmal komplett modifiziert. Wie man diese Modifikationen im Einzelnen daheim vornimmt, habe ich in Lotek64-Ausgabe #30 vom Sommer 2009 genauestens erklärt.

Hier noch einmal kurz, worum es in der 7. Episode ging. Keen wurde von seinem Erzfeind Mortimer McMire auf den Planeten Krodacia gelockt. Dort wird er von Lt. Barker von den Vorticon Special Forces kontaktiert. Barker wurde beauftragt, Keen im Kampf gegen den Großen Intellekt (so wird Mortimer von den von ihm unterdrückten Alien-Völkern genannt) zu unterstützen. Keen erfährt, dass die Universal Toaster Canon, die Mortimer McMire einsetzen möchte, um das Universum zu zerstören, von sieben Schlössern geschützt wird, deren Schlüssel Keen nun suchen muss. Er findet die Schlüssel, landet schlussendlich aber in einer Falle, die ihn per Transmitter auf einen Planeten halb am Ende des Universums versetzt.

Episode 8: „Dead in the Desert“

Keen hat es auf den Planeten Calidune verschlagen. Dort trifft er auf einen seltsamen Typen, der sich selbst für den echten Commander Keen hält und sich auch genauso angezogen hat. Der seltsame falsche Keen bietet dem Original einen Platz in seiner eigenen Bean-with-Bacon Megarocket an. Dazu muss



dieser allerdings zuerst die Batterie suchen, die dem falschen Keen zur Vollendung seines selbst gebastelten Schiffs noch fehlt.

Mir ist sehr negativ aufgefallen, dass im ersten Abschnitt die einzelnen Level auf der World-Map nach nichts aussehen. Gerade bei der Original-Episode 4 waren die Levelzugänge auf der Map immer sehr schön gestaltet. Die Wüstenlevel in Teil 8, die untereinander auch noch sehr ähnlich sind, sehen auf der Map immer aus wie zwei Dünen. Wären nicht die Halterungen für den Fahnenmast in der Nähe, könnte man es auch für Umgebungsgrafik halten. Allerdings ist dies Meckern auf hohem Niveau, da der Rest des Spiels wieder bunt und abwechslungsreich ist und dieses kleine Manko wieder ausbügelt! Die späteren Level, die in Höhlen oder heruntergekommenen Fabrikgebäuden stattfinden, und die weiteren Gegner sind witzig gestaltet. Und das Spiel ist wieder einmal bockschwer und außerdem eine Herausforderung für die grauen Zellen, denn die einzelnen Schalter und Schlüsseldiamanten sind gut in den weitläufigen Level versteckt. Ganz neu ist die Hintergrundmusik. Diese sollte man sich von der Download-Seite, wo sie im MIDI-Format verfügbar ist, gleich mit herunterladen.

Episode 9: „Battle of the Brains“

Auf seinem Weg auf der Suche nach Mortimer trifft Keen erneut auf Lt. Barker, der die echte Bean-with-Bacon Megarocket vom Planeten Krodacia mitgebracht und dabei noch einige seiner besten Freunde aufgelesen hat. Dies sind Prinzessin Lindsey und der Orakel-Hausmeister, die beide aus der Original-Episode 4



stammen, sowie Keens treues Yorp-Haustier Spot, das er am Ende von Episode 3 mit zur Erde genommen hatte. Zu fünft schmieden sie einen Plan. Mortimer hat sein Hauptquartier in einer geheimen Raumstation nahe einer riesigen Supernova aufgeschlagen. Auf dieser Station befinden sich Wurmlöcher, mit deren Hilfe Mortimer die Energie der Supernova an alle Orte des Universums befördern will. So will er das gesamte Universum wie Toast verbrennen. Keen muss nun die vier Sicherheitstüren entriegeln, um zu Mortimer



vorzudringen und ihn endlich zur Besinnung zu bringen. Um die vier Türen zu entriegeln, muss man die Transmitter an Board nutzen, die Keen auf verschiedene Planeten bringen. Jede Region hat ihr eigenes Setting, es gibt den Minenplaneten, verschiedene Raumstationen und eine Eislandschaft.

