



Wettbewerb ohne Verzerrung

Sportspiele für den C64

SEITE 32



Seltener Commodore-Computer unter der Lupe

Prototyp Amiga 3500

SEITE 04



Galencia, Castlevania 5, Hermes, Plug Me, ...

Aktuelle Retro-Spiele

SEITE 50



Österreichische Spielegeschichte

Messe: Play Austria

SEITE 16



Das Hobby zum Beruf machen

Interview: The 8-Bit Guy

SEITE 22



Farbenprächtige Uralt-Konsole

Wipeout (MBO)

SEITE 28

DIE REDAKTION



LARS

lars@
lotek64.com

GEORG

redaktion@
lotek64.com

CRUDLA

redaktion@
lotek64.com



ARNDT

adettke@
lotek64.com

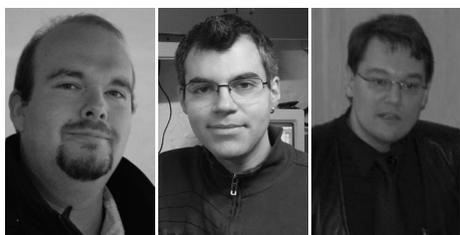
MARLEEN

marleen@
lotek64.com

MARTIN

martinland@
lotek64.com

IMPRESSUM



STEFFEN

steffen@
lotek64.com

JENS

jens@
lotek64.com

RAINER

rainer@
lotek64.com

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

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



Versionscheck (Stand: 13.12.2017)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	3.5.0	Amiga	http://www.winuae.net
VICE	3.1	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com
Hoxs64	v1.0.9.5	C64	http://www.hoxs64.net
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net
MAME/MESS	0.192	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org
Z64K	Beta 20171204	C64, C128, VIC20, Atari2600	http://www.z64k.com
Yape	1.1.5	Plus/4	http://yape.homeserver.hu
ScummVM	1.9.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com



LIEBE LOTEKS!

Seit 15 Jahren gibt es Lotek64. In dieser Zeit gab es viele Veränderungen. Angefangen hat alles als Schwarzweiß-Heft mit sehr grob gedruckten Bildern, schließlich sollte es ein Hobbyprojekt sein und kein teures Hochglanz-Unterfangen. Erst nach einigen Jahren bekam Lotek64 farbige Umschläge, und auch das nur, weil Thomas Dorn, bis heute unser Hauptsponsor, sie kostenlos zur Verfügung stellte. Dann wurde das Heft immer dicker und wir stellten auf durchgehenden Farbdruck um. Aufwand und Kosten wuchsen, bis wir die Notbremse ziehen und die Papier-Ausgabe einstellen mussten.

Das war für uns kein einfacher Schritt, da die meisten von uns lieber auf Papier lesen als am Bildschirm. Wir haben lange nach einer guten Lösung gesucht und sind nach einem Probedruck zu einem hoffentlich zufriedenstellenden Ergebnis gekommen: Wir packen beide jährlich erscheinenden Ausgaben von Lotek64 in ein Taschenbuch, das über den Buchhandel bzw. den Online-Handel bestellt werden kann. Auf Seite 71 erklärt Tim Schürmann, wie das funktioniert.

Viel Spaß damit, schöne Weihnachtsfeiertage, ein gutes Jahr 2018!

Georg Fuchs
für die Redaktion

INHALT

Redaktion, Impressum, Versionscheck	2
Editorial, Inhalt	3
Amiga 3500	4
Stefan Egger	
Retro-Gaming akademisch	8
Vortex Crystals	9
Georg Fuchs	
Gamer City 2017	10
Stefan Egger	
Play Austria 2017	16
Stefan Egger	
Eisiges Screenshot-Quiz	21
Marleen	
Interview mit The 8-Bit Guy	22
Jens Bürger	
Weihnachts-Pullis	26
Marleen	
Commodore Treffen Graz \$25	27
Georg Fuchs	
Retro Treasures: Wipeout (MBO)	28
Simon Quernhorst	
Seltener Sega-Prototyp	30
Georg Fuchs	
Sidologie, Lo*bert	31
Martinland	
Sportspiele	32
Georg Fuchs	
Neue Spiele für C64, NES und Co.	50
Steffen Große Coosmann	
Musikecke	56
Steffen Große Coosmann	
Newsticker	58
Tim Schürmann	
Videogame-Heroes: Frogger	72
Steffen Große Coosmann	

Der erste Amiga-Tower

Amiga 3500

Der Amiga 3500 war der Prototyp des Systems, das später als Amiga-3000-Tower auf den Markt gebracht wurde. Über den A3500 ist nicht viel bekannt – er basiert auf dem A3000-Desktop und besitzt somit keine speziellen Chips. Nur das Layout der Platine lag noch in Revision 2 vor, während sie für die finale Produktion nochmals überarbeitet wurde (Revision 6.2). Damals kamen die 3500er vor allem bei Commodore selbst zum Einsatz – heute sind komplette A3500 eine Seltenheit und ein Schmuckstück jeder Amiga-Sammlung. Im Gegensatz zum finalen A3000T besaß der A3500 noch eine PC-60-III-Front, einem ebenfalls heute seltenen Tower der PC-Linie von Commodore.

von Stefan Egger

Wie es fast schon üblich ist bei solchen Prototypgeräten, kamen sie irgendwann in Sammlerhand und fristeten dann jahrelang in Kellern, Lagern oder auf Dachböden ihr Dasein. Mein Exemplar stammt aus einer großen und weitgehend unbekanntem Privatsammlung aus Frankreich in der Nähe von Paris, welche zu meinem Glück (zum Teil) aufgelöst wurde. Der Vorbesitzer meinte es zwar gut, doch insgesamt kann man den Zustand der Maschinen seiner Sammlung nicht wirklich als gut bezeichnen.

Die originale A3500-Platine in Revision 2 meines Geräts war vollständig und funktionierte, zeigte jedoch ab und zu Fehler (plötzliche Guru-Meditation-Meldungen oder Grafikfehler). Der Akku war zwar entfernt worden, doch da war er bereits ausgelaufen und man hatte nichts gegen die unweigerlichen Beschädigungen unternommen. Das Gehäuse war vervollständigt (A3000T-Gehäuse und PC-60-III-Front) – seltene Teile wie die Front hatte man dafür also gezielt aufgetrieben. Beim Logo war jedoch gespart worden: Es war etwas



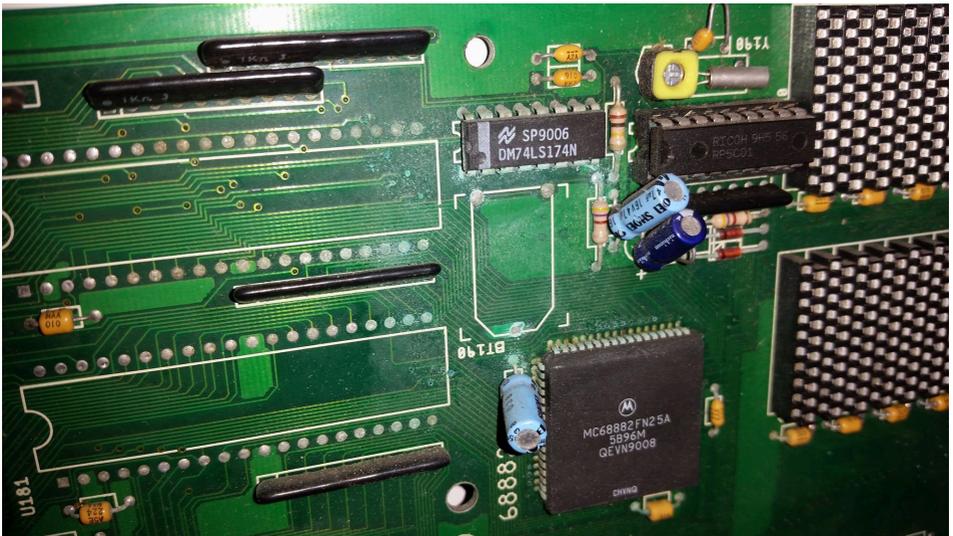
zu klein aus einem schlechten Scan mit einem Tintenstrahldrucker ausgedruckt worden, war mit ein bisschen glänzender Folie überzogen und letztendlich ziemlich lieblos angebracht. Ein Diskettenlaufwerk war nach Fotos zu urteilen früher zwar eingebaut gewesen, jedoch das falsche Modell. Zwischenzeitlich hatte man es wieder ausgebaut, wodurch eine hässliche Lücke in der Front entstand. Das spezielle und schwer beschaffbare Netzteil musste sinnlos sterben, weil die bei uns in Europa üblichen 230/240 Volt an das für Amerika vorgesehene 110-Volt-Netzteil angelegt wurden. Insgesamt lag hier also ein beklagenswertes kleines Wrack vor, das schon einiges an Arbeit erforderte – was aber auf jeden Fall zu schaffen sein sollte.

Restauration: Akkubereich

Im Bereich des ausgelaufenen Akkus waren mehrere Lötunkte für (optionale) ROM-Sockel bläulich verfärbt. Ich entfernte das alte Lötzinn und reinigte die Platine gründlich. Anschließend schloss ich die Kontaktpunkte

wieder mit frischem Lötzinn und passte alles optisch an das ursprüngliche Aussehen an. Ein paar Leiterbahnen wurden kontrolliert bzw. freigelegt, da auch diese Stellen von der im Akku enthaltenen Elektrolytflüssigkeit angegriffen waren (wodurch ansonsten weiterer Schaden angerichtet worden wäre). Das A3500-Board hat insgesamt vier Lagen an Leiterbahnen, wobei nur die zwei äußeren (an der Ober- und Unterseite der Platine) sichtbar sind. Einige VIAs (Kontaktierungen zwischen den einzelnen Lagen) reinigte und kontrollierte ich ebenso, da auch sie schon angegriffen aussahen.

Oberhalb des Akkus befindet sich auf der Platine ein kleiner, 16-poliger Chip (75LS174). Er gehört, wie unter anderem auch der Akku selbst und der daneben liegende RICOH-Uhrenchip, zur Schaltung der Echtzeituhr. Während der Uhrenchip gesockelt ist und nicht betroffen war, machte der LS174 einen stark vom Akku angegriffenen Eindruck und musste entfernt werden. Da dieser Chip ein Standard-



bauteil und noch immer im Handel erhältlich ist, konnte ich ihn nach einer Reinigung und Prüfung der Platine einfach und günstig ersetzen.

Auch die etwas unterhalb des Akkus liegende FPU (Floating Point Unit) war ein wenig angegriffen. Da sie in SMD-Bauweise direkt auf die Platine gelötet war und sehr viele Pins besitzt, ist ein Entfernen nur mit speziellen Werkzeugen und viel Erfahrung möglich, welche ich jedoch nicht besitze. Da dieser Bereich nicht sehr stark betroffen war, führte ich „nur“ eine gründliche Reinigung aller Pins und VIAs durch. Die restlichen betroffenen Bauteile waren zwei Elkos, welche ich ebenfalls komplett ersetzte. Umliegende Widerstände und Dioden reinigte ich sorgfältig.

Wieder komplett

Mit einem 3D-Drucker druckte ich die Schienen für das Diskettenlaufwerk. Das passende Laufwerk vom Typ Chinon FB-354 spendete ein A2000. Da der zweite 3,5“-Schacht eine Blende besitzt, verzichtete ich auf ein weiteres Laufwerk, da die Blende sehr selten ist und nicht verloren gehen sollte. Hier wird später eine 3,5“-SCSI-Festplatte sitzen. Die etwas vergilbte Blende bleichte ich, um sie an die anderen anzupassen.

Von den 5,25“-Blenden waren alle vorhanden. „Alle“ bedeutet in diesem Fall: Blenden für drei von vier möglichen Schächten. Im obersten Schacht gab es nie eine Blende, da hier beim PC-60-III immer ein 5,25“-Diskettenlaufwerk steckte. Eine Verschraubung für



eine Blende, wie sie alle anderen Schächte aufweisen, war daher nicht vorgesehen. Es ist also gar nicht möglich, eine Blende anzubringen, selbst wenn man eine hätte. Beim A3500 wurden meist Tape-Streamer verbaut. Da diese jedoch nicht mehr so einfach zu bekommen sind und heute so ein Laufwerk kaum noch nützlich wäre, installierte ich hier stattdessen ein SCSI-CD-ROM.

Alle Laufwerke werden mittels einer Art Klammer mit den speziellen Führungsschienen fixiert. Die Klammer für 3,5“-Laufwerke fehlte jedoch, sodass die Gefahr bestand, dass die Laufwerke beim Drücken des Auswurfknopfes nach hinten rutschten. Daher fertigte ich eine neue Metallklammer an. Hierzu sägte und bog ich ein Gehäuse einer (defekten) PC-Floppy zurecht.

Jumper

Bei Prototypen fehlen oft die an der Platine aufgedruckten Bezeichnungen und natürlich eine Dokumentation sowie Erfahrungen anderer Besitzer, die Anschlüsse für Lüfter, LEDs und die Jumper sind nur schwer auszumachen. Zum Glück konnte ich die meisten Jumper durch einen Vergleich mit der A3000T-Platine identifizieren. Alle schienen beim A3500 korrekt gesetzt, bis auf zwei. Ich jumperte die Videonorm von NTSC auf das hierzulande übliche PAL um und deaktivierte das zweite Diskettenlaufwerk. Den mit zwölf Volt betrie-

benen Lüfter konnte ich ebenfalls anschließen. Zuvor hingen LEDs an diesem Anschluss, die jedoch gefährlich heiß wurden. Den Anschluss für den Schlüsselschalter zum Deaktivieren von Tastatur und Maus konnte ich nicht finden, er ist aber auch nicht unbedingt notwendig. Die LEDs für die Festplatte kann man direkt an der HDD einstecken. Einzig der Lautsprecher musste noch (nach einem Vergleich mit dem A3000T) angeschlossen werden.

Finish

Nach einer gründlichen Reinigung sowie einem sorgfältigen Entfernen von Rostflecken am Metallgehäuse ersetzte ich auch den Filter für den Lüfter an der Front. Den Lautsprecher, der sich schon etwas auflöste, tauschte ich ebenso. Auch fehlende Schrauben ersetzte ich durch neue. Es fehlt noch ein professionell gedrucktes Logo, und das Netzteil muss ausgetauscht oder repariert werden – zum Testen kam bisher ein Netzteil aus einem A3000T zum Einsatz. Bislang kämpfe ich noch mit der Installation der SCSI-Geräte, da gibt es noch einige Probleme.

Ansonsten habe ich einiges getan, damit das System auch in Zukunft noch zufriedenstellend funktioniert, und später, nach Abschluss aller Arbeiten, wieder genutzt und vorgezeigt werden kann – ein Stück Amiga-Geschichte, wieder zu neuem Leben erweckt. ■



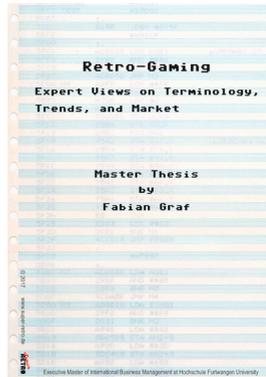
Retro-Gaming akademisch

Retrogaming“ und damit verwandte Themen sind immer häufiger Gegenstand akademischer Debatten und Arbeiten. Die vor Kurzem erschienene Abschlussarbeit des deutschen Informatikers Fabian Graf beschäftigt sich mit dem Markt für Retrospiele sowie mit der Frage, in welchem Sinn der Terminus „retro“ eigentlich in diesem Kontext gebraucht wird. Methodisch bedient sich die Arbeit der Expertise von acht Protagonisten des Markts, gewonnen in qualitativen Interviews, unter anderem mit dem Herausgeber Frank Erstling, dem Buchautoren Winnie Forster und dem Lotek64-Autoren Simon Quernhorst.

Die in englischer Sprache verfasste Arbeit wurde 2017 an der Hochschule Furtwangen als Abschlussarbeit des Studienganges International Business Management verfasst. Autor Fabian Graf, geboren 1979, studierte zuvor Informatik an der Universität Koblenz-Landau und war Geschäftsführer der Firma GRAF-SYTECO. In seiner Masterarbeit verknüpft er seine Erfahrungen als Informatiker und Geschäftsführer mit seiner Leidenschaft für alte Video- und Computerspiele.

Fabian Graf: „Während der letzten Jahre gab es ein stetig wachsendes Interesse an sogenannten Retrospielen. Mit dieser Arbeit wird der Begriff „retro“ im Kontext der Computer- und Videospiele beleuchtet, da er hier bisher keiner klaren Definition unterlag. Dieser Mangel führte dazu, dass seine Bedeutung je nach Alter und Vorgeschichte des jeweiligen Nutzers variierte. Im Zuge der Definitionsfindung werden dann potentielle Trends, Märkte und Zielgruppen betrachtet.“

Die Arbeit fußt auf acht qualitativen Experten-Interviews. Diese decken die verschiedenen Aspekte zum Thema Retrospiele ab und geben einen tiefen Einblick ins Thema und in den aktuellen Retro-Trend. Die Gesprächspartner



sind (in alphabetischer Reihenfolge): Frank Erstling (Herausgeber des Magazins Return), Winnie Forster (Deutscher Autor der gameplan-Bücher), Dr. Stefan Höltgen (Computer-Archäologe und Autor diverser Artikel und Bücher zum Thema „Retro-Computing“), Prof. Dr. Stephan Humer (Herausgeber des Magazins RETRO), Chester Kollschen (Entwickler von neuen Spielen auf alter Hardware, z.B. „Sam’s Journey“ für den C64), Taron Millet (Spiele-Entwickler, neuestes Spiel „Völgarr the Viking“), Simon Quernhorst (Programmierer, Spieler und Sammler von Computer- und Videospiele), Kreso Valter (Ladenbesitzer für neue und gebrauchte Spiele, Betreiber von www.flohhaus.de)

Die Arbeit (in englischer Sprache) als kostenloser Download (PDF): <http://www.super-retro.de>

C64-Spiel generalüberholt

Vortex Crystals

Das C64-Spiel Vortex Crystals wurde 2015 im Rahmen einer 16kB-Compo veröffentlicht und nun umfangreich verbessert und erweitert. Die „Full Edition 2017“ beseitigt nicht nur Bugs, unter der die Urfassung litt, sondern glänzt mit neuen Features und einem umfangreichen Soundtrack.

von Georg Fuchs

In ferner Zukunft entdecken Forscher eine neue Form von Energie, die in Kristallen gespeichert ist. Ohne sie ist die Erde einer Invasion Außerirdischer schutzlos ausgeliefert. Also wird eine ausreichende Menge dieser Kristalle in einem 16-Geschosse umfassenden Turm in Sicherheit gebracht. Die Aliens dringen jedoch in das Gebäude ein und versuchen, sich der Kristalle zu bemächtigen. So weit, so literatur-nobelpreisverdächtig.

Nun kommen wir ins Spiel und müssen einen Superhelden, nur mit Schutzanzug und Laserwaffe ausgestattet, durch statische Bildschirme steuern, Außerirdische besiegen und die in den Räumen verstreuten Kristalle (durch Berührung) einsammeln. Dabei folgt Vortex Crystal dem üblichen Platformer-Muster: Der Sprite-Held kann springen, Leitern und Förderbänder benutzen. Nebenbei müssen Hindernisse übersprungen und Gegner besiegt werden. Letzteres ist nicht immer einfach, da ein Treffer selten ausreicht. Stürze auch aus großer Höhe bleiben folgenlos, jedoch kostet der Kontakt mit einem Alien oder einem bestimmten Hindernis ein Leben.

Um die Aufgabe spannender zu gestalten, gibt es in jedem Level ein Zeitlimit. Wenn ein



Bildschirm erfolgreich absolviert ist, kassiert man Bonuspunkte für die verbleibende Munition – diese ist nämlich limitiert, wodurch man sich nicht einfach wild um sich schießend durch die Bildschirme kämpfen kann.

Der erste Raum ist wirklich einfach. Ein paar Aliens, die sich auf durchschaubare Art bewegen, sind schnell erledigt. Die Gegner regenerieren sich zwar nach einigen Augenblicken, doch bleibt genug Zeit, um die Kristalle einzusammeln. Ist das erledigt, erscheint eine elektronische Karte, mittels derer der Eingang zum nächsten Raum geöffnet wird. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jedem Level sanft an, was eine gute Motivation darstellt, immer mehr Räume zu erobern und sämtliche Kristalle wiederzuerlangen.

