

„AND WHAT WILL BECOME OF US IF A WEAPON FALLS INTO THE WRONG HANDS?“

Lotek64



Nr. 21/22 Juni 2007



Kommt eine neue Windows-Version von C64S?

Miha Peternel im Interview

Seite 3



Das zweite Lotek64-Rennspiel-Special:

16-Bit-Spiele für den Klimawandel

Seite 25



Individual Computers vs. Amiga Inc.

Amiga vor Wiedergeburt?

Seite 10



Bericht und Interview mit Vampires-Dawn-Macher Marlex

Freeware-RPG für Blutsauger

Seite 37



Bereits 33.000 Kompositionen im SID-Paradies

10 Jahre High Voltage Sid Collection

Seite 31



RFK macht sich an ein altes Geheimnis der Menschheit:

Die zehn besten Spiele aller Zeiten

Seite 13



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Liebe Loteks!

Um den Rückstand, der sich bei den letzten Ausgaben ergeben hat, endlich wieder aufzuholen, haben wir uns diesmal für eine Doppelnummer entschieden. Das Ergebnis ist das dickste Lotek64-Heft aller Zeiten, abgesehen vom PSP-Sonderheft, das wir unseren Abonnenten mit der vorletzten Ausgabe mitgeschickt haben. Diese Vorgangsweise hat mehrere Vorteile: In diesem umfangreichen Heft haben wir die Möglichkeit, gleich mehrere Artikel abzdrukken, die wir in einer normalen Ausgabe nur als Fortsetzungsgeschichte oder in gekürzter Fassung abgedruckt hätten: den Best-10-Marathon, das 16-Bit-Rennspiel-Special sowie den Text über Vampires Dawn, zu dem wir auch ein exklusives Interview präsentieren können.

Nicht nur die extralangen Artikel sollen für ausreichend Lektüre in der Urlaubszeit sorgen: Texte zur H.V.S.C. (die mittlerweile über 30.000 C64-Musikstücke umfasst), zu Spieleklassikern (Nebulus, Another World) sowie zu elektronischer Musik und Computerkunst sind in diesem Heft zu lesen. Für den Text

über die Ausstellung „Nove tendencie“ bedanken wir uns herzlich bei Autor Wenzel Mracek sowie bei der Grazer Zeitschrift „Korso“ für die Nachdruckerlaubnis.

Unser Interviewpartner ist diesmal der slowenische Programmierer Miha Peternel, den meisten PC-Usern durch den C64S-Emulator bekannt.

In der Redaktion hat es seit der letzten Ausgabe einige Veränderungen gegeben: Klemens Franz, seit mehreren Ausgaben als Kolumnist und Autor dabei, ist ebenso Mitglied der Redaktion geworden wie Lars „Ghandy“ Sobiraj, der viele Beiträge in diesem Heft gestaltet hat.

Wir wünschen allen Leserinnen und Lesern einen schönen und erholsamen Sommer und viele interessante Stunden mit dieser Doppelnummer von Lotek64.

*Georg Fuchs
(für die Lotek64-Redaktion)*

Dank: Thomas Dorn, allen Mitgestaltern dieser Ausgabe sowie allen Abonnenten, die in den letzten Monaten ihr Abo verlängert haben.

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

INHALT

| | |
|---|----|
| „Möglichst pingelig am Original bleiben...“ – Interview mit Miha Peternel (Georg Fuchs) | 3 |
| Happy Birthday Specky! Der Sinclair ZX Spectrum wurde 25 (Lars Sobiraj) | 5 |
| Lo*bert (Martin Schemitsch), News / Releases (Tim Schürmann, Georg Fuchs) | 6 |
| Nachrufe: Richard Joseph / Fred Fish (Lars Sobiraj) | 8 |
| pixelpunch: „Notek64“ (Klemens Franz) | 11 |
| Marathon: Die 10 besten Spiele? (Andranik Ghalustians) | 13 |
| Gefangen in einer fremden Dimension: Another World (Andre Hammer) | 23 |
| Brennende Motoren: Fulminante Rennspiele der 16-Bit-Ära (Klemens Franz, Andranik Ghalustians, Lutz Goerke, Andre Hammer) | 25 |
| The 8bit Philosophy: Dokumentation über die Ursprünge der Computermusik (Lars Sobiraj) | 30 |
| Ode an die High Voltage Sid Collection (Martin Schemitsch) | 31 |
| Nove tendencie: Visuelle Forschung und Computerkunst (Wenzel Mracek) | 32 |
| Der Fall Timbaland (Lars Sobiraj) | 34 |
| Back in Time: Nebulus (Jens Bürger) | 36 |
| Vampires Dawn: Der Traum von Unsterblichkeit / Interview mit Marlex (Andre Hammer) | 37 |
| Retro Treasures: Zero Tolerance (Simon Quernhorst) | 44 |
| Aus dem Nähkästchen (2) (Thomas Dorn) | 45 |
| Buchrezension: Der Amiga / Emulatoren (Georg Fuchs) | 46 |

DAS LOTEK64-ABO

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen.

Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, werden die Portokosten seit Ausgabe 15 mit 1 Euro veranschlagt, auch wenn sie außerhalb Österreichs (je nach Gewicht der Gesamtsendung)

manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können.

Das Lotek64-Sparpaket: „Schnorrer-Abos“ wurden aus Kostengründen eingestellt. Wer ein Abo möchte, muss seit März 2006 die Portokosten übernehmen und 4 Euro für ein Jahresabo bezahlen.

Bankverbindung

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400
BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000 (BA-CA)

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorname Nachname“ oder Ähnliches angeben, max. 35 Zeichen!

Wer ein Abo bestellt und eine Portospende überweist, muss uns natürlich trotzdem per E-Mail oder auf dem Postweg verständigen und die Adresse bekannt geben!

immer dabei:



Jens Bürger

Arndt Detlke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“
Sobiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Andre Hammer

„Möglichst pingelig am Original bleiben“

Interview mit Miha Peternel

Miha Peternel wurde 1974 in Kranj (Slowenien) geboren. Mit neun begann er zu programmieren, schrieb sein erstes PC-Anwendungsprogramm mit 15 und ist an Projekten wie Emulatoren, Netzwerksoftware, 3D-Game-Engines (für PC, Playstation und PS 2), Videokompression (für PC und Dreamcast), Industrieüberwachung sowie Bildarstellung für industrielle und wissenschaftliche Zwecke beteiligt. Er gewann nationale Programmierwettbewerbe bereits im Grundschulalter, aber auch am Gymnasium und an der Universität. Er war für Firmen in Slowenien, den USA und in Japan tätig.

Lotek64: Du bist ja in der C64- und Emulations-Gemeinschaft bekannt dafür, dass du den ersten MS-DOS-basierten „echten“ C64-Emulator programmiert hast. Das Projekt C64S begann im Jahr 1991 und war lange Zeit der beste Emulator weit und breit. Hast du ihn von Grund auf neu erfunden oder gab es vorher schon ähnliche Projekte von dir?

Miha: Ich musste von vorn anfangen. Was ich kannte, war ein C64-Emulator auf dem Amiga, und ich wusste von dessen vielen Einschränkungen. Mit Emulationen habe ich mich vertraut gemacht bei einem ZX-Spectrum-Emulator auf dem C64. Als ich dann meinen ersten PC bekam, entschloss ich mich dazu, einen C64-Emulator zu schreiben. Ein paar Tipps erhielt ich durch einen ziemlich simplen C64-Emulator, der damals in Mailboxen kursierte, ich konnte mir dessen Code anschauen und sehen, welche Änderungen an den ROM-Images vorgenommen worden waren. Ziemlich schnell entschied ich mich aber dazu, eine serielle Verbindung zu bauen, mit der ich die original ROM-Images und meine riesige Software-Bibliothek übertrug, als späteres Kompatibilitäts-Testmaterial.

Lotek64: Einen Emulator zu schreiben, ist ja nun nicht gerade trivial. Woher hattest du das erforderliche Wissen und wann bist du überhaupt an den C64 gekommen?

Miha: Meinen C64 habe ich seit ich 10 war – da war ich in der vierten Klasse. Weil nun das ROM-BASIC nicht tat, was ich brauchte und was ich vom ZX Spectrum her kannte, fing ich an herumzuPOKEn und dann im Fünften brachte ich mir selbst Assembler bei. Dazu kaufte ich mir alle damals auffindbaren Bücher über die C64-Interneta, ROM-Listings und so was. Die Computermagazine im früheren Ju-

goslawien waren zu der Zeit von hoher Qualität und enthielten immer Abschnitte über das Programmieren. Ich schätze, dass ich 75 % über das Hobbyprogrammieren gelernt habe und 25 % aus den Magazinen. In der siebten Klasse schrieb ich meinen ersten Compiler, wobei mir Jahre später gesagt wurde, ich hätte den LR(1)-Parser erfunden. Ich schrieb einen ordentlichen Side-Scroller im Achten, und dann verlagerte sich nach und nach mein Interesse auf den PC. Auf dem Gymnasium codete ich nächstelang an C64-Intros herum, wodurch ich lernte, wie wichtig exaktes Timing in einer Emulation war. Ich las ein paar Bücher aus der Universitäts-Informatik über Computer-Architektur und hatte später sogar Zugang zur HP-Library in Fort Collins (wo der PARISC entwickelt wurde) und bekam dadurch eine gute Vorstellung davon, wie Hardware funktioniert. Besonders erwähnen muss ich aber Marko Mäkelä, der viele der weniger bekannten Eigenschaften des C64 dokumentiert hat. Trotzdem brauchte ich Aberhunderte eigens geschriebener Testroutinen, um alles, was nicht ausdrücklich in den Unterlagen stand, herauszufinden (und oft waren die Angaben in den technischen Dokumentationen schlicht falsch).

Lotek64: Bevor du einen C64 hattest, kanntest du also den Spectrum. Welche Plattform gefiel dir als Coder besser? Und was hältst du von den Animositäten zwischen Commodore- und Sinclair-Usern, die es sogar heute noch gibt?

Miha: Ich habe nie einen eigenen Spectrum besessen, drei meiner Cousins hatten einen, und an meiner Schule gab es zwei. Ich mochte damals das Sinclair-BASIC, es war ziemlich mächtig. Den C64 kaufte ich mir, weil er sich durch seine technische Überlegenheit empfahl. Als ich Assembler

und Hardwaretricks lernte, bestätigte sich diese Überlegenheit, obwohl die CPU des ZX Spectrum eigentlich mehr konnte. Inzwischen ärgere ich öfters Kollegen aus dem Sinclair-Lager, sie seien „Verräter“, aber ich gebe zu, dass ich viele Tage damit vergeudet habe, mit Spectrum-Emulatoren zu spielen.