Keen 9 setzt zwar auf die Original-Episode 5 auf. Dies merkt man allerdings kaum, da sehr viel an Material hinzugefügt wurde. Daran sieht man, mit wie viel Liebe zum Detail an dieses Projekt herangegangen wurde. Allerdings gibt es meiner Ansicht nach zu viele Gegner von der Art, die nach kurzer Zeit wieder aufstehen und erneut abgeschossen werden müssen. Dies war gerade zu Anfang frustrierend, da ich ja noch gewohnt war, dass

besiegte Gegner auch wirklich gelähmt sitzen bleiben. Besonders beeindruckt hat mich der Endkampf gegen Mortimer McMire. In diesem Fanprojekt steht man ihm nämlich zum allerersten Mal von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Man kämpft sich in einem großen Showdown quer durch das letzte Level... aber wie es ausgeht, verrate ich an dieser Stelle natürlich nicht!

Fazit

Das gesamte Projekt „The Universe Is Toast“ ist sowohl vom Konzept als auch von der technischen Umsetzung her sehr gut durchdacht. Wenn man es nicht besser wüsste, würde man annehmen, dass man tatsächlich die von ID Software nie realisierte dritte und letzte Trilogie der Keen-Reihe spielen würde. Die Charaktere sind mit viel Hingabe gestaltet und animiert und wirken zu keiner Sekunde, als



Lagebesprechung auf der Bean-with-Bacon Megarocket

ob sie von Fans gemacht worden wären. Sogar die Story der Games wurde im Hilfenü mit neuen Bildern ausgestattet.

Die Spiele wirken zusammen mit der zweiten Trilogie wie aus einem Guss. Sie machen genauso viel Spaß und sind natürlich auch genauso herausfordernd wie die Originale. Ich habe mich in jeder Sekunde in meine Kindheit zurückversetzt gefühlt, in der ich viele Stunden mit Commander Keen verbrachte. So wurde diese Trilogie tatsächlich zu einem spät erfüllten Kindheitstraum, nämlich noch einmal neue Abenteuer mit Commander Keen zu erleben. Ich finde es wunderbar, dass eine Spielserie, die immerhin über 20 Jahre auf dem Buckel hat, noch immer so geliebt und beachtet wird. ■

Download-Links

Keen 8 Download:
www.pckf.com/viewtopic.php?t=762

Keen 9 Download:
www.pckf.com/viewtopic.php?t=1808

Keen 9 Soundtrack:
www.pckf.com/viewtopic.php?t=2067

Es grünt so grün das Weihnachtstentakel

Schmuckes für den Weihnachtsbaum

(... oder die Zimmerpflanze...) Es weihnachtet: leider hatte ich diesen Dezember kaum Zeit zum Basteln, aber ein paar Experimente mit Weihnachtsbaumschmuck konnte ich mir nicht verkneifen. Hier ein paar Anregungen, die ich gerne mit Euch Lotekern teilen möchte.

von Marleen

Weihnachtsbaumkugeln-Anmalen funktioniert natürlich genau so wie Ostereier-Anmalen (siehe Lotek #36). Die Kugeln sind auch noch zerbrechlicher als ausgeblasene Eierschalen, also nicht fallenlassen.

Weihnachtsbaumkugeln haben allerdings einen entscheidenden Vorteil: Sie haben oben die Fassung, an der man sie später aufhängen kann, und diese Fassung eignet sich hervorragend zum Festhalten.

Ich empfehle, zum Anmalen Acryl-Farben oder Lackstifte zu nehmen. Wasserfarben halten auf glatten Oberflächen natürlich nicht! Auch die Acryl-Farbe muss man relativ dickflüssig verwenden, um Abstellen eigenen sich Eierbecher. Falls man an der Unterseite herumgepinselt hat, kann man sie auch einfach irgendwo aufhängen. Praktisch!

Wer nicht malen möchte, kann auch Aufkleber verwenden. Aufkleber gibt es im Internet günstig zu jedem erdenklichen Thema, von A wie Atari bis Z wie Zombie-Apokalypse. Die Aufkleber sollten möglichst klein sein, sonst wird es unter Umständen schwierig, die zweidimensionalen Aufkleber mit der dreidimensionalen Kugel zu vereinen.

Und falls es das Lieblingsmotiv doch nicht fertig als Aufkleberchen gibt, kann man sie sich dann auch selbst basteln: Lieblingsmotiv(e) ausdrucken, ausschneiden, und mit Hilfe von selbstklebender Klarsichtfolie oder Klebeband auf die Kugel kleben. Davon gibt es auch die Luxusvariante: transparente, selbstklebende Folie, die mit allen gängigen Druckern kompatibel ist, bekommt man für etwa 1,50 € pro A4-Bogen.



Meine Lieblinge Purpur und Grün müssen Weihnachten natürlich mit dabei sein! Leider hat es Grün schon dahingerafft (zerschmissen...) – Gott sei Dank sind die Tentakelchen recht einfach aufzupinseln: da muss ich mir eben einen neuen Basteln...