Vortex Crystals wurde erstmals 2015 im Rahmen einer 16kB-Compo veröffentlicht und nun umfangreich verbessert und erweitert, unter anderem mit einer speicherbaren Highscore-Liste. Die Grafik von Als Yngwie ist einfach, aber zweckmäßig. Sinnlichen Genuss bietet der abwechslungsreiche Soundtrack, der, wie das Spiel selbst, von Richard Bayliss stammt. Auch Joachim Wijnhoven (Yogibear) hat zur „Full Edition 2017“ Musik beigetragen. Das Spiel ist auf jeden Fall einen Blick wert! ■ http://tnd64.unikat.sk/games/Vortex_Crystals_2017.zip

Game City 2017

Gaming findet „Stadt“

Die elfte „Game City“ fand von 13. bis 15. Oktober statt – und brach erstmals keine Besucherrekorde. Nach offiziellen Angaben kamen „nur“ 77.000 Besucher, 3.000 weniger als im Jahr zuvor. Neben den Flächen im Wiener Rathaus wurden auch große Teile des Rathausplatzes genutzt. Dort fand man unter anderem einen PlayStation-Truck und – erstmals – einen Marktplatz, wo Händler ihre Sachen anbieten konnten.

von Stefan Egger

Branchengrößen wie Activision Blizzard, Konami (Pro Evolution Soccer 2018), Ubisoft (Assassin's Creed: Origins und Far Cry 5) und die Konsolenhersteller Nintendo, Sony und Microsoft waren vertreten. Nachdem Micro-

soft letztes Jahr fehlte, waren sie dieses Mal wieder dabei und präsentierten die kommende Xbox One X – und damit nichts Geringeres als die nach eigenen Angaben „leistungsstärkste Konsole aller Zeiten“. Highlights unter den



Xbox-Spielen waren Cuphead und das neue Forza 7 mit tollen Wettereffekten.

Nintendo präsentierte das von Fans heiß erwartete „Super Mario Odyssey“. Leider an nur wenigen Stationen zu spielen und daher mit langer Wartezeit verbunden. Ebenfalls zu sehen war der neue SNES Mini, der jedoch nur hinter Glas präsentiert wurde und nicht angepielt werden konnte – etwas unverständlich, weil es sich um das finale Produkt handelte. Im letzten Jahr wurde der NES Mini gezeigt, dabei hatte es sich jedoch noch um einen Prototypen gehandelt, der mit dem Hinweis, leichter als das finale Produkt zu sein, markiert war.

Sony nahm wieder die größte Fläche ein und präsentierte den Racing-Titel „Gran Turismo Sport“. Auch mit im Gepäck: VR-Stationen und „Detroit: Become Human“. Die leistungsstärkere Playstation 4 Pro wurde in einigen Stationen genutzt, um die Spiele mit darauf verbesserter bzw. optimierter Grafik zu zeigen.

Retro Area

Auch gab es wieder vier Heimcomputer-Stationen von computer collection vienna. Erstmals ausgestellt war der Philips VG8000, ein MSX-Computer, der öfters für sein modernes Design gelobt wurde. Als Spiel kam „Road Fighter“ von Konami zum Einsatz, welches sich als Glücksgriff entpuppte. Einige konnten das Spielprinzip von damals oder auch von neueren Smartphone-Spielen. Das Rennspiel erwies sich dann doch nicht als so einfach, wie es der erste Blick vermuten ließ – die Motivation, die Levels zu schaffen, war geweckt. Die meisten scheiterten schon in Level 1, manche kamen bis in Level 2 oder 3. Ein besonders geschickter Besucher schaffte es sogar bis in das letzte Level, konnte dieses aber nicht beenden.

Wie immer ein Muss: Ein Commodore 64, diesmal in der „Aldi“-Version mit weißer Tastatur. Ursprünglich angedacht war das Spiel „International Karate Plus“ mit zwei Joysticks.



Da die Steuerung aber doch nicht ganz so einfach war und auch der Start für zwei Spieler mit dem „richtigen“ Joystick erfolgen musste, versuchte ich später andere Spiele. Als sehr gut für solche Events geeignet stellte sich „Balloonnacy 2“ von Richard Bayliss heraus. Das 2005 erschienene Spiel hat guten Sound und ist einfach auf Knopfdruck zu starten. Fast niemand konnte das erste Level lösen aber das „frustrierende Spiel weckte die Motivation, es zu schaffen“, so ein Besucher. Und auch die Tatsache, dass der Ballon, den man in einem Labyrinth bewegen muss, immer leicht steigt, brachte viele zur Verzweiflung. Da wurde schon mal am Monitor gerüttelt und der Kopf gegen den Tisch geschlagen. Lobende Worte fielen trotzdem öfters. Für Kinder war das Spiel aufgrund der Schwierigkeit kaum geeignet – sie hatten aber Spaß daran, die tanzenen Ballons am nächsten Hindernis platzen zu lassen und waren teils kaum vom C64 wegzubekommen.

Weitere gezeigte Spiele waren u.a. Canaball und – natürlich – der „Game-City-Klassiker“ schlechthin: Micro Hexagon. Nach vier Jahren wurde noch immer nach diesem Spiel nachgefragt und natürlich musste ich es dann auch starten. Eine junge Spielerin kam sogar verzweifelt an, denn sie hatte das immer noch oft gelobte Musikstück des Spiels „ein ganzes Jahr



lang ohne Erfolg“ gesucht. Nun hat sie den Namen des Spiels endlich herausgefunden und dem Download steht nichts mehr im Wege.

Auf besonderen Wunsch zeigte ich auch andere Spiele – jemand erinnerte sich noch an die Spiele Aztec Challenge und Uridium. Wieder andere hatten Fragen, da sie noch einen C64 besitzen und diesen wieder reaktivieren möchten.

Als dritte Station kam der Amiga 1200 zum Einsatz – hauptsächlich wegen der Tatsache, dass die Disketten oft lange Ladezeiten aufweisen und man am technisch besseren A1200 die Möglichkeit hat, WHDLoad zu nutzen. Leider war das nicht ganz so einfach, wie ich mir das vorgestellt hatte, denn das angedachte Spiel „Super Frog“ erfüllte zwar alle Kriterien

(kinderfreundlich, einfach zu starten, keine Optionen, die man verstellen kann), lief aber einfach nicht. Auf mehreren A1200, Installationen, Turbokarten und WHDLoad-Versionen konnte ich es nicht ausführen: Das Bild wird schwarz und der Monitor meldet „kein Signal“. Wie eine Software den Amiga-Videoport lahmlegt, ist mir nicht nachvollziehbar. Obwohl es im Emulator und am A4000/040 funktioniert, verweigert es – zumindest mir – den Dienst am A1200. Letztendlich war es nicht möglich, das Spiel zu zeigen. Stattdessen versuchte ich Alfred Chicken und Soccer Kid. Letzteres kam zwar gut an, bedarf aber einer Einführung in die Steuerung, was bei der Menge an Besuchern aber nicht möglich ist und daher meine Kriterien für ein derartiges Event nicht erfül-

len konnte. Letztendlich griff ich auf den bewährten Klassiker „Lotus 2“ zurück, doch auch hier verstellten die Besucher das Menü immer wieder (manuelle Schaltung, Link zu zweitem Amiga, usw.) Insgesamt aber kam es sehr gut an.

Als letzte Station präsentierte ich einen Atari 1040 ST mit dem Spiel Pang. Auch dieses Spiel kam sehr gut an und die kristallklare Darstellung des angeschlossenen 1081-Monitors brachte die Farben im Spiel zum Leuchten. Dagegen war der danebenstehende 1084 am Amiga matter und dumpfer, die Farben weniger lebendig. Obwohl eine Diskette im Einsatz war, wurde sie weder defekt noch geklaut – der einzige Nachteil waren die Ladezeiten, welche bei schwarzem Bildschirm den Leuten immer mal wieder zu lange vorkamen oder sie zum Herumdrehen an der Tastatur verleitete.

Bis auf Kleinigkeiten – ein paar Mal mussten die Systeme resettet werden, wovon eigentlich alle mindestens einmal betroffen waren – lief alles sehr gut. Durch die Auswahl der Spiele und vor allem die einfache Bedienung hielten sich Probleme und Fragen in Grenzen. Positiv überrascht haben mich die Spiele Road Fighter und Balloonacy 2. Ich hätte nicht gedacht, dass diese so gut ankommen. Es ist immer wieder interessant, wie die Leute auf bestimmte Spiele reagieren.

Abgerundet wurde die Retro-Area mit Stationen von Subotron: Pong, Atari 2600 (Pacman), NES (Super Mario Bros), Sony PS1 (WipeOut) sowie Sega Dreamcast (Crazy Taxi). Außerdem gab es ein getarntes Sega Mega Drive: Einen seltenen Arcade-Automaten namens „Sega Mega Tech“, der auf der Technik des Mega Drive basiert und intern mit acht



beliebigen Modulen ausgestattet werden kann. Die Auswahl erfolgt über den „Game Select“-Knopf und einem zweiten Monitor. Die zur Verfügung stehenden Spiele waren Tetris, Space Harrier 2, The Revenge of Shinobi, Michael Jackson's Moonwalker, Ghouls'n'Ghosts, Alien Syndrome, Last Battle und World Champion Soccer.

Enttäuschung und Wiedergutmachung

Seit zwei Jahren kenne ich junge Besucher, die enttäuscht von der diesjährigen Retro-Ecke waren – jedoch wie erwartet. Grund dafür war, dass ihr Lieblingsrechner, der Sinclair Spectrum, dieses Jahr nicht ausgestellt wurde. Da sie an allen drei Tagen kamen, versprach ich am Freitag, die letzten zwei Tage einen Spectrum mit ihrem Lieblingsspiel „pheenix“ mitzubringen. Ab und zu tauschte ich für sie den MSX gegen den Sinclair aus. Wenn sich jemand so sehr für das Thema interessiert, kann man schon mal eine Ausnahme machen. Es war schön, sie wieder zu sehen und ihren Wunsch zu erfüllen, auch wenn das scheinbar doch nicht so schlechte MSX-Spiel dann auch sehr

gut bei ihnen ankam. Lieblingsspiel ist und bleibt aber phenix am Spectrum.

Fazit

Generell kam es mir vor, als ob VR nicht das große Thema und weniger stark vertreten war. Und nicht nur in den Zahlen, sondern auch gefühlt gab es etwas weniger Besucher – was jedoch nicht negativ gewertet werden soll, da das Areal platztechnisch sowieso nur begrenzte Kapazität bietet.

In der Retro-Area wurde über die damals sündhaft teure – und heute wohl schon längst vom ausgelaufenen Akku zerfressene – Speichererweiterung für den A500 diskutiert. Wie immer waren alle Retro-Stationen durchgehend belegt, eine längere Wartezeit gab es trotzdem nicht. Technisch ging diesmal (fast) alles glatt: Ein Controller vom Pong-System hatte einen Kabelbruch, konnte aber schnell

mit einem Klebestreifen „professionell“ in-stand gesetzt werden. Ansonsten gab es keine Defekte an der Hardware, was bei 27 Stunden Dauerbetrieb in drei Tagen erfreulich ist.

Die nächste Game City findet am 19. bis 21. Oktober 2018 statt. ■

Videos

Game City (offiziell): https://www.youtube.com/watch?v=KEK4rP_2uQQ

Game City (CCV): <https://www.youtube.com/watch?v=xea1MouU72I>

Retro (CCV): https://www.youtube.com/watch?v=b_vKx_CLvQ

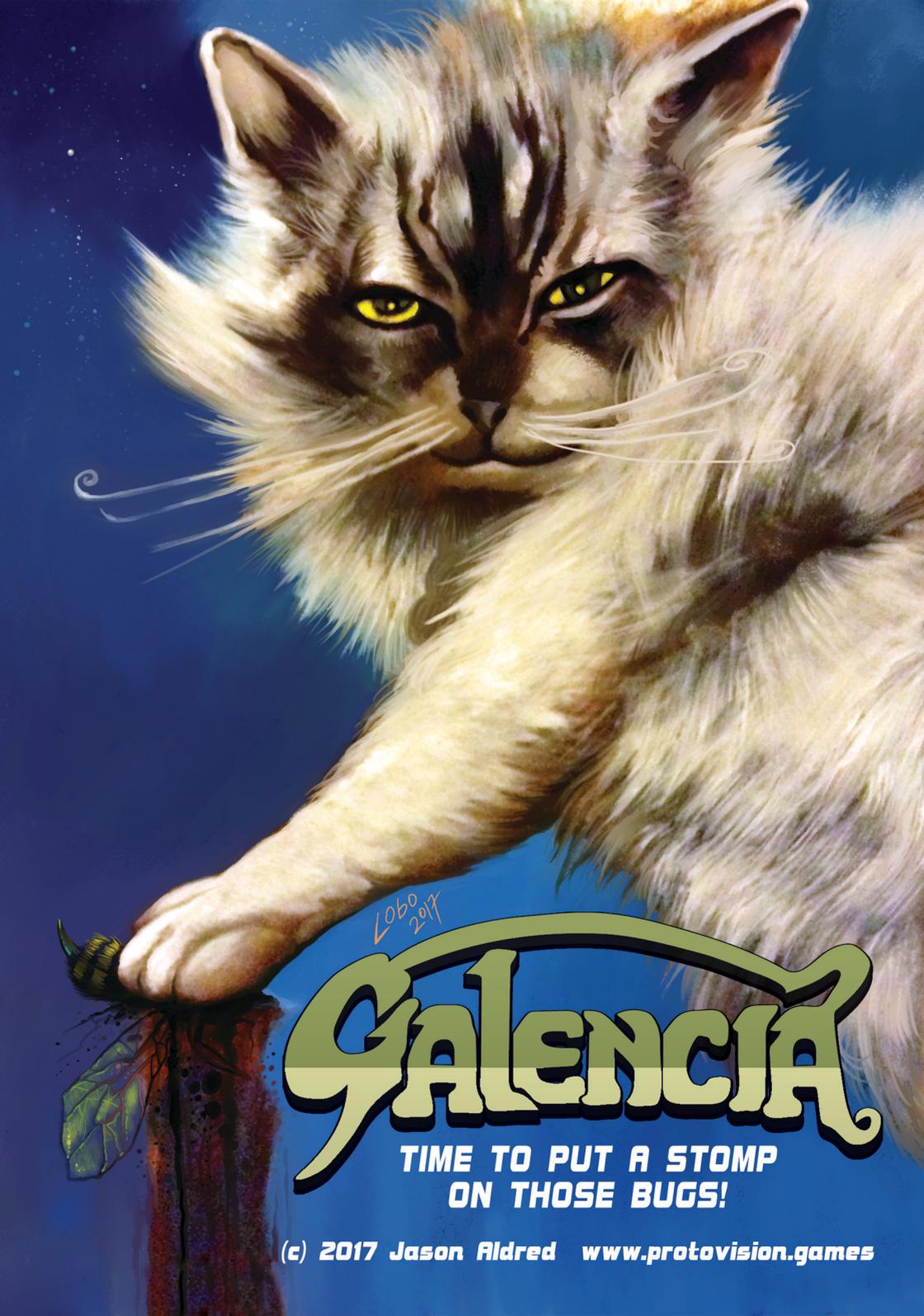
Infos

<http://www.subotron.com>

<http://scacom.bplaced.net/Collection/>

<http://www.game-city.at/>





Lobo
2017

GALENCIA

**TIME TO PUT A STOMP
ON THOSE BUGS!**

(c) 2017 Jason Aldred www.protovision.games

Austrian Game History

Erstmals fand die Messe „Play Austria“ statt, die sich als „die erste Messe der österreichischen Game-Szene“ versteht. Eine interessante Idee: nur einheimische Unternehmen, Entwickler und Ausbildungsstätten bekamen die Chance, sich dem Publikum vorzustellen.

von Stefan Egger

An zwei Tagen (15. und 16. September) wurden die Hallen des Wiener Semperdepots (heute Atelierhaus der Akademie der bildenden Künste Wien) geöffnet. Das beeindruckende Gebäude, fertiggestellt 1877, diente lange Zeit als Depot für Theaterkulissen. Bei freiem Eintritt konnten Besucher auf 800 m² Fläche die neuesten und die ältesten Spiele aus Österreich testen.

Historische Meilensteine

Österreich ist zwar nicht als Hotspot für Spielehits bekannt, doch immer wieder entstehen Projekte, welche auch internationale Erfolge feiern. In der „Austrian Game History Area“ der Play Austria konnte jedermann die bisherigen Meilensteine anspielen. So gilt der Titel „Der verlassene Planet“ von Hannes Seifert, einem der einflussreichsten österreichischen Spielentwickler, als das erste kommerzielle Spiel aus Österreich. Das 1989 von Markt&Technik über die „64er Extra“ vertriebene Textadventure entstand für den C64.

Whale's Voyage, ein abwechslungsreiches Rollenspiel mit Elementen einer Handelssimulation, entstand beim österreichischen Entwicklerstudio neo Software. Das 1993 in PC-, Amiga- und CD32-Version auf den Markt gebrachte Spiel wurde von Hannes Seifert und



Niki Laber programmiert. Dank einiger Innovationen und guter Kritiken gilt es heute als Klassiker des Genres.

Mit bis zu fünf Entwicklungsstudios und über 200 Mitarbeitern war JoWoOD das wohl bekannteste Unternehmen der Computerspiel-Branche aus der Alpenrepublik. Der zeitweise größte deutschsprachige Publisher landete mit „Industrie Gigant“ 1997 einen internationalen Hit. Das Spiel wurde in zwölf Sprachen übersetzt und insgesamt 800.000 Mal verkauft. 2002 erschien der Nachfolger, welcher auf der Messe angespielt werden konnte. Das neue Spiel konnte jedoch nicht mehr an die alten Erfolge anknüpfen. 2011 ging JoWoOD in Insolvenz – Game Over.

Das 2001 in Wien gegründete Unternehmen Sproing Interactive Media veröffentlichte über 60 Titel unterschiedlichen Umfangs, darunter diverse Moorhuhn-Teile – Moorhuhn 3 konnte mit Maus auf der PlayStation angespielt werden. 2016 musste die Firma Insolvenz anmelden, soll aber saniert werden. Derzeit sind rund 50 Leute beschäftigt.

Anno 1602, das erste Spiel der bekannten Serie, entstand aus einem Gemeinschaftsprojekt der österreichischen Firma Max Design und der deutschen Firma Sunflowers. Das Spiel wurde bis zum Januar 2002 über zwei Millionen Mal verkauft und war damit das meistverkaufte Spiel, das im deutschsprachigen Raum entwickelt wurde.



Bilder

<https://www.flickr.com/photos/22603924@N04/albums/72157686775773823>

Der verlassene Planet

Im Jahre 1998 starteten Sie mit einem Raumschiff zu einer auf zehn Jahre angelegten Expedition, um einen fernen Planeten zu erforschen. Doch der Bordcomputer hatte einen Defekt und weckt Sie erst 2000 Jahre später aus dem Tiefschlaf. Außerdem brachte er das Raumschiff nicht zum Zielplaneten, sondern zur Erde zurück. Die Menschheit hatte sich jedoch in der Zwischenzeit selbst vernichtet.



Ein etwas moderneres Spiel war der vorgestellte Puzzle-Plattformer „And yet it moves“ von Broken Rules. Das Indie-Spiel aus Wien wurde 2009 veröffentlicht und war ein internationaler Erfolg. Die aus Papierschnipseln bestehende Welt kann um die eigene Achse rotiert werden, was Einfluss auf physikalische Effekte wie etwa die Gravitation hat. Das für ein Projekt auf der Technischen Universität Wien entwickelte Spiel wurde fertiggestellt, als der Prototyp für mehrere Awards nominiert wurde und er diese zum Teil auch gewann.

Indie-Hits

Während die großen Studios wie JoWood, Max Design und auch Rockstar Vienna – welche an Titeln wie GTA 3 und Max Payne 2 mitwirkten – geschlossen wurden, ist die Indie-Szene noch immer sehr aktiv. Nach einer Pause vom Rampenlicht und einer weniger erfolgreichen Phase hat Broken Rules jetzt mit Old Man's Journey, einem faszinierenden Plattform-Spiel, zurückgeschlagen. Auch den Entwickler von „Schein“, einem preisgekrönten Puzzle-Jump'n'Run, konnte man auf der Play Austria antreffen. In diesem Spiel sucht ein verzweifelter Mann seinen Sohn, wobei durch den geschickten Ein-



satz von Licht in Form einer Laterne Rätsel gelöst werden müssen.

Auch Indie-Titel mit Österreich-Bezug wurden gezeigt. So muss man in „1700“ in die Rolle der österreichischen Polizei schlüpfen und diese im Stil von Lemmings koordinieren. Ziel ist die Eroberung eines besetzten Hauses in Wien. Realer Hintergrund: Die Räumung der Pizzeria Anarchia durch 1700 Polizisten, die sich im Sommer 2014 ereignete. Auch der Welterfolg „Blek“ des Indie-Studios Kunabi Brother aus Wien wurde über 1,5 Millionen Mal heruntergeladen, die Idee dahinter an die 50 Mal kopiert.