Lotek64: Wofür steht das „S“?

Miha: „S“ steht für „Software“.

Lotek64: 1993 wurde der C64S Shareware. Ein deutscher Anbieter bietet ihn immer noch für 19 Euro an. Wie viele registrierte User gibt es? Registrieren sich noch neue? Wird er irgendwann zur Freeware?

Miha: Es gibt einige Tausend registrierte User. Zwar ist DOS inzwischen Steinzeit, aber ich erhalte immer noch ein paar Registrierungen dafür jährlich. C64S wird in absehbarer Zukunft nicht zur Freeware, vielleicht gebe ich irgendwann den Sourcecode frei, wenn ich zu alt bin, daran weiterzuschreiben.

Lotek64: Einige Standardisierungen und Fileformate (PRG, glaube ich) in C64S sollen von dir entwickelt worden sein. Welche Formate gab es denn damals schon, bevor du losgelegt hast, und was hast du hinzugefügt?

Miha: Ich habe mit dem C64S zwei Formate standardisiert: T64 für Tape-Images und D64 für Disk-Images. D64 war anfangs ein schlichter Dump einer Standard-1541-Diskette, der auch von einem älteren C64-Emulator verwendet wurde, aber später erweiterte ich das Format um Half-Tracks, Extra-Tracks und GCR-kodierte Tracks. Ich spendierte dem T64 gepackte Speicherung und effizienten Zugriff auf die Tape-Dateien.

Lotek64: Die virtuelle 1541 war eines der großartigen neuen Konzepte



Miha Peternel ist ein Pionier der C64-Emulation.

beim C64S. Software, die vorher auf Emulatoren nicht lief (wie die Adventures von Magnetic Scrolls, die den Prozessor der 1541 verwendeten), funktionierte nun perfekt. War es schwierig, das unter MS-DOS hinzukriegen?

Miha: Ja, die 1541-Emulation war eines der wichtigsten Unterprojekte. Ich hatte zwar kommentierte ROM-Listings zur Verfügung, aus denen ich auf das Low-Level-Disk-Format und die Speicherorganisation zurückgeschlossen, aber die 1541-Hardware-Interneta blieben sehr unklar. Ich schrieb wochenlang Tests, mit denen ich herausfinden wollte, wie VIA-Register umgeschaltet wurden. Zum Glück benutzten Turbolader und viele Kopierschutzroutinen undokumentierte Eigenschaften, mit denen ich herausfand, wie sie arbeiten sollten. Auf PC-Seite passten 1541- und C64-Emulation genau in den DOS-Speicher, aber der Code selber ist höchst verworrener Code im kooperativen Multitasking, für den ich Monate gebraucht habe, bis er entschlüsselt war.

Lotek64: Heutzutage gibt es eine Menge Emulatoren für alle modernen Plattformen, speziell auch für Windows. Einige sind kommerziell, andere sind Freeware wie der sehr populäre (und oft überarbeitete) VICE, der nicht nur den C64 emuliert, sondern gleich eine ganze Reihe von Commodore-8Bit-Computern. Hast du jemals darüber nachgedacht, bei einem dieser Teams mitzuarbeiten oder beschäftigt dich heute mit anderen

Dingen? Benutzt du vielleicht sogar einen dieser Emulatoren?

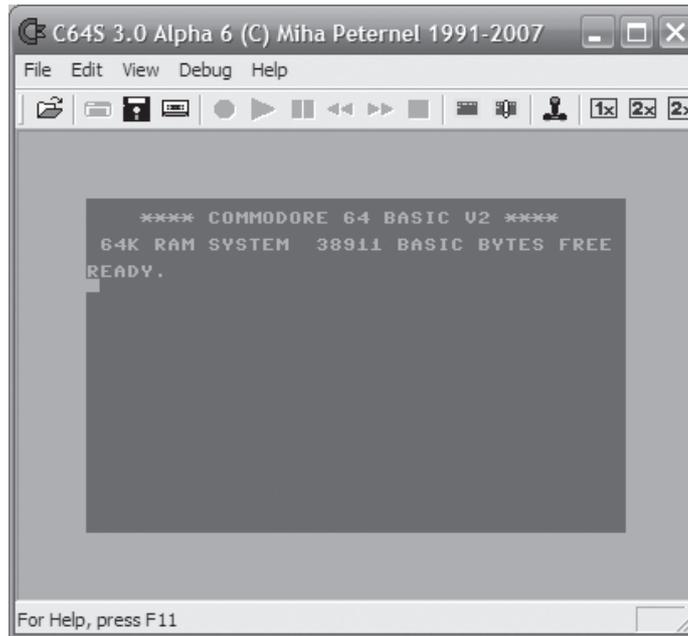
Miha: VICE, CCS64 und FC64 habe ich mir näher angeschaut, hauptsächlich, um zu sehen, wie die die Sache angegangen sind. Ich benutze keinen von denen, weil ich eine Alpha-version von C64S für Windows habe. Ich habe wenig Zeit für C64-Entwicklungen, deshalb stand das Arbeiten bei einem Team für mich nie zur Debatte. Ich beschäftige mich heute mit anderen Sachen – ein paar Jahre lang habe ich an 3D-Engines für die Game-Industrie in Slowenien und Japan gearbeitet. Weitere Projekte waren Computer-Bilddarstellung und Netzwerkanwendungen.

Lotek64: *Ist das dein Ernst: C64S für Windows? Das sind gewichtige Neuigkeiten! Dürfen wir ein paar mehr Einzelheiten von diesem Projekt erfahren?*

Miha: Die aktuelle Version des Core-Emulators ist bereits das dritte 32-Bit-Rewrite und begann im Jahr 2002. Anfangs betrachtete ich es als Hobbyprojekt, denn es wäre ja eine Schande, wenn ich all meine Kenntnisse über Emulationen einfach über Bord werfen würde. Ich kann aber nicht einmal zehn Tage pro Jahr daran arbeiten. Die Philosophie dahinter ist, einerseits möglichst pingelig am Original zu bleiben, aber andererseits ein benutzerfreundliches Interface zur Verfügung zu stellen. Es ist exakt bis auf Half-Cycles und bereits ziemlich kompatibel, ihm fehlen aber noch einige überarbeitete VIC-Routinen, Disk-Schreibfunktionen und allerhand des geplanten GUI. Emulation bei voller Kraft wird eine 2GHz-CPU erfordern und DX9-kompatible Grafikkhardware. Zwei ganz einzigartige Features des C64S für Windows werde ich aber nicht vorzeitig bekannt geben.

Lotek64: *Mitte der 90er Jahre gab es in Deutschland sogar eine kostenfreie C64S-Hotline, bei der registrierte User Support erhielten. Hast du jemals einen solchen Erfolg deines Emulators erwartet?*

Miha: Als ich anfing, war mir klar, dass eine Menge Leute aus nostalgischen Gründen so einen Emulator begrüßen würden, ich war aber dennoch positiv überrascht über die Reaktionen. Jeder, der eine Diskette kopieren konnte, kannte offenbar den C64S und er war in den Download-Sektionen der Mailboxen sehr populär. Michael Penzkofer hat ihn



Miha gewährt einen exklusiven Blick auf die noch unveröffentlichte Windows-Version des kommerziellen Emulators C64S und kündigt zwei einzigartige Funktionen an.

in Deutschland ganz hervorragend vermarktet, leider war das Einkommen durch Registrierungen nicht wirklich hoch genug, um ewig davon zu leben und die Entwicklung weiter voranzutreiben.

Lotek64: *Hast du die Entwicklung am C64S also eingestellt? Die letzten (deutschen) FAQ, die ich kenne, sind von 2001.*

Miha: Nein, ich arbeite weiter am C64S, aber nur noch im Schnecken-tempo. Die letzte größere Revision habe ich 2004 geschrieben, letztes Jahr habe ich die Funktionsweise von Sprites bis aufs letzte Bit und den letzten Cycle ausgetestet, habe aber noch keine Zeit gefunden, meine Erkenntnisse in den Code einzubauen. Der Grund, dass es noch nicht releaset ist, dass ihm auf einigen Gebieten der Usability noch Features fehlen. Die DOS-Version legte die Priorität auf Geschwindigkeit gegenüber hundertprozentiger Kompatibilität, aber heutzutage gibt es jede Menge Cycles, um alles und jedes zu emulieren. Jedenfalls braucht so ein perfektionistischer Ansatz viel Zeit.

Lotek64: *Was könnte an einer C64-Emulation noch verbessert werden?*

Miha: Zwei Dinge werden zunehmend wichtig, da neue PCs nicht mehr mit den alten LPT-Anschlüssen ausgestattet werden. Das eine wäre ein kostengünstiger programmierbarer USB-IO-Controller, mit dem C64-Emulatoren mit C64-Peripheriegeräten interagieren könnten. Das andere

bezieht sich auf das 1541-Disk-Imaging. Ich denke, heutzutage macht es wirklich Sinn, wenn die Tracks direkt am Lesekopf gescannt werden, so ähnlich wie man Tape-Originale in Tape-Images umschreibt.

Lotek64: *Auf deiner „sehr alten“ Homepage erklärst du, dass „Musik die einzig mögliche Droge“ sei. Wenn du immer noch Musik liebst, welche Tracks würdest du unseren Lesern für den Sommer 2007 ans Herz legen?*

Miha: Ich gehöre zu den Menschen, deren Musikgeschmack breit angelegt ist und von elektronischer Musik über Metal bis hin zu Vokalmusik und Klassik reicht, mit allem, was dazwischen liegt. Ich denke mal, dass den Lotek-Lesern die 8-bit Operators gut gefallen wird, das ist eine CD, voll mit Remakes von Kraftwerk-Musik, hergestellt auf alten 8Bit-Konsolen und natürlich auf dem C64.