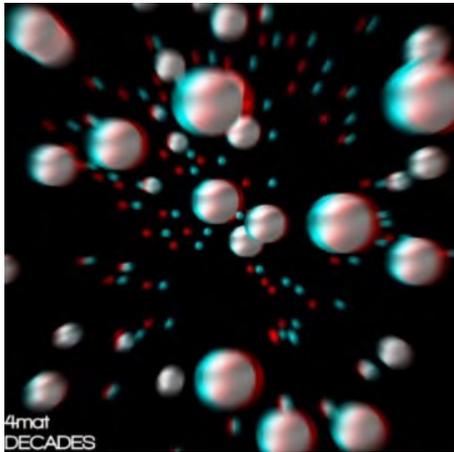


Hier spielt die Chipmusik

**Welche aktuellen Releases lohnen den Download?
Steffen Große Coosmann nimmt euch die Suche
nach guten Tunes ab!**

4mat – Decades

(Chip/Elektro) Man lernt am besten von guten Künstlern und so habe ich viel Zeit damit verbracht, Module von 4mat zu studieren. Decades hat mir aber die Kinnlade herunterklappen lassen. Geboten werden geniale Melodien, schnelle verschurbelte Beats und tolle Chip-tunes. Ein Must Have!



Download

www.freemusicarchive.org/music/4mat

505 – Pokey Love

(Chip) Seitdem ich 2007 mit 505 auf einer Microdisco-Compilation vertreten war, liebe ich den besonderen Sound des POKEY-Sound-chips von Atari. Noch stärker als jeder SID- oder Gameboy-Tune klingt POKEY-Musik für



mich nach Retro-Videospielen. Das Album ist eine Zusammenstellung von meist technoiden 505-Songs aus den Jahren 2003 bis 2010. Die Readme-Datei spricht dabei vom ersten Volume einer Reihe, die hoffentlich bald fortgeführt wird.

Download

www.iimusic.net

8 Bit Weapon & ComputeHer – It's a Chiptune Holiday

(Chip) Kurz vor Redaktionsschluss fiel mir das bevorstehende Weihnachtsfest ein. Schnell wurden ein paar Zeilen getippt und sicherheitshalber noch mal das persönliche Textarchiv gesichtet, um zu vermeiden, dass Texte doppelt erscheinen. Irgendwie beschlich mich dann doch ein komisches Gefühl und ich nahm die Printausgabe #34/35 vom letzten Weihnachten zur Hand, wo ich doch tatsächlich über diese Alben geschrieben hatte. Allerdings gibt es das Weihnachtsalbum von 8 Bit Weapon und ComputeHer, das im letzten Jahr noch ausschließlich auf CD erhältlich war, nun auch digital. Und das Ganze zum absoluten Knallerpreis von 0,99 US-!\$!

Download

www.8bitweapon.com/music.htm



Bacalao – Tribal Love E.P.

(Chip/Electronica) Ich hätte den frankophilen Schweizer Bacalao Mitte des Jahres fast für tot erklärt, hätte es nicht zur beinahe gleichen Zeit ein Lebenszeichen von ihm auf Micromusic.net gegeben. Der für Bacalao typische Mix aus elektronischen Beats und beinahe schon verspielten Chiptunes drückt direkt in die Beine und die funkigen Melodien lassen die 20 Minuten zu einem großartigen Klanger-

In eigener Sache

Mit dieser Ausgabe verändere ich den Fokus von den zahllosen kostenlosen Releases auf die Alben und EPs, die kommerziell auf CD oder per kostenpflichtigem Download veröffentlicht werden. Natürlich gibt es noch immer Tipps zu kostenlosen Downloads, allerdings nicht mehr im gleichen Umfang wie bisher. Zusätzlich soll es regelmäßig ergänzende Artikel mit aktuellen Themen aus der Chipmusik-Szene sowie kurze Software-Tests geben. Ich hoffe, dass ihr ebenso so viel Freude mit der neuen Musikrubrik haben werdet wie bisher. Kritik, Anregungen sowie eure Musiktips nehme ich unter meiner Redaktionsadresse (steffen@lotek64.com) gerne entgegen.