Fazit

Auch wenn es derzeit nicht so aussieht, als würden sich größere Studios in Österreich ansiedeln, lebt die Szene und auch kleinere Firmen feiern Erfolge: Das Schlumpf-Lizenzspiel „The Smurf's Village“ (Bongfish) sowie „Ori and the Blind Forest“ (Moon Studios) erreichten eine gewisse Bekanntheit.

Diverse Anwendungen von VR, aber auch Ideen wie Mehrspielerspiele abseits des Bildschirms mittels der in den Playstation-Move-Controllern verbauten Sensoren, zeigten



Whale's Voyage

Whale's Voyage ist ein Science-Fiction-Rollenspiel und spielt in ferner Zukunft in einem aus sechs Planeten bestehenden Sonnensystem. Mit Elementen einer Handelssimulation, durch die der Spieler mit Transporten Geld verdienen kann, rüstet man sein Raumschiff („Whale“) auf. Sowohl durch rundenbasierte Kämpfe mit Piraten als auch durch Erkundung der Planeten mit shoot'em'up-artigen Elementen ist das Spiel ein innovatives und abwechslungsreiches Rollenspiel.





die Kreativität der österreichischen Entwickler. In mehreren Do-it-yourself-Stationen konnten Besucher in verschiedene Bereiche der Spielentwicklung eintauchen. Besonderer Fokus der Messe war die Aus- und Weiterbildung. Eine Kunstausstellung rundete das Angebot ab.

Die Veranstaltung war eine gelungene Vernetzung der Szene – sowohl untereinander als auch nach außen hin. Viele kleinere Entwickler haben normalerweise nicht die Möglichkeit, ihre Projekte der Öffentlichkeit vorzustellen und waren dankbar für das Feedback der Besucher. Ein besonders schönes Beispiel für die nette Stimmung war, dass es selbstgemachten Kuchen als Dankeschön für das Ausfüllen eines Fragebogens zum Smartphone-Spiel „The Tower of Egbert“ gab.

Über 3000 Leute kamen ins Semperdepot und besuchten die 60 Aussteller sowie die Vorträge und Diskussionen. Eine Fortsetzung nächstes Jahr ist so gut wie beschlossen. Well played, Vienna!



Videos

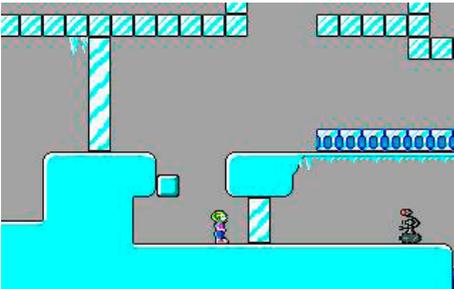
Retro: <https://www.youtube.com/watch?v=jey7rWIZpjm>
Spiele & VR: https://www.youtube.com/watch?v=HFoXUnti_fs
Rundgang: <https://www.youtube.com/watch?v=uq7W9MHbLDo>

Wer kann diese winterlichen Szenen identifizieren?

Eisiges Screenshot-Quiz

von Marleen

Gesucht ist der Name des Spiels, das Erscheinungsjahr und das System. Die Auflösung gibt es auf Seite 57.



Interview mit David Murray

The 8-Bit Guy

Das Hobby zum Beruf machen: mit Retro Computing den Lebensunterhalt verdienen

David Murray hatte einen nicht unüblichen Beruf: er arbeitete als Systemadministrator in einem Unternehmen. Als sich immer mehr Menschen mit alten Computern beschäftigten, regte sich auch bei ihm wieder die Lust darauf und er begann, seine Erfahrungen und Entdeckungen auf YouTube zu veröffentlichen. Unter dem Namen „The 8-Bit Guy“ [1] zeigt er seinen mittlerweile über 550000 Abonnenten in Videos, die er aufwändig im Studio im eigenen Haus produziert, wie er alte Computer wiederentdeckt und herrichtet. Mittlerweile hat er seinen früheren Job an den Nagel gehängt und lebt davon, Videos über klassische Computer zu produzieren. Wir haben mit ihm darüber und über den Wert von alten Rechner-Systemen in der Gegenwart gesprochen.

Lotek: *Möchtest du unseren Lesern kurz erzählen, wer du bist und was du gerade machst?*

8-Bit Guy: Ich lebe davon, YouTube-Videos über alte Computer und Spielkonsolen der 70er, 80er und 90er zu produzieren. Ich kann damit meinen Lebensunterhalt verdienen, es macht Spaß und es ist ein toller Job.

Lotek: *Was war denn dein erster Computer?*

8-Bit Guy: Mein erster Computer war ein Commodore VIC-20, ich bekam ihn 1981.



Lotek: *Hast du dich seitdem durchgehend mit Computern dieser Zeit beschäftigt oder gab es eine Pause?*

8-Bit Guy: In den späten 1990ern und frühen 2000ern verlor ich etwas das Interesse. Als ich aber sah, dass sich viele andere wieder damit beschäftigten, entdeckte ich auch selbst den Spaß daran wieder.

Lotek: *Wie groß ist deine Sammlung momentan?*

8-Bit Guy: Ziemlich groß. Sie wächst un-aufhaltsam, allein schon, weil die Leute mir ständig Zeugs spenden. Mir ist mittlerweile schlicht die Lagerfläche ausgegangen. Ich besitze so ziemlich jedes 8- und 16-Bit-System, beginnend in den späten 70ern bis in die späten 80er. Genau beziffern kann ich das gar nicht, aber ich habe mittlerweile bedeutend mehr Geräte, als mir eigentlich lieb ist.

Lotek: *Was ist das System, das du in deiner Sammlung bisher am meisten vermisst und das du noch nicht ergattern konntest?*

8-Bit Guy: Gute Frage! Es gibt ein paar Geräte, die unglaublich selten sind, wie der Commodore Max, der Atari 1400XL oder natürlich der Commodore 65. Aber ich denke, ich habe mittlerweile so ziemlich alle Systeme, die man für unter 300\$ bekommen kann.

Lotek: Im März 2016 hast du auf deinem YouTube-Kanal um Spenden über Patreon geworben, weil du gerne vom Produzieren deiner YouTube-Videos leben können wolltest. Klappt das?

8-Bit Guy: Das funktioniert tatsächlich, ja. Den größten Faktor dabei machen Spenden über Patreon und YouTube-Zahlungen aus. Das Spannende ist: selbst wenn ich die hohen Steuern und Abgaben, die für eine Selbständigkeit fällig werden, und die Ausgaben, die ich für Computer und Equipment habe, abziehe, bleibt momentan sogar ein bisschen mehr übrig als bei meinem alten IT-Job.

Lotek: Beim Betrachten deiner Videos drängt sich eine Frage auf: ist blau deine Lieblingsfarbe?

8-Bit Guy: Klare Antwort: Ja.

Lotek: In deiner „Is it obsolete?“-Serie beschäftigst du dich mit Computern, die schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, zum Beispiel Macs, die über fünf Jahre alt sind. Würdest du dich als Teil der Upcycling-Community sehen?

8-Bit Guy: Naja, selbst mein Hauptrechner, auf dem ich auch den ganzen Videoschnitt mache, ist fünf Jahre alt, und ich habe ihn erst vor

Auf seinem YouTube-Kanal zeigt „The 8-Bit Guy“ alte Computer. Er stellt Geräte vor, die er schon immer mal haben wollte. Die Geräte werden mit ihren technischen Daten vorgestellt und Defekte repariert. Auch die optische Aufarbeitung kommt nicht zu kurz. Alle Schritte dokumentiert er ausführlich. (Abbildung 1) ■



Commodore PET Reparatur und Restaurierung

223.224 Aufrufe

👍 11.526

💬 73

➦ TEILEN

⌵

⋮

ein paar Monaten gekauft und damit ein noch älteres Gerät ersetzt. Was das angeht, bin ich also selten vorn mit dabei. Ich bin ein ziemlicher Geizhals, wenn es um den Kauf neuer Computer geht.

Lotek: Ein Computer wie der Commodore 64 ist um Größenordnungen simpler als heutige Systeme. Heutige Systeme sind natürlich ungleich leistungsfähiger, aber das trifft natürlich auch auf deren interne Komplexität zu. Du hast zum Beispiel ein Video gemacht, in dem du von Grund auf und anschaulich erklärst, wie ein LC-Display funktioniert (Abbildung 3). Siehst du dich als jemand, der Wissen über alte Systeme bewahrt bzw. neu entdeckt, um dieses Wissen nicht verloren zu geben, ähnlich wie wir das mit historischen Technologien wie Dampfloks machen?

Der 8-Bit-Guy teilt auch seine gewonnenen Erfahrungen, zum Beispiel auf der Suche nach dem geeignetsten Laptop für DOS-Spiele. (Abbildung 2)

8-Bit Guy: Auf jeden Fall! Ich lerne ständig neue Dinge über diese alten Systeme, da ich mich detailliert mit ihnen auseinandersetzen muss, wenn ich gute Videos machen möchte. Ja, Dampfloks sind ein interessanter Teil der Geschichte, der ebenfalls bewahrt werden sollte. Aber diese alten Computer repräsentieren eine ganze Kulturrichtung der 80er Jahre, und das nicht nur in der Hardware, sondern auch in der Software, die auf ihnen läuft.

Davon ab: Ich denke, es ist sehr hilfreich, Menschen zu zeigen, wie diese Computer im Wesentlichen funktionieren, dadurch erhält man die Chance, zu verstehen, wie die komplexen modernen Computer arbeiten. Ich sehe das in etwa so: Wenn du nicht verstanden hast, wie ein Transistor funktioniert, wirst du es schwer haben, die Funktionsweise eines Mikroprozessors zu verstehen. Moderne Computer enthalten so viele Komponenten, die um Größenordnungen komplexer sind als 8-Bit-Systeme, da ist es einfacher, wenn man



Komponenten wie den Speicherbus bei alten Systemen erklärt, bevor man sich den modernen Varianten zuwendet.

Lotek: *Gibt es Aufgaben, die du besser mit einem Retro-System erledigen kannst, zum Beispiel, weil dies besser von der Hardware unterstützt wird oder weil die Software besser optimiert ist? Vermisst du bestimmte Produkte auf aktuellen Systemen?*

8-Bit Guy: Ich denke, die meisten ernsthaften Aufgaben kann man mit modernen Computern deutlich besser erledigen. Das, was ich an alten Computern mag, ist, wie schnell man sie programmieren kann. Viele mögen behaupten, das trifft auch heute noch zu, und ganz falsch ist das sicherlich nicht. Aber Fakt ist: Wenn du zu irgendjemandem gehst, auf seinen Computer zeigst und sagst: „Schreibe JETZT ein Programm, das X, Y und Z tut“, wird die Antwort vermutlich „Wie denn?“ sein. Die Wahrchein-

lichkeit ist hoch, dass auf dem Computer weder ein Compiler noch etwas Vergleichbares installiert ist. Im Gegensatz dazu ein alter Computer: du schaltest ihn ein und kannst direkt damit beginnen, ein Programm einzutippen. Und die Programmiersprache ist quasi für jedermann verständlich.

Lotek: *Danke für das Interview!*

Das Interview führte Jens Bürger. ■

Infos

[1] <https://www.youtube.com/user/adric22>
 [2] DOS-Laptop:
<https://www.youtube.com/watch?v=k2v7k-wAm2E>

Auch Vermittlung von Grundlagenwissen kommt nicht zu kurz. Für das Thema Text-LCDs hat der 8-Bit-Guy eine Experimentierumgebung gebaut, um anschaulich zu demonstrieren, wie Daten in das LCD kommen. (Abbildung 3) ■



Was wäre die Adventszeit ohne schreckliche, kratzende Weihnachts-Pullover?

Weihnachts-Pullis

Inzwischen sind diverse Hersteller auf den Trichter gekommen, dass Gestricktes sich für Pixel-Motive geradezu anbietet, und so gibt es in letzter Zeit mehr und mehr Weihnachts-Pullis für Nerds und Retro-Gamer. Hier eine Auswahl für 2017...

von Marleen



Pac-Man Christmas Sweater

Santa Kong



Quelle: amazon.com

Los geht es mit einem Klassiker. Das Blau hebt sich hübsch vom allweihnachtlichen Rot- und Grün-Überfluss ab, und somit ist dieser Strickpulli ein echter Hingucker.

Quelle: amazon.com

Wer es etwas traditioneller mag, hat mit „Santa Kong“ den perfekten Strickpulli gefunden.

Super Mario Christmas Hoodie



Quelle: 80stees.com

Hier noch eine Alternative für diejenigen, die kratzige Pullover nur aus der Ferne schön finden: bei diesem Kapuzenpulli ist das Strickmotiv aufgedruckt.

Piranha Plant-Schal



Quelle: etsy.com

... und auch wer überhaupt kein Fan von Weihnachts-Pullovern ist, kann sich diesen Winter stilgerecht kleiden: Im Internet gibt es wie immer viel Selbstgemachtes zu kaufen – unter Mützen, Schals und Handschuhen dürfte jeder Retro-Nerd seinen Favoriten finden.

Lemminge eroberten das CTG

Am 2. Dezember 2017 fand im Grazer Spektral das Commodore Treffen Graz \$25 statt. Mastermind Martinland verzichtete diesmal auf die übliche umfangreiche Tagesordnung, diesmal stand das gemütliche Beisammensein in vorweihnachtlicher Stimmung im Vordergrund. Wie immer flimmerten hochinteressante Pixel aus dem C64 auf der Leinwand, danach gehörte der Projektor aber dem Amiga 500, auf dem die Xmas Lemmings (und danach die Urfassung) für Kopfzerbrechen sorgten. Besonders die winterlichen Levels erwiesen sich als außerordentlich schwierig. Niemand kann sagen, wie viele digitale Vertreter der Art lemmus lemmus an diesem Abend ins Verderben

gelaufen oder gar per Mausclick ins Wühlmausnirwana befördert wurden. (Georg Fuchs)



Wipeout (MBO)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit Wipeout (MBO).

von Simon Quernhorst

Module mit Zusatzfunktionen finde ich besonders interessant, so wurde in Lotek64 #27 bereits über ein Modul mit zusätzlichem Stromanschluss und in #47 über Module mit zusätzlichen Joystickports berichtet. In diesem Zusammenhang sind mir einige Spiele für die uralte Pong-Konsole „MBO teleball-cassette-system“ des Herstellers Schmidt & Niederleitner GmbH & Co. KG aus München aufgefallen, denn z.B. „Wipeout – Der neue Flipper-Spaß“ enthält zusätzliche Drehregler an den Seiten des Moduls.

Während die Vorgängerkonsole „MBO tele-ball“ von 1977 nur ein schwarz/weißes Fernsehbild lieferte und nur vier eingebaute Spiele zur Verfügung standen, suggeriert der Nachfolger mit bunter Grafik und wechselbaren Modulen nun Vielfalt. Allerdings bleiben die Spiele technisch auch weiterhin auf Pong-Niveau, dies erklärt auch die geringe Anzahl an erschienenen Modulen. Die Spielgeräusche kommen auch weiterhin aus der Konsole selbst und werden somit nicht an den Fernseher übergeben, ein Lautstärkereger ist



■ Abb. 1:
Farbenprächtig:
Wipeout mit
Verpackung
und Anleitung



■ Abb. 2: Abgedreht: die seitlichen Paddles von 606 und 610

an der Konsolenrückseite vorhanden. Zusätzlich gibt es zwei Positionen des Hauptschalters der Konsole: mit und ohne Ton.

Leider enthalten die äußerst schlicht gestalteten Spielverpackungen keine Jahresangabe, sie werden aber zwischen 1977 und 1978 erschienen sein. Die Konsole war kompatibel zum „Palladium Tele-Cassetten-Game“ und es wurden sogar dieselben Nummern für die Spiele verwendet, nur die Modulaufkleber hatten andere Farben. Bekannt sind mir folgende Module:

- 603 – Car Race / Autorennen,
- 606 – Wipeout / Tele-Bowling,
- 610 – Ballgames / Ballspiele,
- 710 – Tank Game / Panzerschlacht,
- 765 – Motorcycle / Motorradrennen.

Die Module 606 und 610 enthalten die seitlichen Drehregler. Als Palladium-Modul gibt zusätzlich noch 607 – Schießspiele, dies benötigt eine Lichtpistole. Interessanterweise sind die Nummern nicht die eigentlichen Bestellnummern des Herstellers, diese sind z.B. 0477 für 610, 0481 für 710 und 0483 für 606 und zeigen somit eine ganz andere Reihenfolge. Die Konsole selbst trägt die niedrige Bestellnum-



■ Abb. 3: Einfache Technik: das leere Schaltbild in der Anleitung

mer 0474. Wegen der höheren Bestellnummer vermute ich, dass Wipeout etwas später erschienen ist, außerdem werden auf dessen Verpackung keine Adresse und Telefon/Telex-Angaben des Herstellers mehr genannt.

Wie andere Pong-Konsolen auch, bieten die einzelnen Module über die Schalter der Konsole verschiedene Einstellungsmöglichkeiten (z.B. Schläger- und Kugelgröße, Tempo). Leider muss man sich diese jedoch vor Einlegen des Moduls merken, denn das Etikett mit den Beschreibungen zeigt ungünstig zum Fernseher und verschwindet zudem zur Hälfte in der Konsole.

Zurück zu Wipeout... da die Konsole bereits analoge (und sogar abnehmbare) Joysticks bietet, werden die seitlichen Drehregler des Moduls nur für die anfängliche vertikale Justierung der Pong-Schläger benötigt. Das Spielgeschehen hat kaum etwas mit den Etikettenbezeichnungen „Flipper“ bzw. „Bowling“ zu tun, stattdessen handelt es sich eher um Abräumspiele wie Breakout. Und natürlich gibt es keinerlei Gemeinsamkeit mit dem gleichnamigen Psygnosis-Rennspiel „Wipeout“ für Sony PlayStation und Sega Saturn aus dem Jahr 1995...

Zum Schluss noch einige kleine Anmerkungen: auch wenn es natürlich schade ist, dass es seit Jahrzehnten keine Videospielekonsolen von deutschen Herstellern mehr gibt, ist dies bei Tastenbezeichnungen wie „Zählwerk-Nullstellung“ eigentlich kein Wunder. Neben dem Herstelleretikett auf der Konsolenunterseite weist ein eigener Aufkleber auf die bestehenden Magnavox-Lizenzen hin. Nachfolger war das „tele-cassetten-system II“, welches nahezu zeitgleich erschien und denselben Wein in neuen Schläuchen angeboten hat, z.B. als Module „610/II – Ballspiele“ und „710/II – Panzerschlacht“.



■ Abb. 4: Moduletikett nur per Röntgenblick bei eingelegetem Spiel

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:

Pac-Attack (Genesis).

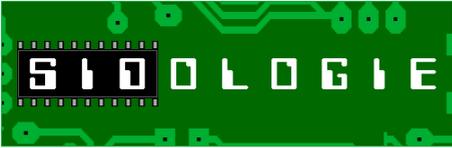
Seltener Sega-Prototyp aufgetaucht

Im November wurde ein seltener Prototyp von Sega versteigert. Es handelt sich um ein Gerät namens SEGA Saturn Prototype C. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich um eine Designstudie für die Saturn-Konsole, die zum Zeitpunkt der Produktion noch als „Gigadrive“ durch die Medien geisterte.

Wie in der Auktionsbeschreibung deutlich wurde, existieren nur zwei Exemplare dieses Geräts, die von Sega Japan an die Firmenhauptsitze in Europa und Nordamerika geschickt wurden, damit eine Entscheidung über die Gestaltung des Gehäuses herbeigeführt werden konnte.

Der nun versteigerte Prototyp machte offensichtlich nicht das Rennen, das Gehäuse sieht der Saturn-Konsole nicht ähnlich, sondern ist eher an das Design des Vorläufers Sega Multi Mega angelehnt, jene seltene Kombination, die Mega Drive und Mega CD in einem kompakten Gehäuse vereint. Der Prototyp enthält keine funktionsfähige Elektronik. (Georg Fuchs)





Die famose Klangwelt des Commodore 64 anhand zweier konkreter Beispiele aus dem goldenen Zeitalter und der Neuzeit des SID-Chips

Von Martinland

Please Me (1991), geschaffen von Metal alias Torben Hansen:

Tja, obschon erst vor wenigen Folgen in der Sidologie vorgestellt, komme ich hier erneut auf Metal zurück, denn – das gebe ich zu – rein subjektiv erinnert mich dieses schöne, vor sich hin mäandernde und swingende, im JCH-Player für den alten SID-Chip fabrizierte Stück an

gute alte C64-Zeiten und -Denksportspiele (!) Nach zwei Minuten werden dann kompositorisch gar noch andere Töne angeschlagen. Viel Spaß!