Lotek64: *Wenn sich C64-Fans über Musik unterhalten, dauert es nicht lange und sie sind beim großartigen SID-Chip und der fantastischen Musik, die für ihn geschrieben wurde (und immer noch wird). Den SID zu emulieren soll zu den schwierigsten Aufgaben bei der Emulation gehören. Kannst du uns etwas über deine Suche nach dem perfekten SID-Sound in einer Nicht-C64-Umgebung erzählen?*

Miha: Ich glaube, der SID-Sound war eine der besten C64-Eigenschaften, ich bin immer noch überrascht,

wie ein paar minimalistische House-Demo-Tunes mit Filtern und alten C64-Tricks genauso klingen wie das, was man heute in so mancher Diske hört. Ich hatte eine Kollektion von einigen Hundert C64-Tune-Rips, die ich mit dem C64S wiedergeben wollte. Dann entdeckte ich den Scream Tracker auf dem PC und das war eine Offenbarung für mich. Ich druckte mir den Maschinencode während eines Sommerjobs aus und ich erinnere mich gut daran, wie die Leute an einer Bushaltestelle mich komisch angeschaut hatten, als ich dort den Code schon mal durchsah. Ich programmierte zunächst einfache Beeps, fand dann heraus, was Hüllkurven sind, und schließlich samplete ich SID-Wellenformen. Der PC-Lautsprecher quietschte nur, und als ich mit einem Soundblaster aufrüstete, verbesserte ich sofort die Wellenformen und das Mixing. Als die Gravis Ultrasound rauskam, erhielt ich ein kostenloses Developer Kit dazu, und ich dachte, die nachgeschriebene GUS-SID-Emulation wäre bereits spektakulär. Vor ein paar Jahren schrieb ich aber ein SID-Rewrite, das noch besser war, obwohl, da ist immer noch Platz für weitere Verbesserungen. Neue PCs werden gleich mit hochfrequenten Audioausgängen ausgeliefert, die den Sound ein bisschen besser klingen lassen. In der Theorie könnte man technisch sogar den analogen Output der SID-Filter genau beschreiben, ich habe aber für so was die entsprechende Ausrüstung nicht.

Lotek64: *Bist du auch so ein SID-Freak? Wer sind denn deine liebsten Composer? Welche Tunes hörst du am liebsten?*

Miha: Ich mag jede Menge Songs, ich kenne aber nicht von jedem den Composer. An Hubbard und Galway erinnere ich mich. Am liebsten höre ich die Game-Tunes von Commando, Rambo, Last Ninja und Cybernoid. Dann gibt's da noch so einen sensationellen Tune, der gerippt unter dem Namen Spijkerhoek lief, den habe ich immer und immer wieder verwendet, um den SID-Output zu verbessern. Aus der Intro-/Demoszene mag ich einen Tune von Inc und einen der neuesten Ikari&Talent-Tunes.

Das Interview führte Georg Fuchs.
Übersetzung aus dem Englischen: Arndt Dettke.

Happy Birthday Speccy!

Sinclair ZX Spectrum wurde 25 Jahre alt

Im April feierte einer der Urväter der Computertechnik einen runden Geburtstag – der ZX Spectrum wurde 25 Jahre alt. Der Sinclair ZX Spectrum 16/48k ist ein Heimcomputer, der 1982 von der in Großbritannien ansässigen Firma Sinclair Research auf den Markt gebracht wurde. Sinclair Research Ltd. ist der Name einer von Sir Clive Sinclair gegründeten britischen Firma. Das Unternehmen wurde 1962 als Sinclair Radionics gegründet, um Radios und Taschenrechner zu verkaufen. Die ersten Jahre waren durch die Entwicklung und den Verkauf von miniaturisierten Radio- und Fernsehgeräten geprägt. Der erste Taschenfernseher, der „Sinclair Microvision“ ging auf eine Entwicklung von Radionics zurück, blieb aber Prototyp und wurde nie in Stückzahlen gefertigt oder gar verkauft.

— von Lars Sobiraj —

Während der 70er Jahre verlagerte Sinclair seine Fertigung und Entwicklung auf preisgünstige Taschenrechner. 1972 präsentierte Sinclair den ersten schlanken Taschenrechner der Welt, den Sinclair Executive. Nach einigem Erfolg mit den Taschenrechnern sowie digitalen Armbanduhren und Kombinationen von beidem jeweils mit LED-Display benannte Sinclair seine Firma um in „Science of Cambridge Ltd.“, um im Juni 1978 seinen ersten echten Computer, den MK14 herauszubringen.

Der Erfolg der Firma Sinclair auf dem Gebiet der Heimcomputer begann 1979 mit der Entwicklung des Sinclair ZX80 und mit dem ein Jahr später präsentierten ZX81. Die Rechner waren auf einen möglichst geringen Preis hin ausgerichtet und bestanden zum Teil nur aus vier integrierten Bausteinen. Bastler bekamen am Anfang die Bausätze nach Hause geliefert und konnten sich die ersten Rechner aus Teilesätzen selbst zusammenfügen. Der simple Aufbau dieses Computers ermöglichte eine kostengünstige

Produktion und damit auch einen konkurrenzlos günstigen Ladenpreis. Sinclair erreichte am zunächst leeren Markt eine gute Verbreitung. Häufige Qualitätsprobleme und technische Mängel gehörten leider zu den Schattenseiten der Firma, hinzu kamen weitere technische Eigenartigkeiten wie etwa eine mehrfach belegte Folien- oder Gummitastatur und die bekannten, berühmt-berüchtigten ZX Microdrives.

Die Spectrum-Modelle wurden weltweit in verschiedenen mehr oder minder kompatiblen Formen nachproduziert. Bekannt sind vor allem die Timex-Modelle aus den Vereinigten Staaten sowie die inoffiziellen Clone aus der UdSSR, der DDR und Südamerika. Kleinere Produktionen fanden sich in Asien und Portugal. Aus einem Nachfolgerechner mit dem Projektnamen LOKI wurde nichts. Das Projekt wurde gestoppt, nachdem die Rechnersparte 1986 von Sinclair an Amstrad verkauft worden war. LOKI sollte ein direkter Konkurrent zum Commodore Amiga werden. Das letzte wirklich neue Sinclair Modell war der 1983 herausgebrachte QL, der

schon mit der modernen Motorola 68008 CPU ausgestattet war. Wie Sir Clive später bei einer Gelegenheit betonte, war der Erfolg der frühen Computer und die notwendige (wenn auch nicht erreichte) Kompatibilität ein wesentliches Hindernis bei der Weiterentwicklung.

Sinclair Research Ltd. existiert noch heute und entwickelt und vermarktet vor allem Fortbewegungsgeräte. Die neuesten Produkte sind das winzige Z1 Radio, das Sinclair A-Bike, welches sich auf wenige Quadratzentimeter zusammenklappen lässt, und der SEA-DOO, ein Propeller, gedacht für Tauchsätze unter Wasser.

In Osteuropa, Russland und Teilen Asiens ist der ZX Spectrum wegen seines extrem niedrigen Preises bis heute sehr beliebt. Auch 25 Jahre nach Markteinführung existiert dort bis heute eine aktive Gemeinschaft von

Freaks und Anwendern, die sich mit diesem Computer beschäftigen. Das Spektrum reicht von Hardwarebastlern, Musikern, die sich vom Speccy-Sound inspirieren lassen, bis hin zu einer eigenen Demo-Szene. Der Programmierer Martin Fiedler von der Gruppe Kakiarts hat auf seiner Website den Emulator ZXSpin oder EmuZWin für Windows, RealSpectrum für Dos und FUSE für Unix-Benutzer empfohlen. Er arbeitet im Moment an der Entwicklung eines eigenen Emulators für Windows (kjspeccy). –

Im August feiert einer der nächsten populären Heimcomputer, der C64, seinen 25. Geburtstag. Kürzlich hat die Gesellschaft Commodore Gaming mit Sitz in Großbritannien und Irland bekannt gegeben, der Onlineshop für deren auf der Cebit vorgestellten Commodore-Game-PCs wäre für die Kunden eröffnet worden. Die Geräte wenden sich mit ihren Spezifikationen speziell an die Gemeinschaft der Spieler. Sie sind in unterschiedlichen Ausführungen und mit diversen Aufdrucken verfügbar, von Erdbeere, Regentropfen, Autorennen bis MechWar ist alles dabei. Auch wenn der Firmenname Commodore Verwendung findet, mit der Erneuerung der in Konkurs gegangenen Mutterfirma von Jack Tramiel hat dies bis jetzt leider wenig gemeinsam.



>> Web-Links

Blog von Martin Fiedler: <http://keyj.s2000.ws/?p=60>
 Commodore Gaming: <http://www.commodoregaming.com>
 Wikipedia über Story des Speccy: http://de.wikipedia.org/wiki/ZX_Spectrum
 Wikipedia über Clive Sinclair: http://de.wikipedia.org/wiki/Clive_Sinclair
 Cyberpunks Unity: http://cpu.untergrund.net/releases/setup_e.html
 Sinclair Research: <http://www.sinclair-research.co.uk>
 Übersicht Emulatoren: <http://www.worldofspectrum.org/emulators.html>
 ZX Spectrum Demoscene News: <http://raww.org>



Retro-Newsticker + Releases

23.12.2006
VC1581 Nachbau – André Fachat bietet auf seiner Seite <http://www.6502.org/users/andre/cbmhw/ryo1581/index.html> eine Anleitung, wie man auf Basis des CS/A65-Computers ein herkömmliches 3,5-Zoll-PC-Diskettenlaufwerk in ein 1581-kompatibles Pendant verwandelt.

23.12.2006
GO64! eingestellt – Kurz vor Weihnachten erschien die letzte Ausgabe der GO64! Sie war nach dem Untergang der legendären 64'er ange-treten, den C64-Fans einen adäquaten Ersatz zu bieten. Mit der Integration in das „Retro-Magazin“ existiert nun kein kommerzielles, monatliches Heft zum Commodore 64 mehr. Die Gründe für die Einstellung seien laut Redaktion eine zu geringe Lesereteiligung und mangelnde Themenvielfalt.

5.1.2007
1541 Ultimate – Gideon Zweijtzter hat ein komplettes C64-Diskettenlaufwerk mit Hilfe eines FPGA auf einem Xilinx-Entwicklungsboard nachgebaut. Das Ergebnis emuliert eine 1541 und kann sie somit ersetzen. Über eine Verbindung zum PC können D64-Images heruntergeladen und verwendet werden.

12.1.2007
C64 als PDA – Ein umgebauter DTV der besonderen Art ist unter <http://jledger.proboards19.com/index.cgi?board=dtvhacking&action=display&thread=1167546608> zu bewundern. Der Besitzer hat das „Hummer“-Modell in einen PDA verwandelt, das einem Nintendo DS ähnelt.

12.1.2007
Anleitungen zu Emulatoren – Unter <http://commodore-gg.hobby.nl/handleidingen.htm> stehen zahlreiche

englische Anleitungen zum Themenbereich Emulation und Transfersoftware bereit.

26.1.2007
8bitboy: MOD-Player in Flash – Unter <http://lab.andre-michelle.com/8bitboy> steht ein in Flash programmierter Player für das Amiga-MOD-Musikformat bereit.