Linktipps für kostenlose Chipmusik:

www.truechiptilldeath.com
www.malobit.ru
www.8bitcollective.com
www.chipmusic.org

lebnis werden. Ich hätte mir allerdings mehr eigenständige Songs gewünscht, stattdessen bezieht sich die EP in drei von fünf Songs auf den Titelsong Tribal Love. Preis: ca. 4,00 €

Info + Teaser

www.soundcloud.com/bacalao/bacalao-tribal-love-e-p-teaser

Dot.AY & little-scale – Loom

(Chip/Experimental) Es ist selten, dass sich zwei solcher Größen der Szene zusammenschließen und an einem Release arbeiten. Loom ist die Verbindung von acht SEGA Mega Drive Konsolen, die über moderne MIDI-Schnittstellen angesteuert wurden. Der Klang ist wunderbar sphärisch und tief und entwickelt sich besonders im fast 10minütigen Titeltrack sehr langsam zu echtem rhythmischem Bombast. Ein gelungenes Experiment, das auch noch hörbar ist. (Preis: beliebig)

Download

dotscale.bandcamp.com

Falling For A Square – The Perfect Team

(Pop/Chip) Der Gameboy erzeugt zusammen mit Schlagzeug und Gitarre immer eine ganz besondere Stimmung, die ich einfach liebe. Wenn dann noch so toll dabei gesungen wird wie bei dieser EP, dann ist der Hörgenuss schon vorprogrammiert. In den Texten geht es um Liebe und Freundschaft.

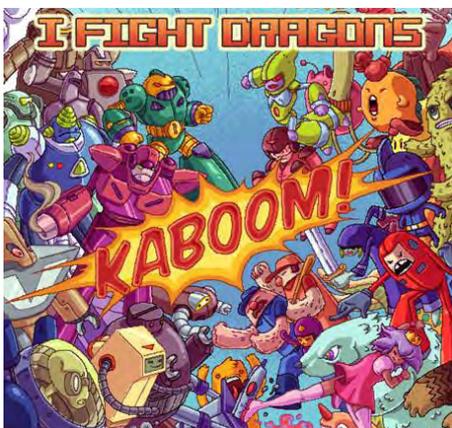


Download

fallingforasquare.bandcamp.com

I Fight Dragons – KABOOM!

(College Rock/Chip) Anders als bei Bands wie Starscream oder Anamanaguchi dienen die Chiptunes hier als reines Gimmick. Dort wo andere Rock-Bands einen Synthesizer einsetzen würden, springen hier NES, C64 und Gameboy als Unterstützung ein. Dies klingt gerade bei den tollen Balladen sehr träumerisch. Textlich wird Typisches aus dem amerikanischen Rock geboten, allerdings immer mit einem Augenzwinkern in Richtung Nerd- und Gamertum. Erhältlich über bekannte MP3-Lieferanten, Preis: ca. 10,00 € (MP3-Download).



Info

www.facebook.com/iffightdragons

Jeroen Tel – Tera Tokyo (Single)

(Dance/Chip) Jeroen Tel ist eines meiner musikalischen Vorbilder. Ich habe nicht schlecht gestaunt, als der Niederländer Anfang November den Link zu seiner neuen Single verteilte. Der Sound des 5-Minuten-Stückes hat mich dann noch mehr überrascht. Geboten wird ein sehr direkter Dance-Sound, der mit tizig-winzigen Chipsounds gespickt ist. Der recht kleine Preis ist aber bestens angelegt. Zu haben ist die Single über iTunes oder Amazon. Preis: ca. 1,00 €



MisfitChris – Graveyard Tracks

(Elektro/Chip) Irgendwie war ich immer der Meinung, der junge Mann würde keine gute Musik machen und so bin ich bisher immer mit gemischten Gefühlen an neue Releases von MisfitChris gegangen. Meine Erwartungen wurden enttäuscht und zwar im positiven Sinne. Graveyard Tracks bringt tolle funkige Melodien mit hüpfenden House-Beats. Und die Katze auf dem Coverartwork ist sooooo süß! Preis: beliebig

Download

misfitchris.bandcamp.com

Graveyard Tracks



Moonite – dto.

(Elektro/Chip) Selten hab ich so ein zugängliches, aber gleichzeitig komplex klingendes Stück Musik gehört wie diese EP. Einerseits hoppeln groovige analoge Elektrodrums durch die Boxen, dann klimpern schnuckelige Nanoloop-Chipmelodien daneben her (vom Klang her vermutlich eine 2er-Version vom GBA). Die EP ist kurz, aber großartig.