<http://csdb.dk/sid/?id=19281>

Will You Be Bright Enough (2008), geschaffen von Rupert Dissident:

Als (pseudo)modernes Pendant (für den neuen SID schon damals im Goattracker entstanden) hier ein wenig „Minimal Music“ (ja, die hypnotische Begleitung hat es mir als altem Michael-Nyman- und Philip-Glass-Fan angetan) – die nach 48 Sekunden einsetzende Melodie ist in diesem Fall ausnahmsweise Nebensache ;-), die doch auch an gute alte Weltraumklassiker am C64 erinnert. Meines Erachtens. Mit obigem SID als entspannendes Nostalgie-Paar ohne Innovationen und Schnörkel zu rezipieren!

<http://csdb.dk/sid/?id=40379> ■





Ganz ohne Mühe

Sportliche Höchstleistungen ganz entspannt vor dem C64 sitzend zu vollbringen, was konnte es für den heranwachsenden Nerd in den 80er-Jahren Schöneres geben? Eben!

von Georg Fuchs

Die Multiplayer-Sportspieler aus dem Hause Epyx gaben den Standard vor, an dem sich Sportspiele ab 1984 zu orientieren hatten, wollten sie kommerziell erfolgreich sein. Hyper Sports, Blood'n Guts, Knight Games und andere unvergessene Sammlungen von mehr oder weniger (Katzenweitwurf!) sportlichen Wettbewerben waren zwar ähnlich aufgebaut, besaßen aber keinen Mehrspieler- oder Wettbewerbsmodus, wodurch sie sich nicht als Partyspiele eigneten. In der folgenden Übersicht konzentrieren wir uns auf abendfüllende C64-Klassiker, bei denen mehrere Spieler gegeneinander antreten können.

Decathlon

Activision, 1984

Multiplayer: bis zu 4 Spieler, 2 Spieler simultan

Decathlon ist eine der frühesten Sportsimulationen, die für den Commodore 64 (und die meisten anderen 8-Bit-Heimcomputer dieser Zeit) veröffentlicht wurde. Die recht ansehnliche Grafik ist weniger in Erinnerung geblieben als das Gerüttle, dem der Joystick bei diesem Spiel ausgesetzt ist. Decathlon mit Freunden zu spielen verhiess Schweiß und Tränen, verzerrte Gesichter und einen Energieverbrauch,



mit dem man beinahe einen echten Zehnkampf hätte bestreiten können.

Bis zu vier Spieler können in den zehn Disziplinen gegeneinander antreten. Die logische und intuitive Steuerung folgt bei den Laufdisziplinen immer demselben Prinzip: Je schneller der Joystick rechts-links gerüttelt wird, desto schneller ist das Sprite-Männchen im Ziel. Besonders das Finale im 1500-Meter-Lauf hat den legendären Ruf erworben, zahlreiche Joysticks ins Jenseits befördert zu haben. Wer Decathlon gewinnen wollte, musste dafür erheblichen körperlichen Einsatz zeigen. Um die Simulation realistischer zu gestalten, werden die Athleten vor dem Endsprint langsamer, der Joystick muss also noch schneller gerüttelt werden.



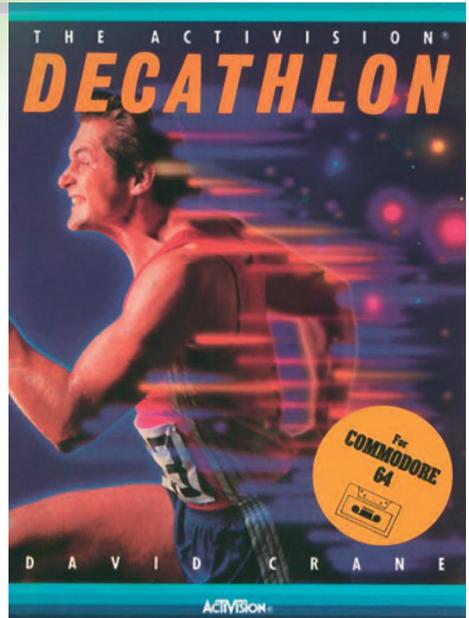
Der Programmierer David Crane hat in der Frühzeit des C64 auch mit seiner Umsetzung von Pitfall und Little Computer People Spielgeschichte geschrieben.

Disziplinen:

- 100-Meter-Lauf
- Weitsprung
- Kugelstoßen
- Hochsprung
- 400-Meter-Lauf
- 110-Meter-Hürdenlauf
- Diskuswurf
- Stabhochsprung
- Speerwurf
- 1500-Meter-Lauf

Fazit

Decathlon ist ein C64-Klassiker, der dem Multiplayer-Sportspiel-Genre zu großer Popularität verhalf. In weniger als 30 kB Programmcode – Nachladen ist also unnötig – wurden zehn Disziplinen auf die heimischen Bildschirme gezaubert. Die Umsetzung ist für 1984 nicht schlecht gelungen, auch wenn vor allem die Laufdisziplinen wenig Abwechslung bieten. Etwas spannendere Sportarten sind Speerwurf und Diskus, wo der richtige Wurfwinkel ge-



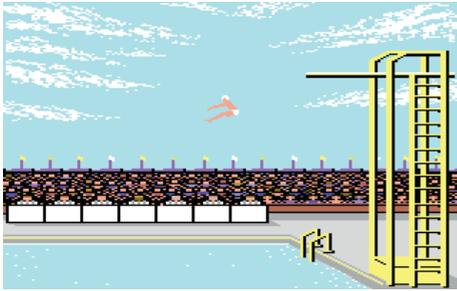
wählt werden muss und nicht nur die schnelle Rüttelei belohnt wird.

Summer Games

Epyx, 1984

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan

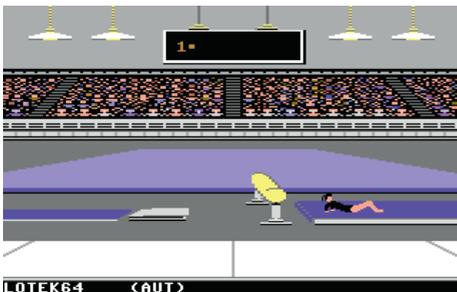
Mit Summer Games begründete Epyx seinen Ruf, die besten Sportspiele für den C64 zu machen. Tatsächlich überbot das kalifornische Softwarehaus mit seiner Genre-Premiere alles, was zuvor geboten wurde: Eine schöne Präsentation mit Eröffnungs- und Abschlusszeremonie, speicherbare Highscores, herrlich animierte Sprites und tolle Hintergrundgrafiken, Musik und Sound-Effekte und vieles mehr – nicht zuletzt eine präzise, nicht immer



einfach zu lernende Steuerung, die weit über bloßes Rütteln des Joysticks hinausging.

In Summer Games können, so wie in allen anderen Sportsimulationen von Epyx, bis zu acht Spieler in den acht Disziplinen gegeneinander antreten. Dabei muss jeder Spieler eine Nation wählen, deren Hymne dann auch bei einem Sieg gespielt wird. Wer sein bevorzugtes Land nicht findet, kann als Ersatz eine fiktive Epyx-Hymne wählen. Auch die Sowjetunion ist vertreten, allerdings wird statt der korrekten Hymne die „Internationale“ gespielt. Ein Fehler, der bei den nachfolgenden Titeln nie korrigiert wird.

Werden mehrere oder alle Disziplinen gespielt, gibt es einen Medaillenspiegel und einen Gesamtsieger. Ablauf und Präsentation werden bei allen nachfolgenden Sportspielen von Epyx in dieser oder sehr ähnlicher Weise beibehalten. Die Disziplinen können in den 1985 erschienenen Nachfolger Summer Games II eingebunden werden.



Disziplinen:

- Stabhochsprung
- Turmspringen
- 4x400-Meter-Staffellauf
- 100-Meter-Sprint
- Turnen am Pferd
- 4x100-Meter-Schwimmstaffel
- 100-Meter-Freistil
- Tontaubenschießen

Fazit

Summer Games ist dank der technisch guten Umsetzung noch immer gut spielbar, besonders der Stabhochsprung ist hervorragend gelungen. Turnen und Turmspringen sind ebenfalls gut umgesetzt und bieten viel Spielraum für unterschiedliche Figuren. Lediglich die Schwimmstaffel und der Staffellauf sind spielerisch und grafisch etwas fantasielos geraten.

Summer Games II

Epyx, 1985

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan



Summer Games II war zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung 1985 das vollendetste Sportspiel auf dem C64. Von den acht Disziplinen sind mehrere echte Exoten, die bis heute nicht oft in Computerspielen zu finden sind – etwa Springreiten, Dreisprung und Kajakfahren. Da die acht Sportarten zumindest bei der Disk-Version mit Summer Games I kombiniert

werden können, ist ein Bewerb mit 16 Disziplinen möglich. (Das funktioniert bei einigen gecrackten Versionen nicht.) Wenn die Höchstspielerzahl (acht) voll ausgeschöpft wird, ergibt sich daraus ein epischer Joystick-Marathon.

Präsentation, Ablauf und Steuerung folgen dem Vorgänger, wobei alles noch eine Spur gekonnter umgesetzt wurde. Die Sprites haben nun in manchen Disziplinen einen Schatten und die Hintergründe sind noch detaillierter. Die technisch makellose Umsetzung wird, wie bei Epyx üblich, durch einen wirklich schnellen Fastloader abgerundet, der das häufige Nachladen erträglich macht. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass das Spiel selbst von Datensette gut spielbar ist.



Disziplinen:

- Dreisprung
- Rudern
- Speerwurf
- Springreiten
- Hochsprung
- Fechten
- Radfahren
- Kajak

Fazit

Summer Games II setzte 1985 neue Maßstäbe. Grafisch und spielerisch zeigte Epyx, was am C64 alles machbar ist. Konkurrenz gab es jahrelang nur „intern“ durch andere Epyx-Ti-

tel, die das Genre beherrschten wie kein anderes Softwarehaus. Summer Games II bedarf allerdings geduldiger Einarbeitung, will man gegen gute Spieler bestehen. Der Ablauf der Steuerung ist nicht intuitiv, sondern will gelernt werden. Summer Games II war das erste Spiel der Reihe, das ich gespielt habe. Ich habe es 1986, noch auf Kassette, erworben und war überwältigt von der Qualität des Gebotenen.

Winter Games

Epyx, 1985

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan



SPEED	TIME	HIT	MISS	SHOTS	PULSE	
	:26.7			20	106	
LOTEK64 (GBR)						

Kurz nach Summer Games II legte Epyx einen neuen Titel vor, der auf dasselbe Konzept wie Summer Games I und II setzte. Allerdings waren diesmal nur Wintersportarten vertreten, was erklären könnte, warum das Spiel in Österreich besondere Popularität genoss und jahrelang ein Standard blieb, wenn sich mehrere Leute rund um einen C64 versammelten.

Technisch konnte der hohe Standard von Summer Games II gehalten werden. Die vertretenen sieben Bewerbe sind allesamt liebevoll umgesetzt, allerdings werden nur sechs verschiedene Disziplinen geboten (Eiskunstkauf kommt als Pflicht und Kür doppelt vor, spielerisch gibt es kaum Unterschiede). Dafür wird sehr viel geboten, was die Umsetzung anbelangt: 3D-Grafik beim Bobfahren, großartige Animationen beim Biathlon, Höchstspannung beim windabhängigen Schispringen (selbst-



verständlich noch im Parallelstil). Dass keine einzige alpine Sportart vertreten ist, könnte ein Hinweis darauf sein, dass das Spiel eilig vor Weihnachten auf den Markt geworfen wurde. Wie bei den beiden Summer-Games-Teilen ist es vor allem die präzise Steuerung, die spannende Wettkämpfe garantiert. Besonders eindrucksvoll ist der Biathlon umgesetzt, bei dem viele Joystickmanöver ausgeführt werden müssen, um eine Rekordzeit zu erreichen: rhythmische Rechts-links-Bewegung auf der Loipe, schnelles Nach-unten-Drücken zum Schwungholen, Rütteln bei Steigungen – und beim Schießen ist höchste Konzentration gefragt, da hier viel Zeit verloren gehen kann.

Die Disziplinen können in den 1985 erschienenen Nachfolger Summer Games II eingebunden werden.

Disziplinen:

- „Hot Dog“ (Freestyle-Ski-Kunstspringen)
- Biathlon
- Eiskunstlauf (Pflicht)
- Schispringen
- Eisschnelllauf
- Eiskunstlauf (Kür)
- Bobfahren

Fazit

Winter Games war das perfekte Partyspiel, das sich durch präzise Steuerung (etwas einfacher als bei Summer Games II), sehr schöne Grafik und Präsentation und hohe Spannung im



Mehrspieler-Bewerb ausgezeichnete. Lediglich die beiden Eiskunstlaufbewerbe liegen in der Gunst der Fangemeinde deutlich hinter den anderen Disziplinen und werden bei Bewerben gerne ausgeklammert, was im Hauptmenü problemlos möglich ist. Ich besitze noch meine Diskette aus den 80ern und hoffe noch immer, meine eigene Bestzeit im Biathlon von 1:38 Minuten eines Tages zu übertreffen – wie ich bei anderen gesehen habe, sind da noch mindestens fünf Sekunden drin.



World Games

Epyx, 1986

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan

Die ersten drei Epyx-Sportspiele hielten sich mehr oder weniger an den Kanon olympischer Disziplinen. Mit World Games wurde zwar die typische Epyx-Präsentation beibehalten, bei der jeder Spieler eine Nation wählt und im Erfolgsfall die entsprechende Hymne zu hö-





ren bekommt, jedoch wurden in der vierten Auflage des Mehrspieler-Vergnügens vor allem exotische Bewerbe aus aller Welt auf den Heimcomputer portiert, die, mit Ausnahme von Gewichtheben und Slalom, nie olympisch waren.

Um die teilweise unbekannteren Sportarten vorzustellen, gibt es vor jeder Disziplin eine schön gestaltete Seite mit Informationen. Diese Funktion kann im Hauptmenü deaktiviert werden, um Ladezeit zu sparen.

Das noch konventionelle Gewichtheben (eigentlich zwei Bewerbe, Reißen und Stoßen), das hier als russische Sportart vorgestellt wird, eröffnet den Reigen. Der zweite Wettkampf ist bereits weniger bekannt: in Deutschland springt ein Schlittschuhläufer auf einem gefrorenen See über eine im Verlauf des Bewerbs wachsende Reihe von Fässern, wobei es auf die Geschwindigkeit des Anlaufs und den richtigen Absprung ankommt. Wer zu spät ab-



springt, stürzt, und wer zu spät zur Landung ansetzt, schlägt ein Loch ins Eis und landet im kalten Wasser.

Weiter geht es nach Acapulco, wo man aus unterschiedlicher Höhe über eine Klippe springen muss. Da der Felsen nicht überhängt, muss man einerseits darauf achten, weit genug anzuspringen, und gleichzeitig auf einen gestreckten Körper zu achten, um sanft zu landen. Da der Wasserspiegel steigt und fällt, ist auch das Timing entscheidend, da man sonst auf dem Meeresgrund aufschlägt.

Die nächste Disziplin ist ein Slalomlauf in Chamonix, der allerdings recht fantasielos umgesetzt ist und nur durch Auswendiglernen der Strecke in guter Zeit zu bewältigen ist. Unterhaltsamer ist das Balancieren auf einem im Wasser schwimmenden Baumstamm in Kanada geraten, bei dem immer zwei (bärtige) Männer gleichzeitig antreten müssen. Beide versuchen, den Gegner zu Sturz zu bringen, indem der Rhythmus oder gar die Drehrichtung des Baumstammes verändert wird. Nicht einfach, aber sehr unterhaltsam – ebenso wie das Stier-Rodeo, das nur mit viel Übung zu meistern ist.

Originell ist der schottische Baumstammwurf, bei dem bei eindringlicher Dudelsackbegleitung ein kleines Sprite-Männchen im Kilt einen ausgewachsenen Baumstamm möglichst elegant wegschleudern muss. Der Stamm muss sich überschlagen, damit der Versuch als gültig





gewertet wird. Abgerundet werden die World Games mit einem Sumo-Ringkampf, dessen Regeln und Steuerung sich nur den wenigsten Spielern erschlossen haben.

Mit Ausnahme des 64'er-Magazins, das World Games nur 6 von 10 Punkten verlieh, wurde World Games von der Fachpresse gefeiert und wurde ein C64-Standard wie zuvor Summer Games II und Winter Games. Nach Jahrzehnten wurde World Games von remember einer Generalüberholung unterzogen: Nun passt das Spiel nicht nur auf eine Diskettenseite, es wurden auch unzählige Bugs des Originals behoben, die hin und wieder für einen unfairen Verlauf sorgen konnten.

Disziplinen:

- Gewichtheben: Reißen und Stoßen (Russland)
- Fassspringen (Deutschland)
- Klippenspringen (Mexiko)
- Slalom (Frankreich)
- Baumstamm-Balancieren (Kanada)
- Stier-Rodeo (USA)
- Caber Toss (Baumstammwurf) (Schottland)
- Sumo-Ringen (Japan)

Fazit

Die acht Bewerbe von World Games würden auch als Einzelspiele noch eine passable Figur machen, so individuell und meisterhaft sind

sie umgesetzt. Da der Titel noch vor der Ära der 16-Bitter im Heimbereich veröffentlicht wurde, kann World Games zusammen mit dem 1987 erschienenen California Games, dessen 16-Bit-Umsetzungen sehr zu wünschen übrig lassen, auch als Genre-Höhepunkt auf 8-Bit-Computern gelten.

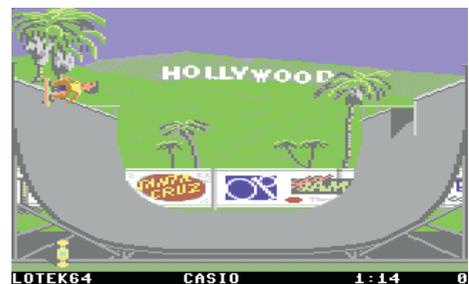
California Games

Epyx, 1987

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan

Nach dem Ausflug in die weite Welt konzentrierte sich Epyx auf die kalifornische Heimat und legte weniger als ein Jahr nach World Games eine weitere Zusammenstellung ungewöhnlicher sportlicher Wettbewerbe vor. In California Games wurden viele sportliche Trends der 80er-Jahre in zeitgeistigem Design auf den Heimcomputer portiert. Daraus wurde einer der größten Hits der Heimcomputerära. Erstmals repräsentieren die Spieler keine Nationen, sondern Sportartikelhersteller. Dafür entfallen auch die Hymnen, an die wir uns schon so gewöhnt hatten.

Der Reigen beginnt mit Half Pipe. Das Skateboard ist in den 80ern groß in Mode gekommen, deshalb ist es auch keine Überraschung, dass California Games mit einem Skateboard-Bewerb eröffnet. Die Disziplin ist hervorragend umgesetzt: Mit behutsamen



Joystickbewegungen wird Schwung geholt, um am oberen Rand der Halfpipe kleine Kunststücke zu vollführen. Je nach Schwierigkeitsgrad und Ausführung werden Punkte gesammelt.

Bei Foot Bag muss ein kleiner Ball 90 Sekunden lang in der Luft gehalten werden. Dabei kann er mit den Füßen, Knien, der Ferse oder dem Kopf zurück in die Luft befördert werden. Fällt er zu Boden, darf weitergespielt werden, es gehen lediglich Punkte verloren. Je mehr Drehungen, Sprünge und andere Kunststücke eingebaut werden (insgesamt gibt es zehn Figuren), desto mehr Punkte landen am Konto. Foot Bag ist einer der unterhaltsamsten Bewerbe und steckt voller netter Details – so kann bei einem hohen Ball eine vorbeifliegende Möwe getroffen werden.

Beim Wellenreiten mit dem Surfbrett gilt es, spektakuläre Sprünge auf dem Wellenberg zu zeigen. Absprung- und Eintrittswinkel müssen übereinstimmen, sonst landet man im Wasser, wo im schlimmsten Fall schon ein Hai wartet. Die grafische und spielerische Umsetzung der selten auf einem Computer zu sehenden Sportart ist gut gelungen. Am Ende der Vorstellung gibt eine Jury ihre Bewertung ab.

Ein grafischer Leckerbissen ist auch Skating, ein klassischer Rollschuhbewerb. Kunststücke werden belohnt, aber in erster Linie geht es darum, auf dem Parcours eine möglichst große Strecke zurückzulegen ohne zu stürzen. Das ist nicht einfach, aber aufgrund der fantastischen



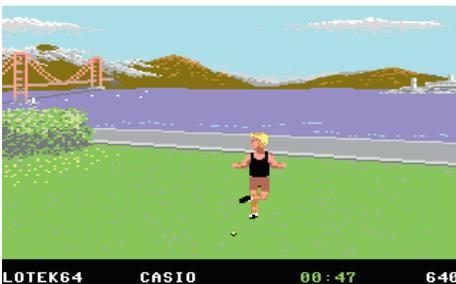
Animation der Skaterin immer wieder einen Versuch wert. Ähnlich verläuft der nächste Bewerb, ein BMX-Radrennen. Die Strecke ist voller Hindernisse, die es zu umfahren oder überspringen gilt. Mit etwas Übung kann eine spektakuläre Fahrt hingelegt werden, am Anfang landet man allerdings ständig auf der Nase. Helm wurde damals zum Glück auch schon getragen.