4.2.2007
Commodore Free wieder da – Die nach Urheberrechtsproblemen vorübergehend eingestellte kostenlose Commodore-Zeitschrift ist mit der vierten Ausgabe wieder erschienen. Die älteren Exemplare wurden jedoch vollständig entfernt. Das englischsprachige Magazin gibt es als PDF-Datei, reinen Text oder als Diskettenimage für den C64. <http://www.commodorefree.com/>

16.2.2007
DTV-fixed games repository – Unter <http://symlink.dk/nostalgia/dtv/fixd/> steht ein Verzeichnis bereit, das alle zur C64DTV-Konsole kompatiblen C64-Spiele führt.

24.2.2007
Guitar Hero auf dem C64? – Toni Westbrook hat einen Adapter entwickelt, mit dem man den „Guitar Hero“-Controller der PlayStation an den C64 anschließen kann. Derzeit arbeitet er an einer passenden Software. Das gesamte Projekt nennt sich Shredz64.

4.3.2007
Floppy auf dem Rückzug – Langsam, aber sicher stirbt die Floppy aus. Nun verzichtet auch der britische PC-Händler „PC World“ auf die 1,44 MB großen Magnetspeicher. <http://www2.oncomputer.t-online.de/dyn/c/10/30/41/92/10304192,si=0.html>

6.3.2007
Commodore bringt neue Computer – Auf der CeBIT 2007 wird die

Firma Commodore erstmals wieder Computer unter ihrem Namen vorstellen. Unter der Marke „Commodore Gaming“ sollen in Zukunft auf Spieler zugeschnittene PCs erscheinen. In der entsprechenden Pressemitteilung werden für das erste High-End-Modell sehr imposante Eckdaten genannt. Die PCs sollen mit Windows Vista Ultimate ausgestattet sein. Um sich von anderen Herstellern abzuheben, erhalten alle Computer ein speziell für diese Reihe entworfenes Gehäuse. Wann die PCs zu welchem Preis auf dem Markt erscheinen, stand noch nicht fest. Der Online-Shop unter www.commodoregaming.com führt derzeit nur die Produkte, ermöglicht aber noch keine Bestellungen. Commodore Gaming ist Teil eines Joint Venture mit der Commodore International Corporation und möchte im Bereich der Spielhardware wieder zu einem führenden Unternehmen werden.

27.5.2007
Chris Hülsbeck plant neue CD – Wie Chris Hülsbeck in einem Interview gegenüber 4players.de verlauten ließ, arbeitet er derzeit nach fast zehn Jahren wieder an einer neuen CD. Die unter dem Arbeitstitel HCD9 laufende Scheibe soll jedoch keine Remixe bekannter Stücke enthalten, sondern vielmehr neues Material, das sich an den alten, elektronischen Klängen orientiert. Als Veröffentlichungstermin wurde die GamesConvention in Leipzig anvisiert. Erste Hörproben finden sich unter http://www.4players.de/4players.php/download_info/PC-CDROM/Download/46119.html

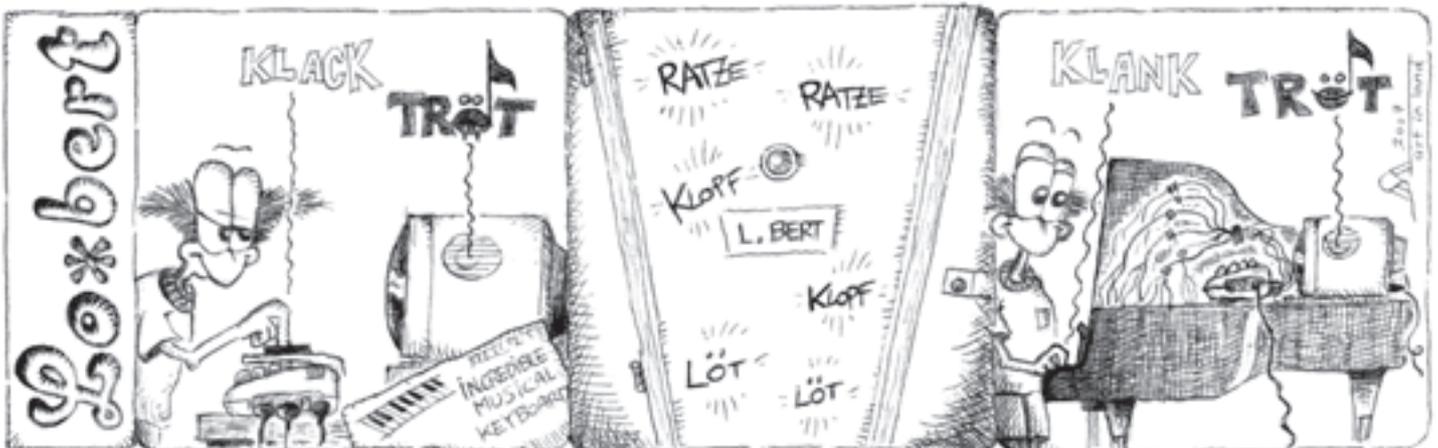
3.6.2007
DigitalTalk 80 – Eines der letzten Diskettenmagazine ist zurück: Nachdem in der DigitalTalk-Redaktion mehrere Monate nichts passier-

te, kam nun zu Pfingsten die lang erwartete Ausgabe 80 heraus. Bleibt abzuwarten, ob trotz der zunehmend absterbenden Mitarbeit auch in Zukunft wieder regelmäßig neue Ausgaben herauskommen.

3.6.2007
GameOver(view) eingestellt – Nach internen Streitigkeiten wurde das Diskettenmagazin GameOver (view) eingestellt. Zu seinen Lebzeiten testete es neue Spiele für den C64 und war vor allem für seine derbe Sprache bekannt.

Robert Glashüttner, Experte für klassische Computer(spiele) und Redakteur beim österreichischen Sender FM4, hat beim internationalen „Pac Man Championship“-Turnier, welches in New York ausgetragen wurde, den zweiten Platz belegt. Das Turnier, das in fünf nervenzertrenden Runden ausgetragen wurde, entschied schließlich der Mexikaner Carlos Romero für sich, Dritter hinter Robert Glashüttner wurde der kanadische Pac-Man-Virtuose Dwayne Kelly Richard.

Die Lotek64-Redaktion gratuliert! Einen ausführlichen Bericht gibt es auf der FM4-Homepage: <http://fm4.orf.at/glashuettner/218569/main>



siehe Retro Treasures VI, Lotek64 #19, S. 24

Retro-Newsticker

1986er-Mac schneller als aktueller Windows-PC

Am 1. Juni veröffentlichte die Webseite Hubpages (<http://hubpages.com>) einen Aufsehen erregenden Test. Ein uralter Mac Plus aus dem Jahr 1986 trat gegen einen neuen PC mit Dual-Core-CPU an – und schlug seinen Konkurrenten in 9 von 17 „Bewerben“. Entscheidend war die höhere Bearbeitungs-geschwindigkeit, die der Mac Plus bei alltäglichen Aufgaben an den Tag legte.

Der Mac lief im Test mit 4 MB RAM unter System 6.0.8 – ein in Assembler geschriebenes Betriebssystem – und musste sich mit seinem Original-Prozessor, einer Motorola-68000-CPU (8 MHz), begnügen. Der PC lief unter Windows XP SP2, erhielt 1 GB RAM spendiert und war mit einer CPU vom Typ Athlon 64 X2 4800+ ausgerüstet, die im absoluten Vergleich rund 600- bis 1000mal schneller ist. Bei den Festplatten griffen die Tester zu einer 40-MB-SCSI-Platte für den Mac Plus, der PC musste sich mit bescheidenen 120 GB begnügen.

Die Aufgaben, die für den Vergleich ausgewählt wurden, sollten alltägliche Aufgaben und Probleme widerspiegeln, um einen fairen und aussagekräftigen Vergleich zu ermöglichen. Schließlich ist keinem User mit einem superschnellen Prozessor gedient, wenn der Rechner trotzdem eine Ewigkeit braucht, um die Textverarbeitung zu starten.

Beide Rechner wurden mit einer „realistischen“ Testumgebung ausgestattet, d.h. es kam nur handelsübliche Hardware und Software zum Einsatz und

bei den Tests war jeweils nur ein Programm geöffnet. Auf eine Internet- oder Netzwerkverbindung wurde verzichtet, da für den Monochrom-Mac nur veraltete Browser verfügbar sind. Getestet wurden Word und Excel aus dem Microsoft Office 2007 (PC) bzw. Word 3.01 und Excel 1.5 (Mac). Die Aufgaben umfassten den Start des Programms, das Öffnen, Suchen und Ersetzen von Dateien, desweiteren das Abspeichern von Dateien und das Zählen von Wörtern. Ähnlich die Aufgaben bei Excel.

Die Nase weit vorne hatte der Mac beim Booten. Das OS war in 11 Sekunden gestartet, der PC benötigte ganze 63 Sekunden! Von insgesamt 17 Tests entschied der Mac Plus schließlich 9 für sich. Natürlich will der Tester Hal Licino nicht behaupten, der Mac sei dem 2007er-PC tatsächlich überlegen, aber die Tatsache, dass sehr viele alltägliche Aufgaben mit heutigem Equipment kein bisschen schneller erledigt werden können als vor 21 Jahren, stimmt doch nachdenklich. Die aufgeblasenen Windows-Varianten mit ihren unzähligen Tasks, die permanent im Hintergrund aktiv sind, machen die Vorteile schneller Hardware zunichte und führen den Geschwindigkeitszuwachs zeitgenössischer Prozessoren ad absurdum.



Bei vielen Aufgaben schneller als ein neuer Windows-PC ist der Apple Mac Plus aus dem Jahr 1986.

Releases

Brain Strain (2.1.2007) Das erste neue C64-Spiel zum Jahreswechsel 2006/2007 hieß Brain Strain. Das Knobelspiel steht unter <http://www.redizajn.sk/tnd64/b.html> zum Download bereit.