Download

mooninite.bandcamp.com

Romeo Knight – Act Of Goat

(Rock/Elektro) Es gibt nur noch wenige Legenden der goldenen Demomusik-Ära, die heute noch aktive Musiker sind. Neben Chris Hülsbeck und den bereits erwähnten Jeroen Tel und 4mat würde mir spontan nur noch der Düsseldorfer Romeo Knight einfallen. Mit Act Of Goat präsentiert er nach längerer Zeit wieder einige eigene Songs. Sehr gitarrenlastig und dennoch elektronisch kommen die Songs

daher und nicht selten erinnert der Sound an seine Videospiel-Remixe. Das Album ist eine echte Perle. Preis: 5,00 €



Download

romeoknight.bandcamp.com

Sabrepulse – First Crush EP

(Dance/Dubstep/Chip) Sabrepulse wird von den Massen gefeiert und von der Szene geliebt und verehrt. Mit der neuen EP erscheint nach längerer Zeit mal wieder ein Lebenszeichen des Briten. Geboten werden schnelle, knallharte Beats, geniale Synth-Riffs und wunderschöne Melodien. Besonders „Paradise“ hat mich mit seinem Mix aus Dubstep und Reggae-artigen Beats mit offenem Mund da stehen lassen. Pflichtdownload! Preis: beliebig



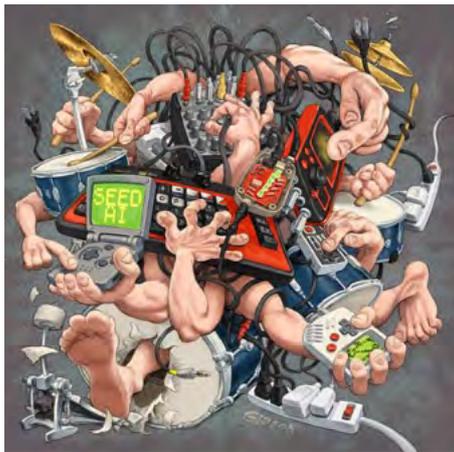
Download

sabrepulse.bandcamp.com

Seed A.I. – Resistor

(Chip/Rock) Seed A.I. bringt auf seinem Album das best aufgenommene Schlagzeug, das ich in Verbindung mit Chiptunes jemals gehört habe. Die Beats sind abwechslungsreich, kraftvoll und funktionieren auch wunderbar ohne Gitarren. Denn zusätzlich zu den Drums gibt es nur Gameboy-, NES- und C64-Klänge. Highlights sind sicher die Titel That's Good und Snowball, die mit großartigen Vocals auf-

warten. Irgendwie ist es fast unverschämt, wie toll das Album ist.



Download
seedai.bandcamp.com

Sexy-Synthesizer – Funky-Bit

(Elektro/Chip/Pop) Anfang Oktober schaute ich zufällig den Live-Stream des japanischen Blip Fests in Tokio. Irgendwann war der Japaner Sexy-Synthesizer an der Reihe, von dem ich bis dato noch nichts gehört hatte. Nach einigen Soundeffekten gab es House-Beats, die an Daft Punk erinnerten, weibliche Vocals auf zuckersüße Chipmelodien und der Gesang von Sexy-Synthesizer selbst, der mit einem Vocoder moduliert wurde. Ich hab mich noch während seines Auftritts nach seiner Musik umgesehen. Leider ist sein aktuellstes Album derzeit vergriffen. Verfügbar ist allerdings noch das Vorgängeralbum Funky-Bit aus dem Jahr 2009 als MP3-Download. Darauf erwarten den geneigten Hörer genau die Elemente, die ich während des Auftritts schon gehört hatte. Preis: ca. 10,00 €

Info
www.sexy-synthesizer.com



VOMP – Uncompleted

(Chip/FM/Noise) Musik darf auch manchmal seltsam klingen, um zu gefallen. Diese EP hätte zwar besser in die Zeit um Halloween gepasst, bietet aber einen guten Kontrast zum sonstigen zuckersüßen Klimperklang vieler Chipmusik-Releases. Oft wird es disharmonisch und düster, aber bleibt dennoch interessant. Wie ein Autounfall. Man will es nicht sehen, aber weggucken möchte man auch nicht!

Download
www.jamendo.com/album/101026

Wizwars – Welcome to Thrash City

(Chipthrash/Gameboy Techno) In den letzten Wochen und Monaten war der junge Mann aus Los Angeles richtig produktiv. Allen voran sein neues Album Welcome to Thrash City. Dieses spielt geschickt mit dem mir immer sympathischer werdenden Chipthrash. Eine Mischung aus Noise und Techno, die stark auf schnelle Rhythmik sowie Zerstückelung von einzelnen Melodiefetzen setzt. Als Bonusmaterial gibt es ein komplettes Live-Konzert. Preis: 5,00 US-\$

Download
datathrash.bandcamp.com

V.A. – GameBoyMusicClub #9

(Chip/Avantgarde) Eine der Keimzellen der heutigen Chipmusik-Szene liegen beim Wiener GBMC. Was bei ihrer neuesten Werkschau klanglich sofort auffällt, ist die Vorherrschaft von Nanoloop-Sounds. Im Gegensatz zum besonders im großen amerikanischen Teil der Szene doch recht inflationär eingesetzten LSDJ-Sound, klingen die Songs auf dieser Compilation sehr unverbraucht. Allerdings muss man sich oft von seinen sonstigen Hörgewohnheiten verabschieden, denn wenn gesungen wird, bekommt es beinahe dadaistische Dimensionen.