Zum Entspannen rundet ein gemütlicher Frisbee-Bewerb den Wettbewerb ab. Bei Flying Disc wird eine Wurfscheibe zwischen zwei Figuren hin- und hergeworfen, wobei man Wurfweite und Flugrichtung beeinflussen kann. Punkte gibt es für weite Würfe und für besonders schöne Arten, das Frisbee zu fangen – etwa durch elegantes Hechten. Auch hier sind nette Gags eingebaut – etwa, wenn man am Abwurf zu lange wartet...

Auch California Games passt mittlerweile auf eine Diskettenseite – der Version der Gruppe remember sei Dank.

Disziplinen:

- Half Pipe (Skateboard)
- Foot Bag (Hackysack)
- Surfen
- Slalom (Frankreich)
- Skating (Rollschuhfahren)
- BMX
- Flying Disc (Frisbee)



Fazit

California Games erschien für fast alle gängigen Plattformen der späten 80er-Jahre, die C64-Version ist aber trotz technischer Limitierungen die gelungenste. Das machte erst vor Kurzem ein Parallelbewerb mit der Amiga-Fassung im Rahmen des Commodore Meetings Graz deutlich, bei der die 8-Bit-Version selbst grafisch oft die Nase vorne hatte. Beim Spiel Spaß sowieso.

Skate or Die!

Electronic Arts, 1987

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan

Viele Jahre lang blieben die Spiele von Epyx ohne ersthafte Konkurrenz. Zwar erschienen unzählige Sportspiele und -simulationen auf allen gängigen Heimcomputern, doch keines konnte in punkto Spielspaß mit Titeln wie World Games oder California Games mithalten. Electronic Arts, damals noch ein relativ junges Unternehmen in der Softwarebranche und ebenfalls in Kalifornien zuhause, nahm den Ball auf und legte bald nach der Veröffentlichung von California Games durch Epyx ein Multiplayer-Turnierspiel vor, das es in jeder Hinsicht mit dem Marktführer aufnehmen konnte.

Wie bei den Epyx-Spielen können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, zwei bei manchen Bewerben auch simultan. Die Auf-



machung wurde noch eine Spur verfeinert, und thematisch orientierte man sich bei Skate or Die! an California Games und griff den damals aktuellen Skateboard-Trend auf. Musikalisch wird gleich im Startbildschirm mehr geboten als bei Epyx, kein Geringerer als Rob Hubbard wurde für eine eingängige Titelmusik, deren gesampeltes Gitarrenriff vielen noch im Ohr ist, engagiert. Die Musik während der Bewerbe kann dann allerdings nicht mehr mithalten und bewegt sich auf dem Niveau der Epyx-Hintergrundmusik.

Per Knopfdruck landen wir im Hauptmenü des Spiels („Skate Shop“), wo wir die Farbe des Boards auswählen, die Highscores betrachten und zwischen Übungs- und Bewerbsmodus auswählen können.

Der erste Bewerb, Freestyle, ähnelt dem Halfpipe-Skaten von California Games. Spektakuläre Sprünge bringen Punkte ein, Fehler führen aber zu oft spektakulären Stürzen. High Jump, die zweite Disziplin, findet auf der selben Rampe statt wie Freestyle, allerdings kommt es hier nicht auf elegante und waghalsige Sprünge an, es zählt nur die Höhe. Dafür nimmt man Schwung auf und rüttelt dann den Joystick, um einen guten Sprung hinzulegen. Wenn man nicht rechtzeitig den Feuerknopf drückt, landet man wieder auf der Nase.

Jam ist ein spannendes Wettrennen gegen einen menschlichen oder computergesteuerten Gegner, bei dem beide Kontrahenten



gleichzeitig auf der Piste stehen und sich mit Tritten und Schlägen gegenseitig vom Board stoßen können, wenn sie sich zu nahe kommen. Zahlreiche Hindernisse sorgen dafür, dass man sich nicht nur auf den Gegner konzentrieren kann.

In Race, einem Skateboard-Rennen, das aus der Luft betrachtet wird, muss ein Parcours in möglichst kurzer Zeit durchquert werden. Der Hintergrund scrollt von unten nach oben, die grafische Darstellung ist nicht auf höchstem Niveau. Dafür gibt es auf der kurzen Strecke jede Menge Abkürzungen, die aber schwieriger zu meistern sind als die offensichtliche Streckenführung. Es kommt also auf das richtige Taktieren an, wenn man eine schnelle Zeit hinlegen möchte.

Pool Joust ist eine neuzeitliche Version des mittelalterlichen Turniers zu Pferd, bei dem sich zwei Spieler auf Skateboards, einer bewaffnet mit einem Paddel, in einem Pool gegenüber treten. Der mit dem Paddel ausgerüstete Spieler muss seinen Konkurrenten zu Fall bringen, der durch geschicktes Ausweichen selbst in den Besitz der gepolsterten Waffe gelangen kann. Eine seltsames, aber unterhaltendes Spielchen, welches das Skateboard-Feuerwerk abrundet.

Disziplinen:

- Freestyle
- High Jump
- Race
- Jam
- Pool Joust

Fazit

Der Angriff von Electronic Arts auf den Epyx-Thron ist durchaus gelungen, auch wenn sich Skate or Die! von den Leichtathletik-Disziplinen, die ursprünglich das Maß aller Dinge bei Sportsimulationen waren, weit entfernt hat. Im Gegensatz zu World Games und California

Games fühlt sich das technisch perfekt umgesetzte Skate or Die! aber eher wie eine Sammlung von Minispielen an.



Highland Games

Supernova Software, 1987

Multiplayer: 1 oder 2 Spieler

Kein Vielspieler-Vergnügen, kein Titelbild, keine Disziplinenwahl: Nur „Scotland the Brave“, gespielt auf dem SID-Dudelsack, zeigt an, dass die Highland Games begonnen haben. Männer im Kilt, nett animiert, wenn auch nicht auf Epyx-Niveau, absolvieren eine Reihe von Hochland-Sportarten wie Hammerwerfen oder den aus World Games bekannten Baumstammwurf. Immerhin können zwei Spieler antreten, wodurch sich der wenig bekannte Titel für diese Auswahl qualifiziert hat.

Ein großer Erfolg scheint das Spiel nicht gewesen zu sein, denn „Supernova Software“



hat sonst keinen Titel für den C64 veröffentlicht und der bzw. die Programmierer haben es vorgezogen, anonym zu bleiben. Kein Wunder, denn trotz einiger brauchbarer Ansätze ist das Spielerlebnis so karg wie die Vegetation der schottischen Highlands.

Disziplinen:

- Hammerwerfen
- Weitsprung
- Baumstammwurf
- Kugelstoßen
- Diskus

Fazit

Die Bewerbe der Highland Games laufen beinahe im Zeitlupentempo ab, viel Spannung kommt dabei nicht auf. Es gibt keine Zeremonie, kein Auswahlmenü, keine bzw. äußerst sparsam animierte Hintergründe und keine Duelle gegeneinander.

Winter Olympiad 88

Tynesoft, 1988

Multiplayer: bis zu 6 Spieler, 2 Spieler simultan

Winter Olympiad, auch bekannt als Winter Challenge, ist der Versuch des Softwarehauses Tynesoft, sonst eher auf britische Heimcomputer spezialisiert, gezielt Konkurrenzprodukte zu den Epyx-Sportspielen auf dem Markt zu



platzieren – allerdings mit weniger Erfolg als Electronic Arts. Neben Winter Olympiad gibt es von Tynesoft auch noch European Games, Summer Olympiad/Challenge 88 und die etwas bekannteren Circus Games.

Winter Olympiad ist ein ziemlich dreister Versuch, Winter Games abzukupfern. Sowohl die Präsentation (Eröffnungszeremonie, Auswahl des Landes via Flaggen) als auch der Spielablauf entsprechen weitgehend der Vorlage, wobei die Grafik des drei Jahre jüngeren Spiels durchaus edel ist und die Titelmusik mit Digi-Drums aufwarten kann. Leider ist hier im Mehrspielermodus kein direktes Duell möglich, die Spieler müssen der Reihe nach antreten – allerdings sind, anders als bei Epyx, auch keine Bewerbe vertreten, die dies zulassen würden.

Der Schwachpunkt des Spiels ist die Steuerung, die bei Weitem nicht so durchdacht ist wie bei Winter Games. Auch die 3D-Einlagen sind nicht gut gelungen, sie dienen eher der Effekthascherei und machen den Abfahrtslauf beinahe unspielbar. Dass die Abfahrtsstrecke in einem dicht bewachsenen Waldstück liegt und der Sieg über das geschickte Überspringen von Baumstämmen führt, macht das Spiel auch nicht realistischer, sondern macht verständlich, warum Epyx keine Alpin-Disziplinen in seinen Winter Games berücksichtigt hat.

Disziplinen:

- Schispringen
- Abfahrtslauf
- Biathlon
- Slalom
- Bob

Fazit

Präsentation und Grafik stimmen bei diesem Spiel, 1988 war die C64-Pixelkunst schon ziemlich ausgereift. Spielerisch ist Winter Olympiad nicht mehr als ein Winter-Games-Plagiat – das im direkten Vergleich mit dem Original keine besonders gute Figur macht.

The Games – Winter Edition

Electronic Arts, 1988

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan

Nachdem 1988 Bewegung in den Markt gekommen war und gleich mehrere Firmen Konkurrenzprodukte zu den noch immer populären älteren Epyx-Titeln vorlegten, entschied sich Epyx dazu, das Feld nicht anderen zu überlassen, sondern selbst noch einmal eins draufzusetzen und eine rundum erneuerte Version der Winter- bzw. Sommerspiele vorzulegen.

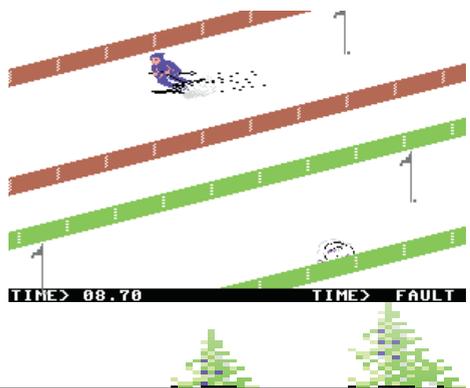
Im Herbst 1988 machte The Games – Winter Edition den Anfang. Schon der Umfang ist ein Statement: nicht weniger als drei Diskettenseiten umfasst das Spektakel, und gleich nach dem Start sieht und hört man, dass wir es hier



mit einem ambitionierten Spiel zu tun haben: Ein eindrucksvolles Titelbild, ein animiertes Logo, eine deutlich spannendere Musik machen neugierig, welche Sportarten diesmal auf uns warten. Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass von diesem Titel eine Tape-Version existiert, die jedoch aufgrund der langen Ladezeiten von vielen als unspielbar betrachtet wird.

Wie gewohnt können wieder acht Spieler mitmachen, davon bei bestimmten Sportarten zwei gleichzeitig. Das Menü sieht aus wie bei den alten Titeln, aber die Nationenauswahl wurde neu gestaltet. Die Länder sind unverändert geblieben, die Hymnen klingen aber langsamer und feierlicher. Die UdSSR hat noch immer die falsche Melodie und neue Länder sind nicht dazugekommen – warum bei Winterspielen Mexiko am Start ist, nicht aber Schweden, bleibt ein Rätsel.

Den Auftakt macht eine in Deutschland und Österreich populäre Disziplin, das Rodeln. Die





Steuerung ist wieder einmal gut gelungen, es wird eine Vielzahl von Bewegungsabläufen beim Start und während des Rennens simuliert. Im Unterschied zum Bobfahren in Winter Games stehen gleich vier Kurse zur Auswahl. Der Bewerb ist nicht in 3D gehalten, die Landschaft scrollt auch nicht, stattdessen wird der Bildschirm abwechselnd von links nach rechts bzw. von rechts nach links durchquert, danach schaltet der Hintergrund um. Dies geschieht ohne Verzögerung. Nur mit viel Übung und Präzision kann eine schnelle Zeit herausgefahren werden.

Es folgt Cross Country, ein Langlaufbewerb. Zur Wahl stehen Strecken unterschiedlicher Länge (1, 2 und 5 km). Wie beim Biathlon in Winter Games führt der Weg zum Erfolg nicht über ein Rütteln des Joysticks, sondern über rhythmische, dosierte Bewegungen. Beim Langlauf können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei aufgrund eines Bugs die Zeiten der beiden Spieler vertauscht werden. Da hilft es nur, die Joysticks zu vertauschen. Diese Sportart ist hervorragend gelungen und motiviert zur Rekordjagd.

Ziemlich mutig war die Entscheidung, den Eiskunstlauf wieder ins Programm aufzunehmen. Der Ablauf ist völlig neu gestaltet: Diesmal ist die Athletin als Silhouette dargestellt und am oberen Bildschirmbereich gibt es eine Leiste mit acht Figuren, die einfach per Joystick zu einem von sieben wählbaren Musikstü-

cken passend ausgewählt werden. So wird die Choreografie quasi vorprogrammiert, bevor sie dann im Stadion aufgeführt wird, wobei noch Eingriffe möglich und nötig sind. Das alles ist zwar erstaunlich aufwendig und originell umgesetzt, aber nach ein paar Durchläufen genauso wenig unterhaltsam wie die alte Fassung. Eindrucksvoll ist jedenfalls die grafische Umsetzung mit einer der besten Animationen, die je für den C64 entworfen wurden.

Auch das Schispringen hatten wir schon in Winter Games. Diesmal findet der Anlauf jedoch in eindrucksvollem 3D statt, die Flugphase ist dann aber wie in Winter Games zweidimensional dargestellt. Die Steuerung entspricht im Prinzip der alten Version und ist nicht einfach zu beherrschen.

Wie bei World Games gibt es nun auch einen Torlauf zu bestreiten. Der Winter-Edition-Slalom ist jedoch von Grund auf neu programmiert und findet als Parallelbewerb statt. Vor dem Start können zwei unterschiedliche Lauf- längen und der Abstand der Stangen gewählt werden. Grafisch ist der Slalom etwas aus der Zeit gefallen, da das Geschehen im Vergleich zu den anderen Disziplinen altbacken wirkt, der Unterhaltungswert stimmt jedoch.

Als Nächstes steht der Eisschnelllauf auf dem Programm, eine weitere Disziplin, die es schon in Winter Games gegeben hat. Zur Auswahl stehen vier Distanzen. Der Bildschirm zeigt das Stadion, wobei die beiden Läufer nur



als Punkte dargestellt werden. Der Wechsel der Bahnen ist erkennbar. In der Mitte werden die Läufer in „Großaufnahme“ dargestellt. Die Animation der Sportler ist sehr schön und flüssig. Wie beim Original kommt es auf rhythmische Bewegungen an, sonst ist ein Sturz die Folge.

Die letzte Disziplin ist der Abfahrtslauf, den man in Winter Games vermisst hatte. Vor Beginn dürfen Kameras gesetzt werden. Das Rennen verläuft dann abwechselnd in 3D und in Seitenansicht und ist äußerst rasant. Nur mit viel Übung lässt sich ein kompletter Lauf überstehen. Dass alpine Disziplinen schwierig auf 8-Bit-Hardware umzusetzen sind, zeigen zahlreiche missratene Versuche. Dieser hier ist einer der gelungensten.

Aberundet wird ein – nicht nur durch die häufigen Diskettenwechsel – üblicherweise langer Bewerb wie schon bei den Vorgängern durch eine feierliche Abschlusszeremonie, deren Höhepunkt ein Feuerwerk darstellt.

Disziplinen:

- Rodeln
- Langlaufen
- Eiskunstlauf
- Schispringen
- Slalom
- Eisschnelllauf
- Abfahrtslauf

Fazit

Mit The Games – Winter Edition holte sich Epyx die Pole Position im Bereich der Sportspiele noch einmal zurück. Mit der „Street Sports“-Reihe unterstrich Epyx gleichzeitig den Führungsanspruch in diesem Genre, aber Electronic Arts war auf der Überholspur und hatte letztendlich den längeren Atem. Das umfangreiche und aufwendige Spiel zeigt, was 1988 auf dem C64 noch machbar war.

The Games – Summer Edition

Electronic Arts, 1988

Multiplayer: bis zu 8 Spieler, 2 Spieler simultan

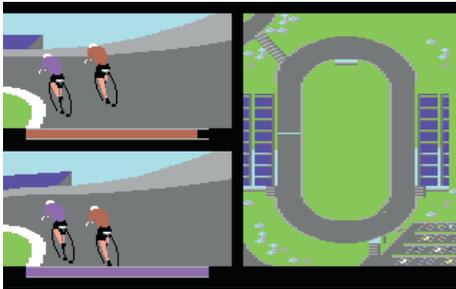
Wenige Monate nach der Winter Edition legte Epyx ein Remake seiner beiden Sommerspiele nach. Sie umfasst ebenfalls drei Diskettenseiten und eine Disziplin mehr als die Winterspiele. Diesmal sind mehr neue Sportarten vertreten, aus den beiden klassischen Summer Games sind nur der Stabhochsprung, das Radrennen und das Turmspringen erhalten geblieben, natürlich in vollständig neuer Form.



Auch die Präsentation ist diesmal neu gestaltet und deutlich an Skate or Die! angelehnt. Mit einem Pointer-Sprite werden die Bewerbe ausgewählt, wobei man sich hier darauf verlassen muss, dass sich die Icons selbst erklären. Erläuternde Texte wie beim EA-Spiel sucht man hier vergebens. Neu ist auch, dass die Namen der Teilnehmer gespeichert werden. Das ist praktisch, wenn dieselbe Gruppe öfter ein Turnier veranstaltet. Per Funktionstaste kann die Liste aber jederzeit geändert werden. Eine weitere Neuerung ist der Wegfall der Joystick-Einstellung im Hauptmenü. Steht nur einer zur Verfügung, kann direkt vor Beginn der Disziplinen, die simultan gespielt werden können, ausgewählt werden, ob mit einem oder zwei Joysticks gespielt wird.

Das Turmspringen ist die erste Disziplin. Von einem Ein-Meter-Brett müssen drei an-





sprechende Sprünge gezeigt werden, was ähnlich wie bei Summer Games funktioniert. Grafik und Animation sind gut gelungen, aber kein Wunderwerk.

Nun folgt das Rad-Bahnrennen, das es in Summer Games in grafisch gänzlich anderer Aufmachung bereits gab. Die Neuauflage ist grafisch sehr interessant und nach dem Vorbild des Eisschnelllaufs in der Winter Edition gestaltet: Rechts ist die Bahn von oben zu sehen, die beiden Räder werden nur als Punkte dargestellt. Links gibt es zwei Fenster, die jeweils beide Radfahrer aus deren Perspektive in 3D zeigen. Das Rennen ist relativ realistisch umgesetzt: Wer gleich voll durchstartet, dem wird die Kraft ausgehen. Deshalb will ein Rennen taktisch angelegt werden, unter Ausnutzung des Windschattens wartet man am besten knapp hinter dem Gegner ab und startet in der letzten Runde dann voll durch.

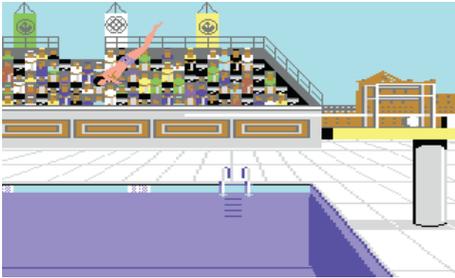


Der Stufenbarren ist einer der grafisch und spielerisch interessantesten Bewerbe aller Epyx-Spiele. Die Steuerung ist ohne die Anleitung kaum nachvollziehbar, so vielfältig sind die Möglichkeiten am Barren. Die Animation der Turnerin ist edel, ein wahrer Augenschmaus. Ähnlich ist das Ringturnen gestaltet: Die wunderschönen Animationen erschließen sich durch die durchdachte Steuerung bald in ihrer vollen Pracht.

Ebenfalls prächtig animiert ist das Hammerwerfen, bei dem eine Reihe von Gags eingebaut sind, wenn der Wurf nicht nach Plan verläuft. Eine klassische Disziplin, detailreich umgesetzt, die zur Rekordjagd einlädt.