DiskImagery64 (5.1.2007) Editor für D64-Images. Das Programm läuft unter Windows, Linux und Mac OS X. <http://www.lalla.de/blog>

SIDTool (6.1.2007) Diese kleine Anwendung für Windows bietet ein komfortables Frontend für das Abspielen von SID-Musik. <http://sidtool.drool.de>

Erstes Spiel für das RR-Net (12.1.2007) Wer ein RetroReplay-Modul mit der RR-Net-Erweiterung besitzt, darf sich jetzt über das erste netzwerkfähige Spiel freuen. Es handelt sich dabei um eine „Artillery Duel“-Variante, die allerdings noch in der Entwicklung ist. <http://home.ica.net/~leifb/commodore/duel/>

Bombberman C64 (20.1.2007) Ein erstes Ergebnis des vom Diskettenmagazin Game Over(view) veranstalteten „Freestyle Jam“-Wettberbs veröffentlichte jetzt Samar Productions. Den Bombberman-Clone für den C64 kann man sich unter <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=45809> herunterladen.

xa-2.3.2, dxa-0.1.2 (31.1.2007) Der Crossassembler xa und sein Disassembler-Kompagnon dxa sind endlich in aktualisierten Versionen zu haben. Die beiden Programme gibt es derzeit ausschließlich im portablen C-Quellcode. <http://www.floodgap.com/retrotech/xa/>

Stranded C64 (13.2.2007) Der britische Softwarehersteller Cronosoft verkauft ab sofort ein neues C64-Spiel. Stranded ist eine Konvertierung des gleichnamigen Spectrum-Spiels.

Emu64 v3.10 (17.2.2007) Unter <http://www.emu64.de> steht eine neue Version des C64-Emulators bereit.

Konfetti 64 (19.2.2007) Auch wenn die närrische Karnevalszeit schon vorbei ist, wirft der kleine Commodore 64 noch mit Konfetti und Luftschlangen um sich. Das Programm „Konfetti 64“ macht's möglich und ist unter <http://blog.c128.net/archives/28> zu haben.

WinUAE 1.4.0 (3.3.2007) Die neue Version des bekannten Amiga-Emulators WinUAE ist erschienen. Die größte Neuerung in dem kleinen Windows-Programm dürfte die Unterstützung für das CDTV und ein erweiterter Konfigurationsbildschirm sein. Darüber hinaus wurden auch wieder zahlreiche Fehler beseitigt. <http://www.winuae.net>

VICE 1.21 (11.3.2007) Eine neue Version des beliebten C64-Emulators ist erschienen. Die Neuerungen zur Vorversion halten sich jedoch in Grenzen: Neben ein paar Fehlerbehebungen gibt es hauptsächlich ein emuliertes MMC64.

Mail Madness #56 (7.6.2007) Die Macher des C64 Diskettenmagazins Mail Madness halten Wort und veröffentlichten eine neue Ausgabe des Magazins. Zusätzlich gibt es sogar einen Chat unter #rasterbar auf den Servern <irc.uni-erlangen.de> oder <irc.fu-berlin.de>.

Niederländische Commodore-Show (12.6.2007) Auf der niederländischen *Commodore Show* wird Richard Lagendijk eine Präsentation zum Emulator VICE abhalten. Darüber hinaus wird Commodore Gaming anwesend sein und ihre PCs präsentieren. Schließlich wird Gideon Zweijtzter noch seine 1541-Ultimate zeigen. Die Show findet in Maarsse, Holland statt, der Eintritt ist frei. Weitere Informationen unter <http://commodore-gg.hobby.nl>.

HVSC Update 47 (8.6.2007) Die HVSC, eine Sammlung mit C64-Musikstücken im SID-Format, erschien in Version 47. Satt 1127 neue Stücke kamen hinzu, zahlreiche vorhandene wurden aktualisiert. www.hvsc.c64.org

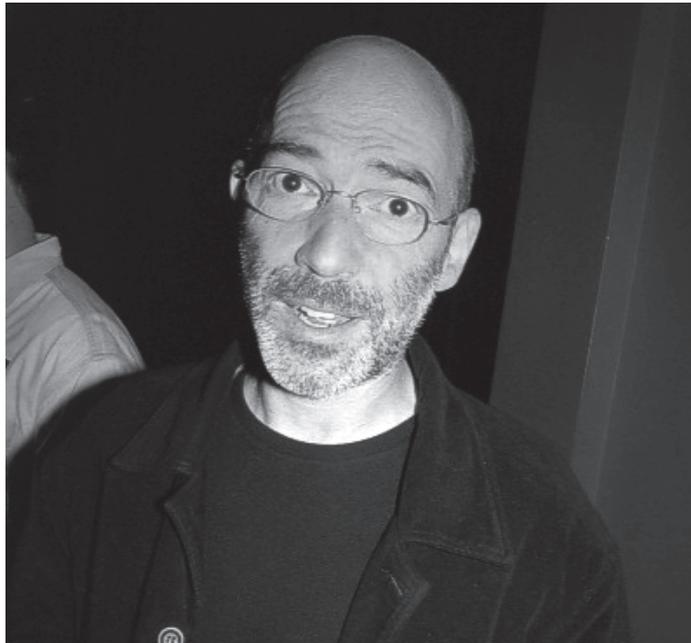
Tim Schürmann

Soundspezialist fuer Spiele: Richard Joseph gestorben

Am 4. März 2007 ist der legendäre Musiker unzähliger Retrogames, aber auch aktueller Spiele, Richard Joseph, an den Folgen von Lungenkrebs gestorben. Noch vor einem Jahr war er nach Südfrankreich gezogen, um dort seine eigene Firma unter dem Namen SoundTropéz aufzubauen. Das Studio betreut seit seiner Entstehung Klienten wie Sony, Morpheme und Codemasters in allen Aspekten rund ums Thema Spielesound.

– von Lars Sobiraj –

Als Musiker stellt Richard Joseph ein absolutes Unikat dar, denn er arbeitete ohne Unterbrechung seit dem Jahr 1986 mit Erfolg in der Spieleindustrie. Als freier Mitarbeiter von Mirrorsoft heimste er 1986 den Golden Joystick für den besten Soundtrack ein, für das Actionspiel „Speedball II“. Auch seine Arbeiten am Amiga-Spiel „Gods“ der Firma Renegade brachten ihm eine Nominierung für diesen Preis. Bekannt war er durch die Komposition der Musik des C64-Klassikers „Defender of the Crown“, der später auch für diverse andere Computer umgesetzt wurde. Doch die Arbeit Josephs ging über das eigentliche Komponieren weit hinaus. So band er im Spiel „Mega Lo Mania“ als Erster eine Stimmausgabe in Spiele ein und verknüpfte die Musik interaktiv mit dem Ablauf des Spieles in „Chaos Engine“.



tete er auch durch die Zusammenarbeit mit Studiomusikern wie Betty Boo, Captain Sensible oder Brian May von der Gruppe Queen. Seine Kontakte zur Musikindustrie waren sehr gut. Er arbeitete mit Produzenten wie Trevor Horn und Hugh Padgham zusammen, veröffentlichte bei EMI eine Single und war Mitglied der weniger bekannten Gruppe CMU, bis seine Arbeit bei der Jazz-Funk-Band Shakatak begann. Immer treu geblieben ist er der Spieleindustrie. Bis 1995 wirkte er als freier Mitarbeiter für verschiedene Firmen und erstellte im Laufe der Jahre nicht weniger als einhundert Soundtracks für Sensible Software, Bitmap Brothers, Electronic Arts und viele andere.

Von 1996 bis 2000 war er als Managing Director bei Audio Interaktive Ltd. tätig und wurde für den Aufbau des Studios Audio Interaktive für die britischen Pinewood Filmstudios herangezogen. Der Schritt von der Musik für ein Spiel zu der eines Kinofilms ist bei Einsatz moderner Technik nicht weit. So erschien Joseph diese Verknüpfung mehr als natürlich. Im Jahr 2001 wurde er von Demis Hassabis Richard, dem Chef der Eli-

xir Studios, nach Großbritannien gerufen. Dieser sah sich im Mai 2005 leider dazu gezwungen, die Pforten seiner Firma wegen anhaltender Finanznöte zu schließen. Der Zeitpunkt war ausgesprochen ungünstig: Die



Entwicklung eines intelligenten Dialogsystems für Spiele in der Machart wie Die Sims war gerade fertig gestellt worden. Man warf der Spieleindustrie vor, es gebe keinen Platz mehr für unabhängige Entwickler mit innovativen und originellen Ideen. Und den Vertrieb von Spielen unter Verwendung der Lizenz eines Publishers wollte man sich nicht antun, damit hätte das Unternehmen seine

Unabhängigkeit aufgegeben. Richard Joseph wollte auf seiner privaten Homepage noch einen Weblog aufbauen. Leider ist es zu diesem Blog nicht mehr gekommen.

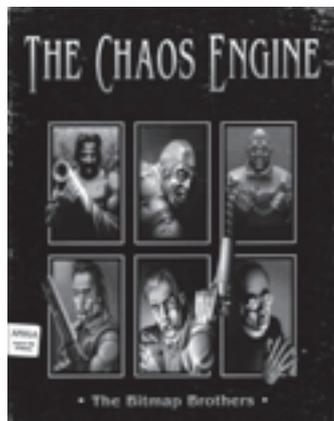
Auch dem Rest der Familie ist das Thema Entertainment nicht fremd. Bruder Eddy arbeitete als Aufnahmeleiter an Filmen wie Harry Potter und James Bond mit. Der andere Bruder Pat leitet die Produktionsfirma „The Mill“, die für ihren Film „Gladiator“ mit einem Oscar ausgezeichnet wurde. Der Neffe Alex Joseph war als Aufnahmeleiter bzw. Mitarbeiter des Sound Department an Filmen wie Hannibal Rising, Casino Royale, Königreich der Himmel, Harry Potter, King Arthur, Cold Mountain etc. etc. beteiligt. Der Vater von Richard, Teddy Joseph, der letztes Jahr starb, war als Produktionsmanager bei John Schlesinger und Alfred Hitchcock angestellt.

Die Original-Tunes aus den Spielen Richard Josephs kann man bei Skytopia (<http://www.skytopia.com/games/c64/c64.html>), CSDb (<http://noname.c64.org/csdb/>), UnExotica (http://exotica.org.uk/tunes/unexotica/composers/Richard_Joseph.html) oder zum Beispiel bei Lemon64 (<http://www.lemon64.com/music/>) herunterladen.

Wem das zu staubig erscheint und wer sich eher für einen Soundtrack im modernem Gewand interessiert, sollte einen Blick auf Remix64 (<http://www.remix64.com>), RKO (<http://remix.kwed.org>), AMIGARemix (<http://www.amigaremix.com>) oder die Homepage der C64-Revival-Band PRESS PLAY ON TAPE (<http://www.pressplayontape.com>) werfen.



Die Musik Speedball II stammt von Richard Joseph.