Download
www.gameboymusicclub.org

V.A. – 25YEARLEGEND: A Legend of Zelda Indie Game Composer Tribute

(VGM) Anstatt seine normale Riege an Künstlern an den Start zu bringen, lässt OCREmix.org für diesen Release zahlreiche Komponisten von Indie-Game-Soundtracks antreten. Darunter Disasterpeace, Joshua Morse, Dong, MisfitChris uva. Diese nehmen sich Musiken aus der 25jährigen Geschichte der Spielse-

rie vor und interpretieren sie völlig neu. Der Sound ist oft sehr organisch und weniger elektronisch als erwartet.

Download
zelda25.ocremix.org



V.A. – Mega Man 9: Back in Blue

(VGM) Erstmals hörte ich Anfang 2009 von diesem Projekt und kündigte es in Ausgabe #29 von März 2009 auch an. Fast zwei Jahre nach Projektstart erschien das Album jetzt diesen Sommer. Überraschend fand ich den Mix aus elektronischen Sounds und organischen Klängen. So findet man neben großartigen Dance- und House-Tracks auch geniale Rock- und Metal-Stücke auf der Compilation. Der Wiedererkennungswert der einzelnen Songs schwankt insgesamt aber.

Download
backinblue.ocremix.org

V.A. – Shoreline

(Chip) Auf der neuen Cheese'N'Beer-Compilation sind nur Tracks vertreten, die mit dem NES erstellt wurden. Der Sound der einzelnen Songs ist sehr relaxt und passt wunderbar zu einem Strandspaziergang im Sommer, der aber selbst bei Release des Albums längst vorbei war. Allerdings kann man hier wunderbar in Erinnerungen an die acht tollen Tage deutschen Sommer im Jahr 2011 schwelgen. Als Bonus gibt es die Tracks noch im NSF-Format und das schöne Coverartwork als großformatiges Desktop-Wallpaper. Preis: beliebig



Download
cheesenbeer.bandcamp.com

Der Fall Micromusic

Micromusic.net war, als ich im Jahre 2005 damit begann Chipmusik zu produzieren, bereits seit einigen Jahren das Zentrum der internationalen Chiptune-Szene und DIE Anlaufstelle für angehende Chipmusiker.

von Steffen Große Coosmann

Micromusic.net war, als ich im Jahre 2005 damit begann Chipmusik zu produzieren, bereits seit einigen Jahren das Zentrum der internationalen Chiptune-Szene und DIE Anlaufstelle für angehende Chipmusiker. Beheimatet in der Schweiz liefert die Plattform bis heute unter einem starken DIY-Aspekt Möglichkeiten, sich über die Produktion und Veröffentlichung von Chipmusik zu unterhalten, Tipps für Soft- und Hardware sowie Termine auszutauschen und sich in der großen, weltweiten Szene kennenzulernen. Inzwischen besucht fast niemand mehr diese Community. Was ist passiert?

Damals merkte man nach und nach deutlich, dass die Anzahl der aktiven Nutzer abnahm. Foreneinträge blieben unbeantwortet und die veröffentlichte Musik auf dem Community-eigenen Label wurde immer seltener. In Amerika hatte sich etwa ab 2005 die Community 8BitCollective (8BC) gebildet, zu der die User seit 2007 nach und nach abwanderten. 8BC unterscheidet sich nicht großartig vom Micromusic-Grundgedanken nach Kommunikation und Organisation. Einige hervorstechende Unterschiede gibt es dennoch. Einerseits die technische Präsentation. Wo Micromusic noch auf die DIY-Mentalität setzt und so eine komplett selbst entwickelte Plattform namens Microbuilder einsetzt, präsentiert sich 8BC bereits damals mit zeitgemäßer Foren- und CMS-Software. Zwar fehlte lange Zeit eine Möglichkeit, sich direkt mit

anderen Nutzern zu unterhalten, dies wurde aber durch einen IRC-Chat ausgeglichen, der bis heute gut besucht wird.