Danach geht es mit dem Stabhochsprung ins Finale. Analog zum Schisprung in der Winter Edition erfolgt der Anlauf nun in 3D, während der Sprung selbst wie schon bei Summer Games aus der Seitenansicht erfolgt. Die Neu-





auflage erlaubt mehr Details, aber schon die in Summer Games aus dem Jahr 1984 enthaltene Version ist vorbildlich umgesetzt und bereitet ähnlich viel Vergnügen wie die modernisierte Fassung.

Den Abschluss bildet das Bogenschießen. In 90 Sekunden müssen drei Schüsse durchgeführt werden, wobei ein Auge stets auf den Windsack gerichtet sein sollte. Es bleibt genug Zeit, um eine Flaute abzuwarten, damit der Pfeil nicht abseits der Scheibe landet.

Sind alle Sportarten durchgespielt, folgt wie gewohnt eine Abschlusszeremonie mit Medaillenspiegel. Das Feuerwerk entfällt aber.

Disziplinen:

- Turmspringen
- Verfolgungs-Bahnradrennen
- Bogenschießen
- Stufenbarren
- Ringturnen
- Hammerwerfen
- Hürdenlauf
- Stabhochsprung

Fazit

The Games: Summer Edition ist sicher das technisch ausgefeilteste und anspruchsvollste Multiplayer-Sportspiel, das man auf dem C64 finden kann. Entstanden ist es in einer Zeit, als 16-Bit-Plattformen den C64 langsam ablösten. Auch wenn die The-Games-Reihe technisch

(und vielleicht auch spielerisch) betrachtet die älteren Epyx-Titel hinter sich lässt, ist sie nur wenigen in so lebhafter Erinnerung wie California Games oder World Games, die sich noch nicht an wesentlich leistungsfähigeren Computern und Konsolen messen lassen mussten.

Caveman Ugh-Lympics

Electronic Arts, 1988

Multiplayer: bis zu 6 Spieler, 2 Spieler simultan

Die Antwort von Electronic Arts auf die neuen Sportspiele von Epyx fiel überraschend aus: Statt einer eigenen Version der olympischen Winter- oder Sommerspiele präsentierte der Hauptkonkurrent von Epyx ein Sportspektakel, das grafisch und spielerisch mit Leichtigkeit mithalten konnte, aber inhaltlich in einer anderen Liga spielte – nämlich in der der Höhlenmenschen.

Das Spiel parodiert auf geniale Weise die Epyx-Games, von der Eröffnungszeremonie bis zum Ablauf der Sportarten. Caveman Ugh-Lympics ist aber auch ein großartiges und humorvolles Spiel, das auf vier Diskettenseiten sechs „Sportarten“ bietet, die seit der Altsteinzeit nicht mehr ausgetragen wurden.

Zu Beginn können sich die bis zu sechs Mitspieler einen Urmenschen (Glunk, Crudla, Thag, Ugha, Gronk und Vincent) aussuchen. Jeder hat in einer Disziplin besondere Stärken,





Gronk sogar in allen, während Vincent nirgends brilliert.

Im ersten Bewerb muss der Partner, ähnlich wie beim Hammerwerfen, möglichst weit weggeschleudert werden. Es folgt das Dino-Rennen, bei dem zwei Reiter gegeneinander antreten können. Die Animation der großen Dinosaurier ist hervorragend gelungen. Die dritte Disziplin gehört zu den spannendsten Bewerben der Ugh-Lympics. Wer im richtigen Rhythmus den Stab reibt, Luft in die Glut bläst und dabei gelegentlich dem Gegenspieler einen kleinen Schlag auf den Kopf verpasst, wird Meister im Feuermachen.

Spannend ist auch das Säbelzahn tigerrennen, bei dem man vor der besagten Bestie davonlaufen muss. Der Bewerb, den man in der oberen Bildschirmhälfte aus Sicht des flüchtenden Urmenschen und unten aus Perspektive des Säbelzahn tigers verfolgen kann,

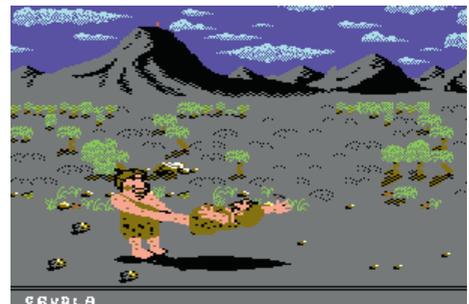


ist nervenzerfetzend. Da zwei Menschen gleichzeitig antreten, kann jeder Spieler versuchen, den Konkurrenten in Richtung Tiger zu stoßen, um dadurch die eigenen Überlebenschancen zu erhöhen. Besonderes Highlight ist schließlich der Dino-Stabhochsprung, der einiger Übung bedarf.

Auch wenn sich Caveman Ugh-Lympics selbst nicht ganz ernst nimmt, ist es ein großartiges Partyspiel, das auch ohne die zahlreichen Epyx-Referenzen funktioniert.

Disziplinen:

- Mate Toss (Partnerweitwurf)
- Saber Race (Säbelzahn tigerrennen)
- Fire Making (Feuer machen)
- Clubbing (Keulenkampf)
- Dino Race (Dino-Rennen)
- Dino Vault (Dino-Stabhochsprung)



Fazit

Die Caveman Ugh-Lympics sind das Far Cry Primal des 20. Jahrhunderts bzw. die Summer Games der Altsteinzeit. Wer es nie auf einer C64-Party gespielt hat, sollte das schleunigst nachholen. Man kann es auch als Abgesang auf die Ära der klassischen Sportspiele betrachten.

Ski or Die

Electronic Arts, 1990

Multiplayer: bis zu 6 Spieler, 2 Spieler simultan

Mit Ski or Die geht eine Ära zu Ende. Electronic Arts veröffentlichte 1990 eine an Skate or Die! angelehnte Sammlung von Wintersportarten, die sich an Epyx' klassischen Winter Games von 1985 orientieren.

Aufmachung und Steuerung stammen von Skate or Die!, auch die Disziplinen sind eine Mischung aus „echten“ Sportarten und Spaßbewerben. Die Schneeballschlacht ist lieblos umgesetzt, die Acro Aerials eine Kopie des „Hot Dog“-Bewerbs aus Winter Games. Der Downhill Blitz ist eine Art Abfahrtslauf auf dem Snowboard in einer endlosen Halfpipe, bei der Hindernisse übersprungen werden müssen. Keine schlechte Idee, aber Animation und 3D-Grafik sind lieblos geraten. Der Schi-Abfahrtslauf ist noch wesentlich schauriger und sieht aus wie ein Billigspiel aus dem Jahr 1983. Steuerung und Kollisionsabfrage



sind misslungen. Etwas mehr Spaß macht das absurde Reifenrennen zweier Spieler auf einer Buckelpiste.

Disziplinen:

- Schneeballschlacht
- Freestyle-Schi-Kunstspringen
- Snowboard-Abfahrt
- Schi-Abfahrt
- Reifenrennen

Fazit

Ski or Die ist das letzte einigermaßen ambitionierte, kommerzielle Multiplayer-Sportspiel, das für den C64 erschienen ist. Es leidet an einer Reihe von Mängeln und bleibt trotz äußerlicher Ähnlichkeiten weit hinter Skate or Die! zurück. ■



Neue Spiele für C64, NES und Co.

Angespielt

Immer wieder sitze ich am Rechner und weiß nichts mit meiner Zeit anzufangen. Da wäre es doch wunderbar, ein kleines kurzes Spiel zu haben, mit dem man sich mal etwas mehr, mal etwas weniger die Zeit vertreiben kann. Im Folgenden habe ich darum mal ein paar neue Spiele für verschiedene Systeme, die genau diesen Zweck erfüllen, zusammengestellt. Die Bandbreite geht von Indie-Games für den Windows-PC über C64-Hacks bis hin zu Homebrew für Nintendos Game Boy.

von Steffen Große Coosmann

FROGS (C64)



Multiplayerspiele auf dem C64 sind recht selten. Dr. Wuro verschafft dort Abhilfe und präsentiert mit Frogs ein Spiel, das ein interessanter Mix aus Bomberman und Frogger (siehe Videogame Hero auf der Rückseite des Heftes) darstellt. Den entsprechenden Adapter vorausgesetzt, hüpfst man mit maximal vier Personen von Feld zu Feld und versucht, die Mitspielenden mit der Zunge ins Wasser zu stoßen. Gerade mit mehr als zwei Spielern macht Frogs richtig viel Spaß. Dazu kommt eine tolle grafische sowie musikalische Präsentation. Das Spiel ist grundsätzlich Freewa-

re und somit kostenlos. Eine physische Kopie gibt es auf der Homepage zum Spiel.

<http://frogs.drwuro.com/>

Castlevania 5 (NES)



Dieser inoffizielle fünfte Teil der Reihe ist ein recht netter ROM-Hack des ersten Castlevania für das NES. Ich habe schon auch bessere ROM-Hacks gesehen, und – na ja – einen bereits guten und herausfordernden Klassiker

mit neuen Grafiken, Levels und Hintergrundmusiken auszustatten, klingt auf dem Papier ganz gut. Und nicht mehr und nicht weniger macht Castlevania 5, das ist auch gut so.

www.romhacking.net/hacks/3700/

Giana Sisters 30 Demo (C64)



Zwar haben die Giana Sisters ein kleines bisschen den Ruf, eine dreiste Kopie der Mario-Brüder zu sein. In den letzten 30 Jahren haben sie dennoch vollkommen eigenständig Kultstatus erlangt. Vor allem, weil das Spiel trotz der nicht zu verleugnenden Ähnlichkeiten zur japanischen Vorlage technisch neue Maßstäbe auf dem Brotkasten setzte und trotz der angeblichen Fehde zu Nintendo auch Fortsetzungen auf deren Konsolen spendiert bekam. Zum 30. Geburtstag wird es nun eine Remix-Version des Originals mit 30 neuen Levels und zahlreichen anderen Verbesserungen geben. Eine erste Demoversion erschien bereits im September auf der DoReCo. Diese enthält zumindest schon mal zehn Abschnitte, die es nicht in die finale Version geschafft haben, und macht so sehr viel Lust auf das fertige Spiel.

<http://csdb.dk/release/?id=158926>

Tombstones (C64)

Tombstones für den C64 ist ein Reaktionsspiel im Westernstil. Zwei Cowboys stehen sich im Duell gegenüber. Um den gegnerischen Pisto-



lero niederzustrecken, muss man innerhalb des Zeitlimits die angezeigte Taste drücken. Grafisch ist es hübsch anzuschauen. Und irgendwann setzt einfach ein gewisser Ehrgeiz ein, wenn man nämlich nach einigen erfolgreichen Runden aufgrund fehlender Reaktions-schnelle dann doch unterliegt.

<http://csdb.dk/release/?id=158906>

Galencia (C64)



Ich bin ja unter anderem mit dem Amiga meines Vaters aufgewachsen und habe dort Runde um Runde Galaga gespielt. Im Gegensatz zu anderen Horizontal- oder Vertikal-Shootern, die ich so kannte, beschränkte sich die Action auf einen einzelnen Bildschirm und scrollte nicht über eine Landschaft. Ganz besonders war ich aber von den Gegnern dieses Shmups fasziniert. Dem eigenen Raumschiff stellten



sich monströse Weltrauminsekten in den Weg, die in schwungvollen Flugmanövern über den Bildschirm glitten. Dabei war immer klar, welchem Bewegungsmuster die einzelnen Käfer folgen würden. Die Schwierigkeit des Spiels entstand erst daraus, bei der Kombination der zahlreichen verschiedenen Insektoiden den Überblick zu behalten und nicht achtlos in ein Projektil oder in einen herunterstürmenden Weltraumkrabbler zu stoßen. Galencia von Jason Aldred erzeugt bei mir exakt die gleiche Faszination. Die verschiedenen Gegnertypen sind detailliert animiert und haben zudem mehrere Transformationen mit unterschiedlichen Bewegungsmustern. Allerdings fällt es gelegentlich schwer, die Projektile der Gegner vom schnell scrollenden Weltraum-Hintergrund zu unterscheiden. Der Hintergrund kann in den Optionen allerdings auch in der Farbe verändert werden, was diesen Makel wieder ausgleicht. Dazu gibt es opulente Zwischensequenzen. Grafisch ist das Spiel einfach eine Augenweide. Der Soundtrack von Saul Cross hat absolutes Ohrwurmopotenzial und läuft, während ich diese Zeilen schreibe, in Dauerschleife im Hintergrund. Das Spiel ist sowohl auf Disk und Kassette, aber auch als Cartridge erhältlich. Genauere Infos und Preise liefert der Provision Shop.

www.provision.games

Indivisible (NES)

Demakes sind eine feine Sache. Spiele, die eigentlich für leistungsstarke Spielplattformen gedacht sind, werden so lange heruntergedampft, bis nur noch ihre Essenz übrigbleibt. Meist erstrahlen die grafisch üppigsten Spiele dann nur noch im Pixellook, machen aber dennoch genau so viel Spaß. Indivisible ist ein gutes Beispiel dafür. In diesem Action-Plattformer spielt man Ajna, die in vergessenen Tempeln ihr Haustier Roti sucht. Zunächst kann sie nur hüpfen und den Monstern mit ihren Fäusten eins auf die Rübe geben. Schnell findet man aber eine Axt, die nicht nur für Angriffe gedacht ist. Zwar ist Ajna eine gute Akrobatin und kann von Wand zu Wand springen. Mit der Axt kann sie sich nun allerdings auch an den Wänden einhaken und so bisher unerreichbare Gebiete erklimmen. Daneben sind damit auch Ranken zerstörbar, die Wege versperren. Das Spiel bietet zudem Bosskämpfe, die an die guten alten NES-Zeiten erinnern. Ohne das Lernen der Bewegungsabläufe seiner Bossgegner wird man hier wenig Erfolg haben. Genaue Positionierung und schnelle Reaktionen sind hier gefragt. Grafisch ist das Spiel wunderhübsch und holt auch noch das Letzte aus dem NES heraus.

kasumi.itch.io/indivisible

Hermes (Multiplattform)

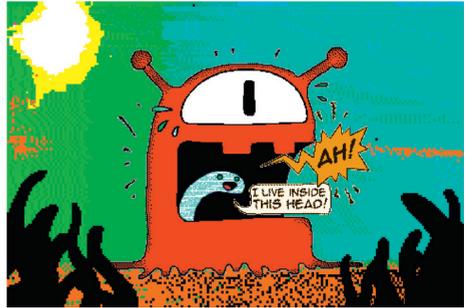


Mit Hermes präsentiert der Entwickler Retroguru ein einerseits simples, aber darum umso zugänglicheres Hüpfspiel. Dem titelgebenden Koch Hermes ist das letzte Hühnchen entlaufen, das es nun zu fangen gilt. In bester Mario-Manier springt und sammelt man sich nun durch wunderbar bunt-pixelige Level. Die Jagd nach dem Chicken-Dinner zehrt aber an Hermes' Hunger und so muss er regelmäßig Donuts essen. Auch der Kontakt mit Gegnern, die man nur zum Teil mit einem gezielten Sprung erledigen kann, leert diese Leiste. Gegessene Donuts muss man dann auch noch regelmäßig zu stillen Örtchen bringen, die gleichzeitig als Checkpoints dienen. Der Soundtrack von Triace und Vedder (triacemusic.bandcamp.com) stammt komplett vom Amiga und ist im MOD-Format gehalten. Die MODs gibt es für Interessierte sogar zum Soundtrack dazu. Das Homebrew-Spiel erschien für sehr viele Plattformen, darunter beispielsweise PPC-Amiga, Android, Linux, MacOS, Sonys PSP sowie für die Nintendo-Konsolen 3DS, Game Cube und Wii. Eine genaue Auflistung gibt es auf der Seite zum Spiel. Dort kann man für 15 Euro auch eine physische Kopie erwerben, die den Dreamcast-Port sowie einige andere Versionen plus den Soundtrack als Audio-CD plus Bonusmaterial enthält.

www.retroguru.com/hermes

Everything is going to be OK (Windows, Mac)

Dass Computer nicht nur dazu verwendet werden können, Tabellenkalkulation auszuführen oder Serienbriefe zu schreiben, dürfte hinlänglich bekannt sein. Durch ihre multimedialen Möglichkeiten sind sie seit jeher dazu in der Lage, Inhalte auf verschiedenste Arten zu präsentieren. Dieses eigentlich als Zine gedachte interaktive Kunstwerk nutzt genau das. „Everything is going to be OK“ beschäftigt sich vorrangig mit dem Thema Depressionen



und Angststörung und mit dem Problem der fehlenden sozialen Anpassung. Hauptfiguren sind niedliche Hasen und andere Kreaturen, die allesamt ihre eigenen kleinen Probleme haben. Wie interagiere ich mit anderen? Wie spreche ich mit Leuten, um sie nicht von mir abzuschrecken? Wie kommuniziere ich meine Ängste und Unsicherheiten? Auf den ersten Blick wirkt die Präsentation des „Spiels“ abschreckend. Grelle, flackernde Farben im Hintergrund machen den Anblick im ersten Moment durchaus zur Herausforderung. Klickt man auf eines der wackeligen Bilder wird man in verschiedenste Minispiele und andere interaktive Situationen geworfen. So bugs-iert man die Häschen durch seltsam fremd wirkende Monster hindurch, mit denen man sich vergeblich versucht anzufreunden. Oder man komponiert ein skurril klingendes Lied aus zufälligen Geräuschen. Oder chattet mit



einem verblüffend redengewandten Bot. Dabei passieren den wahrlich süßen Figuren die aller schlimmsten Dinge, die sie aber meistens mit einem „Das wird schon“ weglächeln. Immer wieder wird der Graben zwischen der eigentlich grausamen Situation und dem fröhlichen Äußeren der kleinen Häschen angesprochen. Denn obwohl es den Figuren merklich nicht gut geht, versuchen sie nach außen fröhlich und gelassen zu wirken. Das spielt vor allem auf die gesellschaftlichen Erwartungen an, mit denen sich Menschen mit psychischen Erkrankungen konfrontiert sehen. Und auch das Thema soziale Netzwerke wird angesprochen. Ein Segment beschäftigt sich beispielsweise mit dem Phänomen, dass je schlechter es einer Person geht, immer mehr Leute dabei zuzucken wollen, aber nicht helfend tätig werden. „Everything is going to be OK“ ist sperrig, laut und verzerrt, in vielen Fällen beängstigend. Im Großen und Ganzen erinnert das Design dieses Multimedia-Projektes an die Frühzeit des Internets mit blinkenden, animierten GIFs und möglichst vielen interaktiven Spielereien. Menschen mit fotosensitiver Epilepsie und psychischen Störungen oder Krankheiten sollten vorsichtig an die sehr detailliert gezeigten Problemsituationen herangehen oder sich ganz von diesem Spiel fernhalten. Dabei ist die Botschaft ganz klar: Wenn es dir schlecht geht, ist es auch OK.

alienmelon.itch.io/everything-is-going-to-be-ok

Plug Me (Windows, Flash)

Im Rahmen des 39. Ludum Dare entstand dieses interessante Hüpfspiel mit Puzzle-Faktor. Die pixelige Spielfigur trägt einen Stecker auf dem Rücken, den es zum Erreichen des Levelziels in eine Steckdose zu stecken gilt. Das muss man wie so oft schaffen, bevor der Zeitbalken abgelaufen ist. Das Besondere: Der Zeitbalken ist ein begehbare Element des Spiels und so muss man oft warten, bis dieser

abgenommen hat, um bestimmte Bereiche der nur einen Bildschirm großen Abschnitte betreten zu können. Ebenso dient er nicht selten als Plattform, die man rechtzeitig erreichen muss, sonst kommt man nicht weiter voran. Die Idee ist einfach, bietet im Kontext eines Hüpfspiels aber ein besonderes Spannungs- und Puzzle-Element. Nach 15 halbwegs knackigen Leveln ist der Umfang dieses Titels leider schon erschöpft. Für die 48 Stunden, die die Teilnehmenden innerhalb des Ludum Dares zur Verfügung haben, aber schon beachtlich.

ldjam.com/events/ludum-dare/39/plug-me-1

Ghost Hospital (Windows, Mac, Linux)



Die 12-jährige Robin wacht plötzlich in einem Krankenhaus für Geister auf, fühlt sich aber noch relativ lebendig. Vom diensthabenden Geisterarzt Dr. Poe bekommt sie dies auch sofort bestätigt. Dieser verspricht ihr auch eine Lösung zu finden, sie wieder in die Welt der Lebenden zu bringen. Nun darf man etwas in den Fluren und Räumen des Krankenhauses herumlaufen und trifft dabei auf einige weitere Charaktere. Neben zahlreichen illustren Gespenstern und der bedrohlichen Leiterin des Krankenhauses lernt man auch den Jungen Jay kennen, den das gleiche Schicksal traf wie Robin. Zusammen suchen sie nun nach einem