Er war es, der die Verwendung von Gesang in einem Stück in der Spieleindustrie einführte. Pionierarbeit leis-

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine weitere traurige Nachricht: C64-Legende Derbyshire Ram (Barry), ehemaliges Mitglied von Gruppen wie Dominators, Illusion und Avantgarde, ist am 27. Mai im Alter von 68 Jahren seiner Krebserkrankung erlegen.

>> Weitere Links

Richard Joseph: <http://richardjoseph>
 SoundTropéz: <http://soundtrophez.richardjoseph>
 BitFellas.org: <http://bitfellas.org/news.php?item.1206.12>

Mr. Public Domain Fred Fish, Begründer der freien Software, gestorben

Wie auf dem Szeneportal Bitfellas.org zu lesen war, ist am Freitag, dem 20. April, der Urvater des Gedankens der frei verfügbaren Software und einer der populärsten Veteranen des Commodore Amiga, Fred Fish, zuhause gestorben.

Wenn man sich fragt, wer als Vorreiter den Gedanken der so genannten Public-Domain-Software verbreitet hat, so muss man fairerweise als erstes den amerikanischen Programmierer Fred Fish aus Arizona und seine gleichnamige PD-Serie mit über ein tausend Disketten erwähnen. Die Programm-Bibliothek mit dem Namen „Fish disks“ wurde im November 1985, kurz nach dem Erscheinen des Amiga 1000 eröffnet. Hierbei dürfte es sich um die weltweit größte Public-

Domain-Sammlung handeln, die je existiert hat.

Zwar gab es überall in Europa Nachahmer, primär von deutschen Computerclubs und teilweise von Händlern wie A.U.G.E. 4000, AgnusPD, Augs, Nordlicht, Poseidon, SaarAG, Schatztruhe, Oase, Spielekiste, UnionSoft und ähnlichen Organisationen, die ihrerseits eigene PD-Sammlungen ins Leben gerufen haben – mit der Aktualität und Dominanz von Fred Fish konnte aber niemand ernsthaft mit-

halten. Programmierer aus aller Herren Länder haben ihm ihre Werke zugesendet, die Fred Fish und seine Mitarbeiter dann in Kleinarbeit getestet, auf Viren überprüft, katalogisiert, veröffentlicht und in Form von Tapes und Disketten verschickt haben.

Die Rechte an den Programmen und Spielen für die „AmigaLibDisks“ blieben bei den Erstellern der Software, sie mussten lediglich einer freien Verbreitung ihrer Werke zustimmen. Auch wurden dort teilweise zu Werbezwecken Testversionen oder zeitlich beschränkte Versionen von kommerziellen Titeln als Shareware vertrieben. Sehr viel später wurde diese Reihe, die von vielen Händlern zum Kauf angeboten wurde und die auch als Gesamtwerk auf CDs <http://www.gulli.com/#> erschienen ist, vom Aminet abgelöst. Dies ist eine vergleichbare Software-Sammlung, die ursprünglich vom deutschen Amigafreak Urban Müller ins Leben gerufen wurde. Diese ist allerdings online über das Internet via eigener Homepage und über diverse Ftp-Server verfügbar.

Fred Fish hatte in dieser Hinsicht keine Ambitionen, er war auch bekannt als Programmierer für seine Arbeit an einem GNU-Debugger, erstellte diverse Portierungen von UNIX-Programmen für BeOS und hat später zeitweilig bei „Be Incorporated“ gearbeitet, dem Hersteller dieses alternativen PC-Betriebssystems. Die Verknüpfung von BeOS und dem Betriebssystem vom Amiga, dem AmigaOS, ist nicht

zufällig entstanden. Die besten Features und Ideen unterschiedlichster Betriebssysteme wurden im BeOS vereint.

Fred: Rest in peace, mach's gut, und danke für den (vielen) Fisch. So würde Douglas Adams, der Autor des Kultbuches „Per Anhalter durch die Galaxis“ es wahrscheinlich ausdrücken. Auf Bitfellas.org hat man einen Trauer-Thread zu Fred Fishs Ableben eröffnet.

Wer sich mit der passenden Musik aus den 80ern eindecken möchte, sollte jetzt eines der über 9.000 Stücke aus dem BitJam Radio per Stream anwerfen. Via externem Link in neuem Fenster folgt ihr <http://hangar18.campus.ltu.se:8086/bitjam.mp3.m3u>.

MP3 <http://hangar18.campus.ltu.se:8086/bitjam.mp3.m3u> wird mit 128kbps an die Hörer gestreamt, alternativ steht auch ein externer Link in neuem Fenster zur Verfügung. Folgt ogg-Stream <http://hangar18.campus.ltu.se:8086/bitjam.ogg.m3u> mit nur 64kbps.



Fred Fish hat besonders für die Amiga-User Pionierarbeit geleistet.

Protovision-News

MMC64-UPDATES

Oliver Achten hat das MMC64-BIOS stark überarbeitet. Da bereits MMC- und SD-Karten mit mehr als 4 GB erhältlich sind, wird ab sofort das Dateisystem FAT32 unterstützt. Auch für kleinere Karten hat das modernere Dateisystem Vorteile, denn beim C64 sind Dateien naturgemäß so klein, dass mit FAT16 nur unnötig Platz verschwendet wird. Mit dem neuen BIOS wurden fast alle Plugins neu geschrieben. Mit dem neuen AVF-Plugin kann ein MMC64-eigenes Videoformat ab-

gespielt werden, das die Stärken des MP3@64 voll ausschöpft. >> http://siliconsonic.de/t/bin/MMC64_V110.zip; Recovery Disk: http://siliconsonic.de/t/bin/MMC64_Recovery_V110.zip

GUI4CBM4WIN UPDATES

Payton Byrd hat GUI4CBM4WIN, die grafische Benutzeroberfläche für das Transferprogramm CBM4WIN, mehrfach aktualisiert. Die neueste Version ist 0.6.5. Nähere Informationen sowie den Download findet man unter

<http://blog.paytonbyrd.com/?p=89>

SINGULAR BROWSER V0.52

Soci/Singular hat auf der Breakpoint 2007 eine neue Version des Singular Browsers rausgebracht. Diese unterstützt unter anderem erweiterten Speicher bis zu 16MB (wie Swap-Dateien im Retro Replay-RAM, REU, SuperRAM der SCPU, +60K, IDE64 und 1541), progressing rendering (Lesen der Seite bereits während des Aufbaus), optimiertes Farbtex-Rendern und automatische Header-Weiterleitungen. Die Disketten-Version findet man unter:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=48032>

RAM-RESISTENTER TURBO LOADER FÜR C128 + RR

FMan hat einen RAM-resistenten Turbo-Loader für den C128 in Verbindung mit dem Retro Replay veröffentlicht. Dabei handelt es sich um einen Diskbeschleuniger für den C64-Modus, welcher sich in der zweiten RAM Bank des C128er befindet und weitere Funktionen anbietet. Weitere Informationen und den Download gibt es in der CSDB:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=48034&show=summary>

Amiga-Statusbericht: Individuals Clone-A versus neue Hardware von Amiga Inc.

Die Gemeinde der Amigafans hat wieder einen Grund mehr zum Grübeln gefunden. Seit einigen Tagen wirbt die Website von Amiga.com mit der Einführung von neuer Hardware in Zusammenarbeit zwischen Amiga Inc. und der kanadischen Firma ACK Software Controls Inc. Das Entwicklerteam dieser Hardware besteht aus einer einzigen Person, Adam Kowalczyk, der in Personalunion auch der Geschäftsführer von ACK Software Controls ist. Er arbeite nach eigenen Angaben seit zwölf Monaten an dem neuen Hardwaredesign. Nächste Woche, so verspricht man vollmundig, würde es mehr Details über die Spezifikationen und den Preis der neuen Geräte geben.

– von Lars Sobiraj –

Details sind bis jetzt überhaupt keine bekannt gegeben worden, auch mangelt es an einer Vorführung oder auch nur an Bildern der neuen Amiga-Generation. Was von Amiga Inc. in den letzten Jahren kam, ist leider als äußerst dürftig zu bezeichnen. Zwar plant die Firma schon seit einigen Jahren die Entwicklung von Betriebssystemen für die unterschiedlichsten tragbaren Geräte unter der Bezeichnung „Amiga anywhere“. Aber bis auf ein paar Handy-Games, die von Drittfirmen hergestellt und lediglich von Amiga Inc. vertrieben werden, ist weit und breit nichts zu sehen. Amiga Incs selbstgegebenes Motto lautet seit kurzer Zeit „Solutions for a digital living“ – bei solch netten Slogans und Versprechungen ist es aber schon seit dem Konkurs der Mutterfirma des Amiga, Commodore, geblieben.

Seit 1994, dem Ende der amerikanischen Firma Commodore, erscheinen immer neue Gestalten auf der Bildfläche, kaufen den Markennamen auf, versprechen viel, gehen dann selber in Konkurs oder verkaufen die Rechte einige Monate später mit Verlust weiter. Passiert ist in all den Jahren nichts, der Imageschaden ist indes immens. Manche Kritiker haben verlautbaren lassen, der Ruf des Namens Amiga sei von 100 auf unter Null gefallen. In den USA gab es sogar offenen Widerspruch, nachdem in der Stadt Kent nahe Seattle das Unternehmen Amiga Inc. das Sponsoring des „Kent Event Center“ in Zusammenarbeit mit der dortigen Stadtverwaltung bekannt gab. Geschäftsführer Bill McEwen verkündete zudem, man pla-



ne, den Firmensitz ebenfalls in die Stadt Kent zu verlegen. Diverse Stimmen beunruhigter Bürger wurden auf topic.net laut, es gebe Gerüchte über unbezahlte Mitarbeiter von Amiga Inc., die bereits vor Gericht um ihre Löhne klagten. McEwen musste diese Nachrichten schließlich öffentlich bestätigen.

Spaltungen

Fest steht, die immer geringer werdende Zahl der verbliebenen Amigafans ist sowieso schon weit gestreut. Da wäre die Fraktion des Amiga One zu nennen – kein Computer, aber ein Mainboard mit Prozessor, entwickelt von der britischen Firma Eyeteck.



Dagegen hält der Kreis der Fans des Rechners PegasosPPC, vertrieben durch das Unternehmen Genesis, dessen Briefkastenadresse gerade von Luxemburg in die USA ausgewandert ist. Last but not least die Benutzer der herkömmlichen, realen Amigas, die ihrerseits untereinander meist auch nicht kompatibel sind. Neben den alten Amiga-Serien wie A1000/2000/3000, A500 etc. sind die der AGA-Generation des A1200/A4000 usw. zu nennen. Dazu kommen die Cyberstorm- und Blizzard-Prozessorkarten auf PPC-Basis von phase5 aus Oberursel. Man sieht, der auf ein Minimum geschrumpfte Markt ist auch ohne neue Amiga-Inc.-Hardware schon jetzt in unzählige Fraktionen zerteilt.