Der größte Unterschied war aber, dass man als Musiker im Prinzip so oft und so viel seiner Musik hochladen konnte wie man wollte. Zwar kann man bei Micromusic ebenso seine Musik hochladen, diese durchläuft aber zunächst das mysteriöse „Quality Filter System“, das nach außen wirkt, als seien Computer-Algorithmen damit beschäftigt, die hochgeladene Musik zu analysieren. Allerdings sind es wohl die Seitenbetreiber, die die Musik nach eigenen Maßstäben bewerten und dann, genügend User-Uploads vorausgesetzt, möglichst monatlich auf der Seite bereitstellen. Einerseits, um die Qualität der angebotenen Musik zu gewährleisten, andererseits wohl auch, um den recht teuren Webtraffic nicht zu verschwenden. Die Freiheit, seine Musik hochzustellen und direkt von der Community durch ein Wertungssystem und Kommentare ein Feedback zu bekommen, bot zunächst nur 8BC. Facebook und andere soziale Netzwerke tun seit ein paar Jahren ihr Übriges, um Micromusic weiter obsolet zu machen. Dass sich Micromusic selbst mehr als Label und weniger als Musik-Hoster der Community sah, wurde diesbezüglich viel zu selten kommuniziert. Mit den sinkenden Nutzerzahlen gingen auch die User-Uploads stark zurück und so dauert es mittlerweile bis zu sechs Monate oder mehr bis wieder neue Songs angeboten werden.

Einerseits mangelt es eindeutig an der

technischen Präsentation, was Micromusic für heutige Internetnutzer unattraktiv wirken lässt. Die Plattform sieht noch immer so aus, wie das Internet von vor zehn Jahren. Allerdings zeigt auch die immer jünger werdende Chipmusik-Community, die mit dem sogenannten Web 2.0 aufwuchs, kaum Bereitschaft, sich mit weniger „professionell“ wirkenden Plattformen auseinanderzusetzen. Andererseits ist die Unlust wohl auch der Tatsache geschuldet, dass man auf anderen Plattformen wie 8BC, der relativ neuen Community Chipmusic.org oder sogar Social-Media-Diensten wie Soundcloud direkteres Feedback auf seine Musik bekommt.

Für jemanden, der die Zeit damals, die von Gemeinschaft und Hilfsbereitschaft geprägt war, nicht selbst mitbekommen hat, mag es schwer zu verstehen sein, aber Micromusic war für viele Chipmusiker ein Teil des Online-Alltags. Es wäre schön, wenn die Plattform weiterbestehen könnte und nicht in Vergessenheit gerät. Dazu müssen aber alle mitarbeiten: Künstler, Fans und nicht zuletzt die Seitenbetreiber.

Darum hier der Aufruf: Chipmusiker ladet eure Musik hoch! Fans diskutiert im Forum! Liebes Team von Micromusic.net: überdenkt euer Konzept!

micromusic.net

Download

www.micromusic.net

Bandcamp – Zahlen, bitte!

Die Musikplattform Bandcamp bietet eine tolle Option, die es Künstlern ermöglicht, den Käufer den Preis für einen Download selbst festlegen und so entscheiden zu lassen, wie viel ihm die Musik wert ist. Bei der Preisangabe des Albums steht dann „Name Your Price“, in meinen Musiktipps entspricht das dem Hinweis „Preis: beliebig“. Bei Kauf des Albums öffnet sich dann ein Fenster, in dem man seinen Wunschpreis eintragen kann. Jetzt kann man entweder eine 0 eingeben. Manchmal wird man dann nach seiner E-Mail-Adresse, an die anschließend der Download-Link geschickt wird, und einigen anderen Daten gefragt. Allerdings kann man auch einen Preis angeben, den man per Kreditkarte oder PayPal bezahlen kann. Gerade bei Alben, die man besonders toll findet, darf man dann ruhig etwas mehr Geld auf den virtuellen Tresen legen. Die hohe Bitrate der MP3s mit 320 kbps oder FLAC-Dateien und das oftmals angebotene Bonusmaterial sind in jedem Fall ein Grund, die Musik nicht nur kostenlos zu streamen, sondern auch herunterzuladen.