Weg aus dem Krankenhaus heraus. Ghost Hospital ist mithilfe des RPG-Makers entstanden, was man besonders der Menüführung und dem Kampfsystem des Spiels noch gut ansieht. Allerdings benötigt das Spiel diese Tiefe nicht wirklich. Das Hauptaugenmerk liegt auch nicht auf der ziemlich kurzen Geschichte. Mehr als ein paar Krankenzimmer mit korrupten Geistern und den Aufenthaltsraum wird man in dem mit ca. 30 Minuten recht kurz geratenen Spiel nämlich nicht zu sehen bekommen. Zentraler Punkt ist die Hauptfigur Robin. Schon ganz zu Anfang spricht immer wieder eine vermutlich innere Stimme in leuchtend roter Schrift mit ihr. Diese Stimme macht sie nieder, zweifelt sie an, verängstigt sie. Robin hat eine Angststörung, die sie mehr als einmal versucht davon abzuhalten, ihr eigentliches Ziel zu erreichen. Besonders durch den linearen Spielablauf und das recht abrupte Ende wirkt Ghost Hospital eher wie das Tutorial eines längeren Titels. Dieser wird mit den letzten Buchstaben der Geschichte auch angedeutet. Eine etwas ausführlichere, auch gern episodenhafte Fortsetzung, die das RPG-Maker-Kampfsystem auch besser ausnutzt, wäre hier mein Zukunftswunsch.

spitblaze.itch.io/ghost-hospital

Lil' Satan's Cake Quest (Pico-8/Browser)

Das Abenteuer des kleinen Teufels erinnert sofort an Titel wie Ghouls'n'Ghosts und Gargoyle's Quest, spielt sich aber ein klein wenig anders. Ähnlich wie der Gargoyle Firebrand kann der kleine Pixelsatan Feuer spucken und ein bisschen springen. Allerdings ist es hier nicht möglich, sich schwebend zu bewegen. Hält man während des Sprungs die Schusstaste gedrückt, steht der Held dieses Spiels regungslos in der Luft und schießt weiter. Alle Gegner, die sich jetzt noch in der Schusslinie befinden, können getroffen werden. Man selbst ist allerdings den zahlreichen Projektilen der Gegner



schutzlos ausgeliefert. So muss man die Flughöhe oft pixelgenau anpassen und im richtigen Moment immer wieder landen, um den Gegnermassen nicht zum Opfer zu fallen. Die verbleibende Energie der Gegner wird bei einem Treffer über ihren Köpfen angezeigt. Das verlangt um Teil genaues Abwägen, ob man einen Treffer einsteckt, um einem Skelett den finalen Stoß zu geben, oder ob man doch nochmal in Deckung geht, um die eigene Energie zu schützen. Ein weiteres wichtiges Element sind die titelgebenden Kuchen. Für besiegte Gegner erhält man leckeres Gebäck, das einerseits die Gesundheit wieder auffüllt und Power-Ups enthalten kann, andererseits einen Zähler erhöht. Stirbt man, kostet dies ein paar Kuchenpunkte und man wird wieder an den Anfang des Levels gesetzt. Lil' Satan's Cake Quest ist ein schneller Plattformer mit Shooter-Elementen, der aufgrund der limitierten Leistung der Pico-8-Umgebung zwar grafisch keine riesige Innovation ist und auch musikalisch durchaus etwas mehr hätte leisten können. Das flotte Gameplay und die witzig gestalteten Gegner reißen aber einiges heraus.

guerragames.itch.io/lilsatancakequest
www.lexaloffle.com/bbs/?tid=2990

Hier spielt die Chipmusik

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



Aethernaut – Summer Jamz

Knuffige Zuckerwatte-Tanzmusik mit reichlich Chipmusik-Sound und japanischem Gesang.
cheapbeatsmusic.bandcamp.com



EvilWezil – Forever Ago

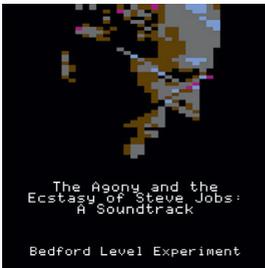
Harte Gameboy-Beats gepaart mit Gitarren und souligem Gesang. Anders als der immer gleichen Techno, der sonst aus Nintendos grauem Spieljungen plärft.
evilwezil.bandcamp.com



Bedford Level Experiment – The Agony and the Ecstasy of Steve Jobs: A Soundtrack

Entspannender Slow Rock mit Konzept: Das Leben von Apple-Mitbegründer und Computerpionier Steve Jobs als 40minütige Instrumentaloper.

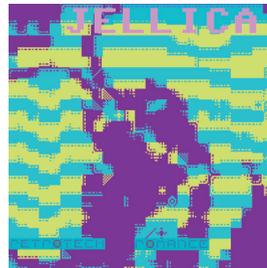
bedfordlevelexperiment.bandcamp.com



Jellica – Retrotech Romance

Pluckernde Minimal-Beats aus dem C64. Frickeilig, experimentell und verspielt. Dazu eine Demo für den guten alten Brotkasten unter csdb.dk/release/?id=158697 mit Code und Grafiken von 4-Mat, Ray Manta und iLKke.

jellica.bandcamp.com



MatthewSquibb – Orbit5

Verträumte Elektrocollagen im Synth-Klang, irgendwo zwischen Ambient und Trance angesiedelt.

matthewsquibb.bandcamp.com



Multistyle Labs – Modern Lover Classics

Als hätte man den C64 in einem Dance Club vergessen und zu lustig umherhüpfenden Beats überredet.

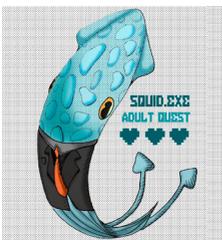
multistylelabs.bandcamp.com



SQUID.EXE – ADULTQUEST!!

Erwachsensein ist kein Spiel. Schon gar kein Videospiele. Aber was, wenn Verschlafen, Bewerbungsgespräche und Existenzängste doch Level in einem Retrogame wären? Dies ist der Soundtrack dazu!

squidexe.bandcamp.com / 5 \$



Videospiel-Remixe

Audio Sprite – 16 Bit Summer
audiosprite87.bandcamp.com

Chip Jockey – Dizzy the Adventurer – Nostalgia Mode
chipjockey.bandcamp.com

OverClocked ReMix – Speeding Towards Adventures: 25 Years of Sonic the Hedgehog
sonic25.ocremix.org



Auflösung des Quiz von Seite 21

In unserem eisigen Screenshot-Bilderrätsel auf Seite 21 galt es folgende Videospiele zu erraten:

1. Commander Keen, Episode I: Marooned on Mars (1990, MS-DOS)
2. Might & Magic VI: The Mandate of Heaven (1998, Microsoft Windows)
3. James Pond 2, Codename: RoboCod (1991, Amiga)
4. Winter Games (1985, C64)
5. The Empire Strikes Back (1992, NES)
6. Santa's Xmas Caper (1990, C64)

Juni 2017

27.06.2017

Quiz: Aus welchem Jahr stammen diese Pixelart-Games?

<http://derstandard.at/2000059663570/>

Echter-Klassiker-Retro-Look-Pixelart-Games-Quiz

Eine Gigantische Videoprojektion feiert 30 Jahre „Final Fantasy“

<http://derstandard.at/2000059862504/>

Gigantische-Videoprojektion-feiert-30-Jahre-Final-Fantasy

Nintendo enthüllt SNES Mini mit 21 Kultspielen und unveröffentlichtem „Star Fox 2“. Es gibt längere Kabel und größere Stückzahlen als beim NES Mini.

<http://derstandard.at/2000059850870/>

Nintendo-enthueilt-SNES-Mini-21-

Kultspiele-Star-Fox-2

<https://www.theverge.com/2017/6/26/15874154/nintendo-snes-classic-edition-release-date-price-announced>

<http://derstandard.at/2000059882525/>

SNES-Mini-Laengere-Kabel-und-groessere-

Stueckzahlen-als-beim-NES

Stueckzahlen-als-beim-NES

20 Jahre IEEE 802.11: WLAN feiert Geburtstag.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/20-Jahre-IEEE-802-11-WLAN-feiert-Geburtstag-3755843.html>

feiert-Geburtstag-3755843.html

28.06.2017

Ein Video zeichnet die Entwicklung von Grafik und Sound bei PC-Spielen anhand der Monkey-Island-Reihe nach:

https://www.youtube.com/watch?v=xo2_ksqxbiQ

29.06.2017

Der Quellcode von Spieleklassikern von Mag-



netic Scrolls wurde gerettet, indem die Sicherungsbänder bei 45° gebacken wurden.

<https://www.golem.de/news/magnetic-scrolls-quellcode-von-spieleklassikern-im-ofen-gerettet-1706-128648.html>

<https://strandgames.com/blog/magnetic-scrolls-games-source-code-recovered>

<http://msmemorial.if-legends.org/memorial.php>

Nach 25 Jahren veröffentlicht Hyperkin eine Maus für Super Nintendo.

<http://derstandard.at/2000060535720/>

Nach-25-Jahren-Hersteller-bringt-Maus-fuer-Super-Nintendo

Ein WLAN-Modem bringt Atari, Macintosh und Amiga ins Internet.

<http://derstandard.at/2000060554377/>

WLAN-Modem-bringt-Atari-Macintosh-und-Amiga-ins-Internet

06.07.2017

Musikvideo: Judith Holofernes feat. Maeckes



– Analogpunk 2.0
<https://www.youtube.com/watch?v=06wmI1sto34>

Juli 2017

11.07.2017

Ein Quiz für Mario-Profis:
<https://www.wisst-ih-r-noch.de/quiz/bist-du-ein-mario-experte-dann-teste-dein-wissen-rund-um-mario-und-co-36327/>



Ein Linux-Exploit, der mit 6502-Code arbeitet:
<https://hackaday.com/2016/11/15/a-linux-exploit-that-uses-6502-code/>

12.07.2017

Das 1998 erschienene „Half-Life“ erhält neuen Patch.
<http://derstandard.at/2000061171898/19-Jahre-nach-Marktstart-Half-Life-erhaelt-neuen-Patch>

Enigma-Chiffriermaschine der deutschen Wehrmacht wurde für 45.000 Euro versteigert.
<http://derstandard.at/2000061214252-2634/Chiffriermaschine-der-deutschen-Wehrmacht-versteigert>

Die offiziell nie verkaufte PAL-Version eines EA-Spiels für Sega Mega Drive wurde um 3.780 Euro versteigert.
<http://derstandard.at/2000061176709/Offiziell-nie-verkauftes-Mega-Drive-Spiel-fuer-3-780-Euro>



Ein Multics-Simulator als Download verfügbar:
<http://multicians.org/simulator.html>

13.07.2017

Das Album zum zwanzigjährigen Bestehen der Band Radiohead wurde auch auf einer C90-Kassette veröffentlicht. Diese enthält als Easter Egg ein kleines Programm für den ZX Spectrum.
<http://derstandard.at/2000061275788/Radiohead-Jubilaeums-Album-enthaelt-Easter-Egg-fuer-den-ZX-Spectrum>

The Ultimate-64! – ein FPGA-C64-Board wird angekündigt:
http://1541ultimate.net/content/index.php?option=com_content&view=article&id=74&catid=9
<http://www.vintageisthenewold.com/new-fpga-c64-mainboards-to-be-produced-by-1541-ultimate/>



18.07.2017

Erste Infos zu Ataris neuer Spielkonsole AtariBox:

<http://derstandard.at/2000061401575/Ataribox-Erste-Infos-zu-Ataris-neuer-Spielkonsole> <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Ataribox-Erste-Fotos-der-Retro-Konsole-3772752.html>



Speicherbaustein 3101, die Grundlage für Intels späteren Erfolg:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-3101-RAM-Grundbaustein-fuer-Intels-Erfolg-3756800.html>

19.07.2017

Was es kostet, einen unabhängigen Game-Shop zu betreiben:

<https://www.polygon.com/2017/7/17/15974096/what-it-costs-to-run-an-independent-video-game-store>

IBM Model F, „die beste Tastatur aller Zeiten“, ist zurück.

<http://www.popularmechanics.com/technology/gadgets/a27123/model-f-project-buckling-spring-keyboard/>

23.07.2017

Die Shot des 6510:

<https://www.forum64.de/index.php?thread/71802-die-shot-des-mos8500r4-mos6510/&postID=1166578#post1166578>

Neue Hardware SuperPad64 zum Anschluss von bis zu acht SNES-Pads an den C64, dazu

das neue Spiel RACE+

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=64594>

C64-Spiel Island Adventure (2017), portiert vom TRS-80:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=64950>

Back to the Future Java (b2fJ), eine auf 8-Bit-Heimcomputer spezialisierte Virtuelle Maschine:

<https://mzattera.github.io/b2fJ/>

30.07.2017

Neues C64-Spiel Planet Golf veröffentlicht:

<https://psytronik.it.ch.io/planet-golf-c64>



Neues C64-Spiel Rescuing Orc von Juan J. Martinez:



<http://www.indieretrone.com/2017/07/rescuing-orc-glorious-c64-and-128-game.html>
<https://www.usebox.net/jjm/rescuing-orc/>

Neue C64-Spiele Zatacka und Shooting Gallery:

<http://csdb.dk/release/?id=157488>
<https://www.forum64.de/index.php?thread/75890-shooting-gallery/&postID=1169471#post1169471>

AUGUST 2017

01.08.2017

A2osX, ein Multitasking-OS für Apple-II-Computer:
<https://github.com/burniounf/A2osX>

Einen 8-Bit-Computer von Null aufbauen:
<https://eater.net/8bit/>

02.08.2017

C64-Umbau mit dem Raspberry Pi: Die Wie-dergeburt der Heimcomputer-Legende.
<https://www.golem.de/news/c64-umbau-mit-dem-raspberry-pi-die-wiedergeburt-der-heimcomputer-legende-1708-129185.html>

Das Alter verschiedener Betriebssysteme:
http://www.osnews.com/story/29948/How_old_are_operating_systems_

Ein Paar Nike-Schuhe aus ‚Back to the Future‘ wurde in einer Auktion versteigert.
<https://www.cnet.com/news/marty-mcfly-back-to-the-future-nike-mag-shoes-prop-auction/>

06.08.2017

C64 Reloaded MK2 kann vorbestellt werden. Alle Exemplare, die bis 31.12.2017 bezahlt sind, werden garantiert geliefert.
<https://icomp.de/shop-icomp/de/shop/product/c64-reloaded-mk2.html>

Das Tapecart mit 2 MB Flash-Speicher für den Kassettenport des C64/C128 kann nun auch bei poly.play für 20 Euro bestellt werden.

<https://www.polyplay.xyz/navi.php?qs=tapecart>



Die Verkaufszahlen von C64-Spielen erreichen den höchsten Stand seit 20 Jahren.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65111>

Jadeworld – einige mit dem Adventure Construction Set erstellte C64-Spiele aus dem Jahr 1995 wurden veröffentlicht.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65128>

09.08.2017

Über 25.000 alte Schallplatten wurden bei Archive.org digitalisiert.

<http://stadt-bremerhaven.de/kunst-und-kultur-ueber-25-000-alte-schallplatten-bei-archive-org-digitalisiert/>

Nach 20 Jahren in Entwicklung: Rollenspiel „Grimoire“ endlich erschienen

<http://derstandard.at/2000062411703/Nach-20-Jahren-in-Entwicklung-Rollenspiel-Grimoire-endlich-erschieden>

Expedition, ein RPG für das Nintendo Entertainment System:

<https://megacatstudios.com/products/expedition-for-the-nintendo-entertainment-system>



In diesem Video kann man sehen, wie der C64-Ocean-Loader ge-crackt wird:
<https://www.youtube.com/watch?v=n2BewCd2FuE>

10.08.2017

Die 1977 in den Weltraum geschossene goldene Schallplatte mit Musik aus Aserbaidschan und von Chuck Berry, einer Ansprache des UNO-Generalsekretärs Waldheim in bizarrem Englisch und vielen anderen Höhepunkten der menschlichen Kulturgeschichte erscheint nun



auch für irdische Konsumenten als Box Set.
<https://thevinylfactory.com/news/voyager-golden-record-box-set-release/>

Über das Kulturgut Telefonzelle:
<http://derstandard.at/2000062423503/Wann-haben-Sie-das-letzte-Mal-eine-Telefonzelle-benutzt>

Wie unlängst bekannt wurde, können wir uns bei modernen Controllern nur deshalb des D-Pads erfreuen, weil ein Entwurf von Nintendo, der intern als „busenförmiger Controller“ bezeichnet wurde, verworfen wurde.
<http://derstandard.at/2000062427351/Nintendos-busenfoermiger-Controller-setzt-sich-nicht-durch>

13.08.2017

Neuer „SID to MIDI“-Konverter:
<https://github.com/M3wP/XSID>

19.08.2017

Drei im inzwischen aufgelösten Scriptorium-Verlag erschienene Amiga-Bücher sind jetzt mit Einwilligung der jeweiligen Autoren und des ehemaligen Verlagsleiters unter dem Titellink zum kostenlosen Herunterladen veröffentlicht worden. Konkret handelt es sich um folgende Titel:

Boris Kretzinger, Commodore - Aufstieg und Fall eines Computerriesen (2005)

Volker Mohr, Der Amiga, die Geschichte einer Computerlegende (2007)

Rainer Benda, Der Untergang von Commodore (2007)

<http://www.amiga-news.de/de/news/AN-2017-08-00019-DE.html>

22.08.2017

Speedrun: Super Mario Bros. in 296 Sekunden absolviert.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/>

Zahlen-bitte-Speedrun-In-296-Sekunden-zum-Sieg-3808987.html

Wie ein nun aufgetauchtes Video beweist, litt Apple schon in den 1980er-Jahren unter Leaks. Damals waren Details zum ersten Mac-Notebook, dem Macintosh Portable, durchgesickert.

<https://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Altes-Video-Apple-hatte-schon-in-den-Achtzigern-Leak-Probleme-3809256.html>



Nintendo kündigt SNES Classic Mini mit Rückspulfunktion sowie ein 3DS im SNES-Design an.

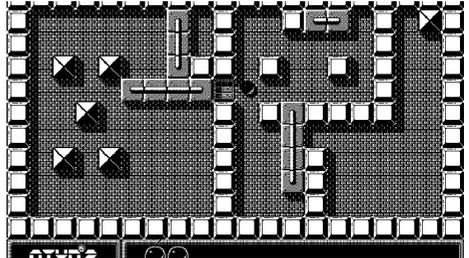
<https://www.golem.de/news/snes-classic-mini-mario-link-und-samus-machen-den-moonwalk-1708-129620.html>
<http://derstandard.at/2000062972405/SNES-Mini-kommt-mit-Rueckspulfunktion-und-3DS-im-SNES-Design>

Mit einem Amiga 1000 online gehen:
<https://amigalove.com/viewtopic.php?f=5&t=300>

24.08.2017

28 Jahre später: Der Atari-ST-Klassiker Oxyd lebt im Browser weiter.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/28-Jahre-spaeter-Atari->

ST-Klassiker-Oxyd-lebt-im-Browser-weiter-3811178.html



Die Design-Richtlinien für den Apple IIe als downloadbares PDF:

http://www.osnews.com/story/29975/The_Apple_IIe_design_guidelines

25.08.2017

50 Jahre PAL-Farbfernsehen – eine Grabrede zum Geburtstag:
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/50-Jahre-PAL-Farbfernsehen-eine-Grabrede-zum-Geburtstag-3809178.html>



27.08.2017

Die 100. Ausgabe von Digital Talk ist erschienen.
http://nemesiz4ever.de/digitaltalk/Digital_Talk_100

The Dungeon 2017, eine Überarbeitung eines 32 Jahre alten C64-Textadventures, ist kostenlos verfügbar:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65361>

28.08.2017

6502cloud – bringt die 80er in die Cloud:
<http://www.6502cloud.com/>

30.08.2017

Video: Commodore-64-Spiele, die besser als die Amiga-Versionen waren:

https://www.youtube.com/watch?v=2K_2GjjVOn4

Video: Chris Huelsbeck mit The Desert Rocks aus dem Turrican-II-Soundtrack live bei Gamescom 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=rftZOLMZs3w>

September 2017

07.09.2017

Zum 90. Jahrestag der ersten Übertragung eines elektronischen Fernsehsignals:

<https://entertainment.slashdot.org/story/17/09/07/1559236/tv-turns-90>

Demoversion von Resident Evil für Sega MegaDrive / Genesis veröffentlicht:



<http://www.indieretronews.com/2017/09/resident-evil-demod-on-sega-megadrive.html#sthash.0sSE0WrH.gbpl>

T.A.P.E. Muzik, einer der letzten Hersteller individueller Kassetten:

<https://tapemuzik.de/>

Jeff Minter arbeitet an Tempest 4000 für PC, PS4 und Xbox One.