Lichtblick Clone-A?

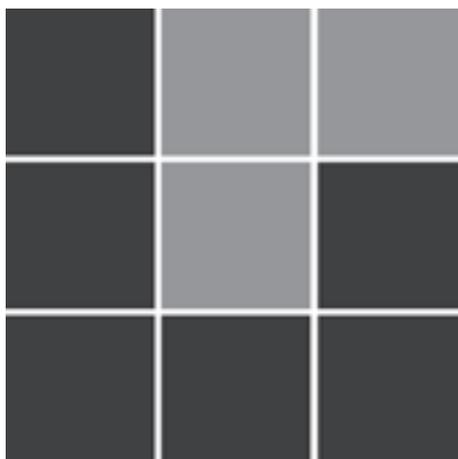
Der Aachener Geschäftsmann Jens Schönfeld von Individual Computers kommentierte die aktuellen Neuigkeiten in einem englischsprachigen Forum dementsprechend ironisch mit den Worten: „Diese News haben einen großen Unterhaltungswert, mehr davon!“ Er selbst arbeitet derzeit am Clone-A, einer wohnzimmer-tauglichen Box, die absolut kompatibel zum klassischen Amiga 500 sein wird. Dieses Gerät kann mit modernen Flash-Medien gefüttert und an einen herkömmlichen Fernseher angeschlossen werden. Das erklärte Ziel des Aacheners ist keine neue Power-Hardware, sondern ab Weihnachten der Vertrieb eines kompatiblen Amiga (mit minimalen Erweiterungen) für diejenigen Kunden, die damals beim A500 aufgestiegen sind.



Jens Schönfeld

Gänzlich neue Hardware hält er bei dieser fraktionierten Marktsituation für wenig sinnvoll. Die wenigen Geräte, die man verkaufen könnte, würden seiner Meinung nach die Entwicklungskosten niemals decken. Zwar verfügt man auch bei Individual Computers über kein mehrköpfiges Entwicklerteam – aber im Gegensatz zum kanadisch-amerikanischen Dreamteam (Amiga & ACK) kann Schönfeld immerhin eine stattliche Historie von selbst produzierter und ausgelieferter Hardware vorweisen. Eine Vorführung des Clone-A-Prototyps hat bereits mehrfach stattgefunden. Die Besucher der AmiWest-Show im Oktober letzten Jahres in Sacramento wurden aufgefordert, eigene Disketten mit Programmen für den A500 mitzubringen, um zu sehen, ob die

Software auch auf dem Clone-A laufen würde. (Sie lief!) Die englischsprachige Zeitschrift Total Amiga hat in einer früheren Ausgabe ein ausführliches Gespräch mit Schönfeld über alle Details dieses Vorhabens geführt, das Interview kann kostenlos als PDF heruntergeladen werden (www.totalamiga.org/files/TA25_JensviewExtract.pdf). Auch können sich Interessierte das Video eines Seminars vom April dieses Jahres als Torrent-Datei downloaden (http://breakpoint.untergrund.net/torrents/BP07_Seminar_JensSchoenfeld_Amiga_XViD.avi.torrent). Wie geht's nun weiter? Flaute ist bis auf weiteres angesagt – doch an diesen Zustand haben sich die Amiga-Freaks längst gewöhnt.



pixelpunch

von Klemens Franz

“N o t e k 6 4”

Die X-Box 360 ist mittlerweile ein alter Hut, Nintendo's Wii macht allen, aber auch wirklich allen Spaß, und auch die PS3 steht mit stolzem Preis um die 600 Euro und stolzem Stromverbrauch von 380 Watt (zum Vergleich PS2: 45 Watt, C64: 15 Watt) in den Läden, aber auch schon in Wohn- und Kinderzimmern. Alles Hightech mit viel Lotek im Hintergrund. Microsoft und Sony bieten Downloads von alten und alt-inspirierten Spielen an und Nintendo hat mit der Virtual-Console massig Titel vom NES, SNES, N64, Megadrive, PC Engine und bald auch NeoGeo im Programm. Und trotzdem steht keines der Dinge bei mir zu Hause herum. Nicht falsch verstehen: Ich würde schon gerne. Beim Wii habe ich Ende letzten Jahres sogar hart mit mir gerungen, schlussendlich mich aber doch gegen einen Kauf entschlossen. Als Jungvater war das das einzig Richtige. Das bedeutet keineswegs, dass ich mit gutem Beispiel vorangehen und meine Kinder medienabstinent erziehen möchte. Funktioniert eh nicht. Der Grund ist traurig, trivial und trostlos: Ich hab schlichtweg keine Zeit. Nun ja, Zeit hat eigentlich jeder gleich viel, die Freizeit ist da schon eher ein Thema. Was mir von letzterer bleibt, fordert dann – nicht ganz unbegründet – meine Familie ein. Meine Kinder sind noch zu jung, um im Kollektiv das digitale Spiel zum gemeinsamen Erlebnis zu erheben. Momentan bedeutet Spiel eher Bausteine oder Sandkasten. Und da es sich dabei um mein altes Spielzeug handelt, kommt auch richtige Retro-Stimmung auf: Notek64 eben. Wenn meine Kinder einmal alt genug sind, bin ich wahrscheinlich schon das,

was man derzeit uncool nennt, was zukünftig aber ganz anders heißen wird. Meine Kinder spielen dann etwas, das mir verschlossen bleibt, weil ich den guten alten Zeiten nachweine und stolz auf meine Sammlung rosaroter Brillen herabblicke. Oder es tritt das schlimmste vorstellbare Szenario ein: Sie interessieren sich nicht für digitale Spiele, sondern für Sport. Vielleicht sogar im Freien und an der frischen Luft. Der Blick in meine persönliche Kristallmurmelt stimmt mich also alles andere als optimistisch, aber auch schon meine Gegenwart abseits von bunten Bauklötzen entdigitalisiert sich zusehends. Familie als Anker, Beinfessel, verknotete Schnürsenkel oder auch die Fingerfalle, die mich aus fummeliger Karriere und völlerischer Spaßgesellschaft herausreißt und auf den mit Spielsachen übersäten Boden der Realität zurückholt. Äußerst unsanft. Hier dazu meine In-and-Outs von Lotek zu Notek:

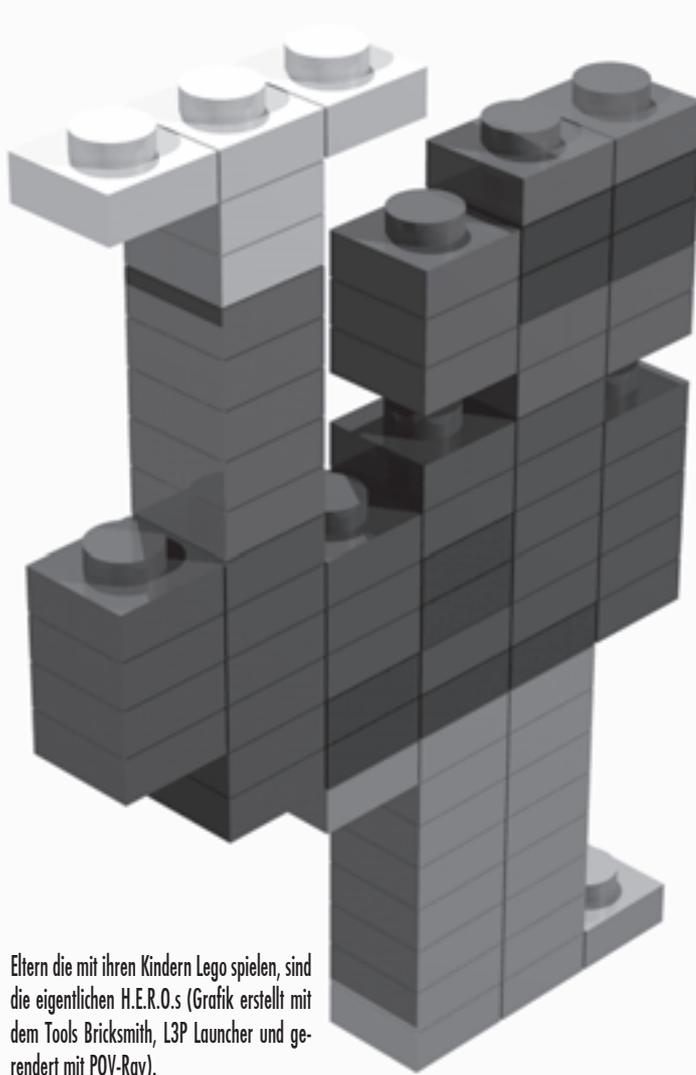
Brutal ist out: Die Erkenntnis hat mich wirklich schwer getroffen. Vorbei sind die Zeiten, wo mich pinkes Pixelblut und blinkend verschwindende Gegner zu zensurkritischen Reden motivierten. Auch die tiefere Symbolik und Gesellschaftskritik subversiv-anarchischer Splatter-Movies ist weitergezogen und hat mich unbewaffnet stehen lassen. Ich finde Brutalität nicht mehr unterhaltsam. Ich habe es probiert, aber Gewalt und Tod sind mir in ihrer Konsequenz bewusst geworden und haben meine Wahrnehmung verändert. Verdamm! Aktuell bedeutet das zum Beispiel folgendes: Auch wenn Herr Kratos aus Griechenland (God of War Serie PS2) nur mythisch



schen Kreaturen die Köpfe und sonstige Körperteile sowie allerlei Tentakel abreißt, haben mir die Trailer gereicht. Und ich verzichte auf zwei Titel, die eigentlich ja genau meinen Genre-Geschmack trafen. Somit ging mir der flotte Quick-Time-Event-Energieauffrisch-Dreier des ersten Teils durch die Lappen. Das ist schade. Vor allem da er scheinbar auch im zweiten Teil wieder drin ist. Mit besserer Grafik!

Lang ist out: Wann bitte soll ich mich achtzigstündigen Rollenspielen widmen? Wann habe ich Zeit und Ruhe, in die Welt finaler Fantasien einzutauchen? Gut, ein Räucherstäbchen hilft etwas, um von der Realität abzulenken, aber das Blinken des Babyphons will und will nicht aus meinem Augenwinkel verschwinden. Also habe ich einfach aufgehört, den zahllosen ungespielten RPGs gegenüber ein schlechtes Gewissen zu haben, und habe das gemacht, was ich mit meinen Kindern leider nicht machen kann: sie wegsperrt. In völlige Dunkelheit. Und da auch die Dunkelheit ihre Grenzen hat, übe ich mich in Verzicht und ersteigere auf eBay nicht die Ultima Trilogy II für den C64.