www.bandcamp.com

KURZSCHLUSS

+++ Beta to the Max – From Tomorrow, With Love – betatothemax.bandcamp.com +++ Disasterpeace – Deorbit – www.iimusic.net +++ ECLICTEK – Groove on (Single) – www.jamendo.com/album/102333 +++ Hyperwave – Blood & Silicon – hyperwave.bandcamp.com +++ Jay Tholen – Blood Fete – www.ubiktune.org +++ neocrey – Dreamer – www.jamendo.com/album/100220 +++ Roboc-topus – The Landscape Has Been Erased – www.pxl-bot.org +++ Stress_TN – Consolisation – www.lowtoy.com +++ swampyboy – robot love story – www.sociopath-recordings.com +++ SMILETRON – ONE – www.smiletron.org/releases +++ Weird Bananas – Cat With a Keytar – weirdbananas.bandcamp.com +++

LIVE

+++ 4mat – Live at Blip Festival 2011 – www.freemusicarchive.org/music/4mat +++ Je deviens dj en 3 jours – Live at Blip Tokyo 2011 – www.soundcloud.com/jddj3j +++ KOOL SKULL – LIVE AT LA CAVE 11-19-2011 – koolskull.bandcamp.com +++ midiman – live @ autumn blip 18.11.11 – tinyurl.com/midiman-live +++ Wizwars – Live In San Francisco (Pulswave SF) – wizwars.bandcamp.com +++



Commander Keen

(MS-DOS, GBC)

Commander Keen und sein Pogo-Stick
Zunächst veröffentlicht id Software für DOS die Vorticons-Trilogie und dann die Goodbye-Galaxy!-Serie mit wunderbaren Titeln wie „Aliens Ate My Babysitter!“ Eine weitere Trilogie mit dem Namen „The Universe is Toast!“ wurde angekündigt, aber nie fertiggestellt... bis eines Tages...

Erster Auftritt: 1990
Erfinder: Tom Hall
Entwickler: id Software (DOS), David A. Palmer Productions (GBC)
Publisher: Apogee Software (DOS), Softdisk (Keen Dreams), Activision (GBC)
Genre: Side-scrolling Platform
Vertreten auf: MS-DOS, GBC
Titel: Commander Keen in Invasion of the Vorticons (Marooned on Mars, The Earth Explodes, Keen Must Die!), Keen Dreams, Commander Keen in Goodbye, Galaxy! (Secret of the Oracle, The Armageddon Machine), Commander Keen in Aliens Ate My Babysitter!, Commander Keen (GBC)

Commander Keen und das Fandom
... bis eines Tages sich die Fan-Gemeinde ein Herz fasste und die Trilogie selbst schuf (unter Nutzung von Mods für die Original-Spiele). Von den zahlreichen Fan-Schöpfungen spielt diese sich wahrscheinlich am besten.



Commander Keen und die Parallelwelten

Zusätzlich zu den „offiziellen“ Trilogien wurde „Keen Dreams“ als Shareware veröffentlicht, worin Commander Keen ausnahmsweise nicht gegen diese Aliens kämpft, sondern gegen garstiges Gemüse. Das Fandom entschied, dass die Episode zwischen den beiden Trilogien „spielt“, deshalb wird sie auch als Episode Dreieinhalb bezeichnet. Im Jahr 2001 wurde außerdem von Activision eine zusätzliche Episode für den Gameboy Color herausgebracht – die allerdings niemand als kanonisch betrachtet, noch nicht einmal Tom Hall, Designer der Original-Spiele.

Billy Blaze aka Commander Keen läuft, schießt und hüpfert sich seit 1990 durch diverse Side-Scroller, bewaffnet mit seiner Strahlenpistole und dem heißgeliebten Pogo-Stick. Zu seinen Gegnern zählen tödliche Roboter, schleimige Schnecken und Miniwürmchen, aber sein berühmtester Antagonist ist der Dopefish – die wahrscheinlich dümmste Kreatur des Universums. Der

beliebte Riesenfisch taucht seitdem immer wieder in anderen Computerspielen auf. Mehr Informationen über das „Keeniverse“ findet Ihr im Keenwiki (<http://www.shikadi.net/keenwiki>). Heutzutage bekommt man die Keen-Spiele (mit Ausnahme der Episoden 3.5 und 6) auf Steam.

(Marleen)

Videogame Heroes

Im Jahre 2011 blickt die Welt auf nunmehr 41 Jahre Videospiele zurück. Wir haben Münzen gesammelt, Pillen und Geister gefressen, unseren Konkurrenten die Rücklichter gezeigt, Prinzessinnen gerettet und einen Bossgegner nach dem anderen geplättet. Doch waren das wirklich wir? Oder waren es nicht vielmehr unsere Helden auf dem Bildschirm? Hier bei Lotek64 werden Charaktere vorgestellt, die maßgeblich die Entwicklung des Videospieles vorangetrieben haben und die zu Ikonen der virtuellen Welt wurden.