<http://www.godisageek.com/2017/09/jeff-minter-to-melt-eyeballs-with-tempest-4000/>

08.09.2017

Vortex Crystals – Full Edition 2017 wurde für den Commodore 64 veröffentlicht.

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65471>



12.09.2017

Der so genannte „BTX-Hack“, ein virtueller Bankraub in 36 BASIC-Zeilen, machte den CCC vor 36 Jahren berühmt.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-CCC-Virtueller-Bankraub-fuer-134-634-88-DM-3824653.html>

Jerry Pournelle, der erste Autor, der ein Buch auf einem Computer schrieb, ist verstorben.

<http://derstandard.at/2000063895738/Erster-Autor-der-Buch-auf-Computer-schrieb-verstorben>

25 Jahre „Mario Kart“: Welcher ist der beste Teil der Reihe?

<http://derstandard.at/2000063703463/25-Jahre-Mario-Kart-Welcher-ist-der-beste-Teil-der>

Diese Disney-Videokassetten sind auf Ebay ein Vermögen wert:

<https://de.finance.yahoo.com/nachrichten/diese-disney-videokassetten-sind-auf-ebay-ein-vermogen-wert-120829095.html>

13.09.2017

Cascade Quest, ein Adventure im Sierra-Stil, wurde für PC und Mac angekündigt:
<http://cascadequestgame.com/>



14.09.2017

Das „Impossible Project“ bringt die Polaroid-Kamera zurück.
<http://derstandard.at/2000064069698/Von-Wiener-mitgegruendete-Firma-bringt-Polaroid-Kamera-zurueck>

15.09.2017

BitBang: Vor 30 Jahren kam der „NASA-Hack“ ans Licht.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/BitBang-Vor-30-Jahren-kam-der-NASA-Hack-ans-Licht-3832471.html>

Über den großen Einfluss von Metroid (1986):
<https://www.theverge.com/2017/9/14/16303016/metroid-nintendo-influence-legacy>

[com/2017/9/14/16303016/metroid-nintendo-influence-legacy](https://www.theverge.com/2017/9/14/16303016/metroid-nintendo-influence-legacy)



16.09.2017

Argus, ein riesiger Dungeon-Crawler für den C64 wurde in verschiedenen Editionen veröffentlicht.

<http://www.indieretronews.com/2017/09/argus-huge-c64-dungeon-crawler-is-here.html>
<https://psytronik.it.ch/argus>
<http://www.psytronik.net/newsite/index.php/c64/89-argus>



17.09.2017

VR64, eine Virtual-Reality-Brille für den C64:
<http://64jim64.blogspot.de/2017/09/vr64-virtual-reality-goggles-for.html>
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65496>
<https://www.forum64.de/index.php?thread/76779-vr64-virtual-reality-am-c64/&pageNo=1>

Mit dem Uni-Gen-Konverter können Mega-Drive-Controller am C64 betrieben werden.
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65516>

19.09.2017

Nintendo versteckt „NES Golf“ in Switch-Firmware:
<http://derstandard.at/2000064221391/Nintendo-versteckt-NES-Golf-Spiel-in-Switch-Firmware>

Der Soundtrack zu Super Mario Bros. live auf Violine dargeboten:
<https://www.cnet.com/news/super-mario-bros-game-soundtrack-violin-nintendo/>

20.09.2017

Quad Core 100%, eine Demo, die vier C64 voraussetzt:
<http://csdb.dk/release/?id=158909>
<https://www.youtube.com/watch?v=XlUcjzjVNIg>

Giana Sisters 30th Anniversary Preview:
<http://www.indieretronews.com/2017/09/giana-sisters-30th-anniversary-preview.html>



21.09.2017

Historisches Bildmaterial aus Spielhallen:
<https://www.cnet.com/pictures/throwback-photos-from-old-arcades/12/>

24.09.2017

Pirate Island (2017), ein Textadventure für den C64, das bereits für Atari 400/800 und VC20 veröffentlicht wurde:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65603>

Lunar Lander (C64), ein Spiel im Hires-Modus:
<http://www.defiancestudios.com/2017/09/20/lunar-lander-completed/>

26.09.2017

Die Sammleredition von „Street Fighter 2“ ist trotz Brandgefahr bereits ausverkauft.
<http://derstandard.at/2000063421029/Sammleredition-von-Street-Fighter-2-trotz-Brandgefahr-bereits-ausverkauft>

Die offene Retro-Spielkonsole Ataribox soll 2018 erscheinen und rund 250 US-Dollar kosten.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Spielkonsole-Ataribox-erscheint-2018-kostet-250-US-Dollar-3843157.html>
<https://www.golem.de/news/offene-konsole-ataribox-entspricht-mittelklasse-pc-mit-linux-1709-130272.html>
<https://www.ataribox.com/>

27.09.2017

SNES Classic Mini im Vergleichstest: Putzige Retro-Konsole mit suboptimaler Emulation
<https://www.golem.de/news/snes-classic-mini-im-vergleichstest-putzige-retro-konsole-mit-suboptimaler-emulation-1709-130288.html>
<http://derstandard.at/2000064894137/SNES-Classic-Mini-im-Test-Gut-aufgewaermt-Nintendo>
<http://derstandard.at/2000064905007/Wir-spielen-SNES-Mini-So-gut-schlecht-sind-Games-1990>

29.09.2017

THEC64 Mini: 2018 soll eine C64-Mini-Konsole mit 64 Spielen erscheinen.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Games-C64-erscheint-als-Mini-Konsole-mit-64-Spielen-3847445.html>

<https://www.golem.de/news/the64-mini-c64-emulator-kommt-fuer-80-euro-in-den-handel-1709-130363.html>

<http://derstandard.at/2000065023848/C64-kehrt-als-Mini-Version-zurueck>



Oktober 2017

01.10.2017

Buch: „Nur noch dieses Level! Von Computerfreaks, Games und sexy Elfen“

https://www.rheinwerk-verlag.de/nur-noch-dieses-level_4274/

Crowdfunding-Projekt Seedi, eine Konsole, auf der Original-CDs von Neo Geo CD, TurboGrafx CD, Sega CD, MS-DOS und der Sony PlayStation laufen sollen:

<https://www.indiegogo.com/projects/seedi-retro-gaming-system#/>

Bacillus, ein neues C64-Jump'n'Run:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65585>

05.10.2017

Welches war das erste PC-Spiel mit 256 Farben?

<https://trixter.oldskool.org/2017/10/01/the->

[first-256-color-game-on-the-ibm-pc/](#)

Vor 25 Jahren: IBM kündigt seine Thinkpads an

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-25-Jahren-IBM-kuendigt-seine-Thinkpads-an-3850143.html>

Project Hubbard – erfolgreich finanziert:

<https://www.kickstarter.com/projects/c64audio/project-hubbard-official-rob-hubbard-kickstarter>



10.10.2017

Programmcode in Serien und Filmen: „K.I.T.T.“ fährt mit Apple Basic.

<http://derstandard.at/2000065321005/Programmcode-in-Serien-und-Filmen-KITT-fahrt-mit-Apple-Basic>

SNES Mini: Ein Hack ermöglicht die Nutzung heruntergeladener Games.

<http://derstandard.at/2000065584977/SNES-Mini-Hack-ermoeglicht-Nutzung-heruntergeladener-Games>

13.10.2017

Nach NES Mini und SNES Mini gibt es auch Hinweise auf einen Game Boy Mini.

<http://derstandard.at/2000065946166/Erste-Hinweise-auf-Game-Boy-Mini-Nintendo-Classic>

Das Tool TwinKick startet wahlweise OS1.3 und 3.1 auf dem Amiga 1000, und das auf einer einzigen Diskette.

<http://amigalove.com/viewtopic.php?f=7&t=341>

Die Purpur-Tentakel-Plüschfigur ist wieder erhältlich.

<http://www.retromagazine.eu/retro/2017-10/purpur-tentakel-plueschfigur-wieder-da/>

15.10.2017

Drei neue C64-Spiele: Basic Battleships, Towers of Hanoi (2017) und Kobo64 (r221).

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65729>

<http://csdb.dk/release/?id=159150>

<http://csdb.dk/release/?id=153454>



17.10.2017

1971, das Geburtsjahr kommerzieller Arcade-Automaten:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-1971-Geburtsjahr-kommerzieller-Arcade-Automaten-3856875.html>

Die kuriose, beeindruckende Welt der Videospiel-Rekorde:

<http://derstandard.at/2000066090082/Die-kuriose-beeindruckende-Welt-der-Videospiel-Rekorde>

Apples Mac Cube: Was Tim Cook aus Steve Jobs' Megaflop gelernt hat.

<http://derstandard.at/2000066091434/Apples-Mac-Cube-Was-Tim-Cook-aus-Steve-Jobs-Megaflop>

18.10.2017

„Schwarzer Montag“ 1987: Computer schrieben Crash-Geschichte.

<http://derstandard.at/2000066265561/Schwarzer-Montag-1987-Computerschrieben-Crash-Geschichte>

20.10.2017

Die Rückkehr des Tamagotchi droht.

<http://derstandard.at/2000066383257/Retrokult-Nach-NES-und-C64-kehrt-das-Tamagotchi-zurueck>

21.10.2017

Spectrum Addict: LOAD „FILM 2“ – Die Produktion eines neuen Dokumentarfilms über den Sinclair ZX Spectrum wurde erfolgreich per Crowdfunding finanziert.

https://www.kickstarter.com/projects/andyremic/spectrum-addict-load-film-2?ref=new_friend_backing

22.10.2017

Interview mit Shaun Southern, Programmierer von Klassikern wie Kickstart und Trailblazer:

<https://youtu.be/LH3gE5fHyXQ>

FM-YAM, eine C64-Sounderweiterung:

<http://c64.xentax.com/index.php/fm-yam>



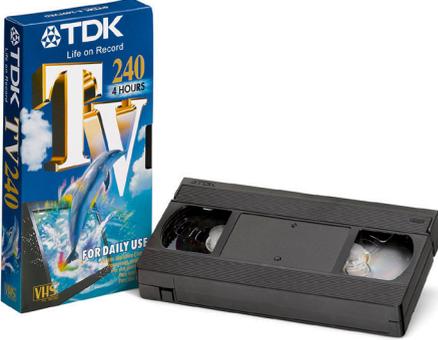
24.10.2017

Abstimmung: Welches „Super Mario“-Spiel ist das beste?

<http://derstandard.at/2000065946995/Welches-Super-Mario-Spiel-ist-das-beste>

Die Letzten ihrer Art: VHS-Kassetten werden um 18 Euro verkauft.

<http://derstandard.at/2000065867133/Die-Letzten-VHS-Kassetten-werden-nun-um18-Euro-verkauft>



Der Quellcode des MS-DOS-Klons PC-MOS/386 wurde veröffentlicht.

<http://www.zdnet.com/article/ms-dos-variant-pc-mos386-reborn-as-open-source/#ftag=RSSbaffb68>
<https://github.com/roelandjansen/pcmos386v501>
http://www.osnews.com/story/30052/PC-MOS_released_under_GPL

Interessantes über den Xerox Alto:

<http://www.righto.com/2017/10/the-xerox-alto-smalltalk-and-rewriting.html>

25.10.2017

Eine inoffizielle SNES-Konsole mit neuem „Turrican“-Spiel wurde angekündigt.

<http://derstandard.at/2000066669112/>

Inoffizielle-SNES-Konsole-mit-neuem-Turrican-angekündigt

27.10.2017

Ein Maislabyrinth in Idaho für Fans von Pac-Man:

<http://www.spiegel.de/panorama/gesellschaft/idaho-maislabyrinth-im-pac-man-stil-a-1175003.html>

29.10.2017

Spritemate 1.03, ein Sprite-Editor für den C64:

<http://www.spritemate.com/>
<https://www.forum64.de/index.php?thread/77732-spritemate-spriteeditor/&postID=1195061#post1195061>

Matt Gray, Komponist der Musik von Last Ninja 2, hat eine Patreon-Seite eingerichtet. Dort kann man ihn mit einem monatlichen Beitrag unterstützen. Sobald er auf 800 Dollar kommt, wird er ein komplett neues Album komponieren.

<https://www.patreon.com/MattGrayC64>

Hier kann man Matt Grays „Reformation 2“-Album vorbestellen:

<https://c64audio.com/pages/reformation-2-pre-order-kickstarter-additional-page>

November 2017

01.11.2017

Ein C65 erzielt bei eBay 81.450 Euro.

<https://www.ebay.de/itm/Ultra-rare-Commodore-65-RAM-Expansion-C65-DX64-C90-prototype-working/322853882595>

05.11.2017

Cookie, ein neues C64-Spiel:

<http://csdb.dk/release/?id=160135>

07.11.2017

Video über die Restaurierung eines 20 Jahre

alten Multimedia-PCs von Packard Bell:

<https://www.youtube.com/watch?v=CC7q15ui7LQ>

Allister Brimble hat die neue CD „David Whittaker Amiga Works“ veröffentlicht.

<https://allisterbrimble.bandcamp.com/album/david-whittaker-amiga-works>

<https://fusionretrobooks.com/collections/music/products/david-whittaker-amiga-works-signed>

<https://fusionretrobooks.com/collections/music/products/david-whittaker-amiga-works>

08.11.2017

„C64 Quiz 1.4“, eine kostenpflichtige App im iTunes-Store:

<https://itunes.apple.com/be/app/c64-quiz/id668125538>

„A Classic Retro Video Arcade Game Emulator Trivia 1.0.1“, ein kostenloses Retro-Quiz im iTunes-Store:

<https://itunes.apple.com/be/app/a-classic-retro-video-arcade-game-emulator-trivia/id938208887>

10.11.2017

Das vor einigen Jahren wiedergeborene „Yps“ legt nach Chefredakteurs-Abschied eine Pause ein.

https://www.dwdl.de/nachrichten/64239/yps_legt_nach_chefredakteursabschied_eine_pause_ein/



12.11.2017

Ein weiterer C65 wird im Internet versteigert, erzielt aber „nur“ 24.005 Euro.

<https://www.ebay.de/itm/Ultra-rare-Commodore-65-C65-DX64-C90-Prototyp/232557339756>

14.11.2017

Kaufberatung Retro-Konsolen: Nintendo, Sega, Atari & Co.:

<https://www.techstage.de/ratgeber/Kaufberatung-Retro-Konsolen-Nintendo-Sega-Atari-Co-3889193.html>

Die Nutzerforen von CompuServe werden endgültig geschlossen.

<https://www.fastcompany.com/40495831/compuerves-forums-which-still-exist-are-finally-shutting-down>

Teil 11 der Amiga-Geschichte, „Between an Escom and a Gateway“:

<https://arstechnica.com/gaming/2017/11/a-history-of-the-amiga-part-11-between-an-escom-and-a-gateway/>

16.11.2017

Ein Update für Windows 7, 8 und 10 legt Nadelldrucker lahm:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Windows-Update-legt-Nadelldrucker-lahm-3891900.html>

<http://derstandard.at/2000067965590/Windows-Update-setzt-Nadelldrucker-KO>

GameShell, ein weiteres Retrokonsolen-Projekt, erreicht spielend das Finanzierungsziel.

<https://www.kickstarter.com/projects/954662076/gameshell-redefine-retro-game-console/description>

Über die Bedeutung von Videospiel-Soundtracks: Nicht nur der Ton macht die Musik.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Videospiel-Soundtracks-Nicht-nur-der-Ton-macht-die-Musik-3891339.html>

Funktionsfähiger Apple I: Museumsinsel statt Versteigerung

<https://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Funktionsfaehiger-Apple-I-Museumsinsel-statt-Versteigerung-3891284.html>

Zum 40. Geburtstag des Xerox Alto:

<https://www.spectrum.ieee.org/view-from-the-valley/tech-history/silicon-revolution/the-xerox-alto-struts-its-stuff-on-its-40th-birthday>

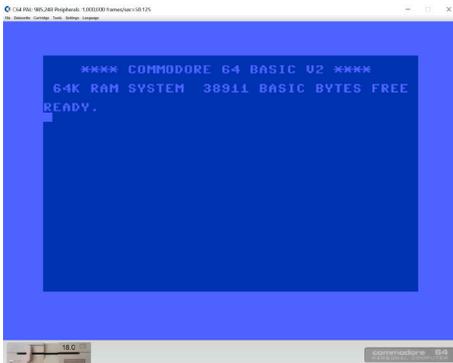
17.11.2017

Crash-Quiz: Welche Absturzmeldung gehört zu welchem Computer?

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/TGIQF-das-Quiz-Crash-mich-noch-mal-3892068.html>

Der neue, in Java geschriebene Emulator Z64K emuliert Commodore 64, Commodore 128, VC20 und Atari 2600. Die C128-Emulation soll jene von VICE übertreffen.

<http://www.z64k.com/>



Lotek-Jahrgang 2017 als Buch im Handel

Mit dieser Lotek wagen wir ein kleines Experiment: Die Ausgaben #55 und #56 gibt es ab sofort als Sammelband im Buchhandel. Das kleine Büchlein besitzt die ISBN 9783746060446 und sollte sich in jeder (Online-)Buchhandlung bestellen lassen.

Möglich macht diese Form der Veröffentlichung der Print-on-Demand-Dienstleister BOD: Wir müssen lediglich den Jahresband hochladen, um alles andere kümmert sich anschließend BOD. Dort druckt man die Bücher allerdings immer erst dann, wenn eine Bestellung eingeht. Aus diesem Grund ist der Sammelband etwas teurer, als ähnlich umfangreiche Taschenbücher – auch wenn wir den Sammelband fast zum Selbstkostenpreis abgeben. Das Ergebnis macht aber durchaus mehr Eindruck als eine selbstgedruckte Lotek.

BOD verlangt für die Bereithaltung der Lotek eine kleine Jahresgebühr. Aus diesem Grund ist der Sammelband für das Jahr 2017 zunächst nur ein Jahr lang erhältlich (bis Anfang Dezember 2018). Anhand der Nachfrage werden wir dann entscheiden, ob wir den Sammelband erneut für ein Jahr im Buchhandel anbieten.

Die Kosten verhindern leider auch, dass wir jede Lotek einzeln über BOD anbieten können. Ein jährlicher Sammelband erscheint uns aber ein guter Kompromiss. Wer mag, kann sich natürlich auch weiterhin die Lotek selbst ausdrucken. Viele Copyshops bieten zudem ebenfalls eine ansehnliche Druckqualität.

Abgesehen von einem Probedruck haben wir noch keine Praxiserfahrungen mit BOD sammeln können. Sollte etwas wider Erwarten schiefgehen oder sich ändern, werden wir darüber zeitnah auf der Lotek-Homepage berichten. Zudem könnt ihr uns bei Problemen eine E-Mail schicken, wir versuchen dann eine schnellstmögliche Lösung zu finden.

(Tim Schürmann)



Frogger

Autor: Steffen Große Coosmann

Das Spielprinzip dieses klassischen Arcade-Titels ist einfach zu erlernen, aber schwierig zu meistern. Eine Gruppe kleiner Pixelfrösche möchte die Straße und den Fluss überqueren, um in die heimischen Nester zurückzukehren. Dabei kann man immer einen Hüpf in jede beliebige Richtung machen und muss so Autos ausweichen und über Baumstämme und Seerosenblätter seinen Weg in einen der fünf Slots finden. Durch die gute Zugänglichkeit wurde das Spiel schnell ein Hit und so auf sämtliche existierenden Plattformen portiert. In den 1990ern fing man an, das Spielprinzip auf dreidimensionale Spielwelten umzumünzen, was bis heute nicht wirklich gelungen ist. So gab es allerlei Versuche, ein Action-Adventure mit dem grünen Hüpfen zu realisieren, was allenfalls in wackeligen Spielerlebnissen resultierte.



Durch seine Beliebtheit hat der Frosch auch in der Popkultur schnell an Bedeutung gewonnen. So gibt es auf dem allen Retrofans sicher bekannten Album "Pacman Fever" von Buckner & Garcia auch einen Song namens "Frogger Lament", der Sounds aus dem Spiel verwendet. 1983 hatte Frogger neben Q*Bert, Pitfall Harry und Donkey Kong (unter anderen) innerhalb der Sendereihe Saturday Supercade eine eigene Trickserie. Die Sitcom Seinfeld parodierte das Gameplay des Spiels in einer der vermutlich besten Episoden der Serie, an deren Ende der Automat allerdings zerstört wurde. Daneben hat Frogger auch einen Gastauftritt in den Hollywood-Filmen "Wreck-It Ralph" und "Pixels".

Das klassische Gameplay funktioniert für Frogger auch heute noch hervorragend und kann auf jeder nur erdenklichen Plattform gespielt werden.

Hersteller: Konami/SEGA
Erster Auftritt: 1981
Heimatkonzole: Arcade
Vertreten auf: so ziemlich allem und eurem Toaster

Internet: <http://www.lotek64.com>

Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>

Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985>