Handheld ist in and out: Als Pendler aus Leidenschaft stellen portable Spielapparate meine letzte Hoffnung auf etwas digitale Unterhaltung dar. Ein Problem ist allerdings die Lagerung des Mobilien. In Greifweite der Kleinen platziert findet man rasch so allerhand Dinge am und im Handheld. Kinder haben den großen Nachteil sich weiterzuentwickeln und sogar die Fähigkeit des Kasten-, Truhen- und Schubladenöffnens zu erlernen. Diskussionen haben sich als nur bedingt



Eltern die mit ihren Kindern Lego spielen, sind die eigentlichen H.E.R.O.s (Grafik erstellt mit dem Tools Bricksmith, L3P Launcher und gerendert mit POV-Ray).

zielführend herausgestellt und so habe ich auch hier das einzig Richtige getan: Ich habe mich geschlagen gegeben und meinem Sohn drei der billigen, faden, uninspiriert piepsenden Trick-o-Tronics von McDonalds in die Hand gedrückt. Junior ist zwei

Jahre alt und hat ebenso viele bereits durchgespielt. Nicht bewusst, eher aus dem Bauch heraus. Durch wildes Button-Smashing. Das hat aber auch schon wirklich immer funktioniert.

Retro ist out: Jedenfalls out of

Reichweite. Alte Computer sind in 60 Kilometern Entfernung bei meinen Eltern in Sicherheit: Biegsame Disketten, Tastaturen, die nicht nur Tastaturen sind, die eben mal schnell nachgekauft werden können, sondern vollwertige Rechner, Rechner, die nicht mehr produziert werden und an denen mein Herz hängt. Ich muss nämlich nicht nur auf meine Kinder schauen, sondern habe auch mir und der Nachwelt gegenüber zumindest noch einen Funken Restverantwortung. Ich denke mit Entsetzen nur an die reine Vorstellung zurück, was mein Sohn mit einer meiner geliebten Masters-Hörspielkassetten gemacht hätte, wenn die nicht auch bei meinen Eltern wären. Direkt neben den wenigen, noch funktionierenden VC20-Tapes.

Großeltern sind in: Ja, die reißen mich da wirklich raus. Im Prinzip fahre ich zu ihnen, um Sachen im Tausch gegen mein altes Spielzeug in Sicherheit zu bringen. Meine Eltern haben mir das Spielen nie verboten, sich keine Sorgen gemacht, als ich ihnen stolz die Finishing-Moves von Mortal Kombat gezeigt habe. Meine Eltern fanden das vermutlich trotz No-Comment-Reaktion nicht lustig. Damals betrieb ich aber auch noch Sport. Rückblickend sogar richtig viel. In der Zwischenzeit habe ich damit aber aufgehört und stattdessen begonnen mich fortzupflanzen. Das finden sie offenkundig schon eher lustig.

Klemens Franz ist mal dies, mal das, aber immer oder immerhin Vater von zwei Kindern. Seine Kolumne pixelpunch erscheint in jeder Ausgabe von Lotek64 und widmet sich seinen ganz persönlichen Ein-, An- und Nachsichten zum Thema digitales Spiel.

8-Bit-Kraftwerk

8-Bit-Freaks aufgepasst: Vor kurzem ist eine CD der anderen Art erschienen. Von 8-Bit operators eine Auswahl von Kraftwerk-Stücken – erzeugt mit 8-Bit Hardware!

Freunde des C64 werden den unfehlbaren Klang sofort ins Herz schließen. Die Liste der Komponisten liest sich wie das Who-is-who der elektronischen Musik weltweit, z.B.

aus Österreich: Herbert Weixelbaum

aus New York: Glomag

aus London: David E. Sugar, gwEm u.v.a.m.

Anspieltipps: *The Robots* und *The Model*.

<http://www.8bitoperators.com>

<http://www.depechemode.de/electro/2007/02/8-bit-operators-the-music-of-kraftwerk/>



Die 10 besten Spiele?

Nachbericht zu RFKs Best-10-Marathon

von Andranik Ghalustians

Marathonspieler RFK wartet diesmal mit einer besonderen Spiele-session auf: Zusammen mit Freunden hat er seine zehn Lieblingsspiele gespielt und berichtet ausführlich darüber. Um dem Credo nach Abwechslung und Innovation gerecht zu werden, fällt dieser Nachbericht erneut ein wenig aus der Rolle. Statt wie bisher in Form einer kleinen Erzählung den Marathon den Lesern nahe zu bringen, wählt Nik Ghalustians (RFK) diesmal die Interviewform.

Lotek64: RFK, wie kam es denn dazu, diesen Marathon abzuhalten, und worum ging es dabei eigentlich?

RFK: Die Idee stammt diesmal Ausnahmeweise nicht von mir, sondern von Mitspieler TOM. Angeregt durch die Lektüre der vorangegangenen Marathons, schlug er mir vor, zehn Lieblingsspiele auszuwählen, um diese geballt an einem Tag anzuspielden.

Lotek64: Nach welchen Kriterien erfolgte die Auswahl der Lieblingsspiele, oder gab es da keinerlei Einschränkungen?

RFK: Es gab so gut wie keine Einschränkungen, sowohl die Spieleplattform als auch die Spielgenres betreffend. TOM meinte in seiner Email sogar, es müssten nicht nur Video-, Computer- oder Arcadespiele sein, ich könnte ruhigen Gewissens auch alte Handheld-Klassiker (Stichwort Game and Watch) auswählen. Bei der Zusammenstellung meiner Spielereihe nahm ich aber vor allem Rücksicht auf die leichte Zugänglichkeit des Spielertitels, sprich, ich wollte nicht unnötig viele Spieleplattformen verwenden, da ein Aufbau zu vieler unterschiedlicher Systeme unnötig Zeit verschlingt. So ist es auch zu verstehen, dass überproportional viele Mega Drive-Titel beim Marathon Verwendung fanden, dafür aber kein einziger SNES-, N64- oder Sega-Saturn-Titel gespielt wurde.

Lotek64: Stichwort Lieblingsspiele. Nach welcher Definition wurden diese ausgewählt?

RFK: TOM meinte beim Marathon, dass ein Lieblingsspiel vor allem durch die Häufigkeit des Spielens definiert sei. Es gebe zwar jede Menge sehr



Alle Konsolengenerationen glücklich vereint, vom Commodore 64 bis hin zur PS3.

guter Spiele, die man zu schätzen wisse, aber eben nur eine Handvoll Titel, die man immer wieder anspielen würde. Ich muss auch gestehen, dass meine Liste nicht ausschließlich aus solchen Titeln bestand. Von daher könnte man behaupten, ich hätte eine Themenverfehlung begangen. Zwei Titel stachen besonders negativ hervor, aber dazu später mehr.

TOM: Bei diesem Punkt scheiden sich natürlich die Geister. Für mich ist mein Lieblingsspiel ganz klar dadurch definiert, wie oft ich Lust habe, es zu spielen. Und das ist für mich PacMan. Dieses Spiel könnte ich wirklich jeden Tag spielen, ohne dass es mir jemals langweilig werden würde. Deswegen könnte für mich auch nie ein RPG zu meinen Lieblingsspielen zählen, denn selbst das beste Rollenspiel wird wohl jedem nach ein paar Mal durchspielen langweilig, bzw. wenn man es einmal durchhat, vergeht schon ziemlich viel Zeit, bis man wieder Lust hat, es von vorne zu beginnen.

Lotek64: Stimmt es denn, dass im Zuge des Marathons eine Exkursion unternommen wurde?



Toms mitgebrachte Lieblingsspiele, rechts oben der Turrican-Soundtrack, der für die notwendige Motivation während des Marathons sorgen soll.

RFK: Um den legendären „Toni-Polster-Spruch“ (sagenhafter Profifußballspieler, der lange Jahre beim Club Austria Wien und danach lange Zeit beim 1. FC Köln als Stürmer gespielt hat; ich persönlich schätze vor allem seinen ausgeprägten Wiener Schmah) zu strapazieren: Ja, das stimmt. Um

Sega Rally 2 gelinkt spielen zu können, unternahmen wir einen kleinen Ausflug in den Wiener Wurstelprater, um dort die Spielhalle „Flipperzentrale“ aufzusuchen.

TOM: Ursprünglich hatte ich ja beide Sega-Rally-Arcade-Titel in meiner Top10-Liste. Der Vielfalt zuliebe habe ich mich dann aber für den zweiten Teil entschieden und anstelle des ersten noch ein anderes Spiel ausgewählt. Und dann war natürlich klar, dass wir Sega Rally 2 am Automaten spielen müssen, da es ja leider keine zufriedenstellende Heimversion dieses erstklassigen Racers gibt. Und auf eine miese Konsolenumsetzung zurückzugreifen, wäre für mich alleine schon wegen des Marathonthemas undenkbar gewesen.

Lotek64: Mit welchem Titel begann eigentlich der Marathon?

RFK: Mit dem ältesten Spiel unserer gemeinsamen Spielereihe: PacMan. TOM stellte entsprechend seinem T-Shirt gleich einen äußerst passablen Highscore auf.

Lotek64: Dem Foto entnehme ich, dass PacMan auf einem normalen TV-Gerät gespielt wurde. Wieso eigent-

lich nicht die Originalplatine auf einem Arcade-Cabinet?

RFK: Ich hätte natürlich lieber die Originalplatinenversion gespielt. Allerdings warten einige der alten Platinen mit einem um 180 Grad verdrehten Bild auf und bieten auch



PacMan: Statt der Originalplatine musste die ausgezeichnete PSX-Version der Namco Collection herhalten.

Oben: PacMan auf einem 50-cm-Sony-Trinitron-50-Hz-Fernseher... selbstverständlich im Tate-Modus. Rechts: Ein stoischer TOM bei der PacMan-Highscore-Jagd.

leider keine Möglichkeit, das Bild mittels Dip-Schalter entsprechend zu drehen. (Hier sollte kurz erwähnt sein, dass es auch spezielle Cocktailtischplattenvarianten gibt, ab 1982 konnte man fast alle Platinen mittels Dip-Schalter zwischen Cocktailtisch- und Stand-Up-Cab-Modus umstellen; auch die 180-Grad-Drehfunktionen boten danach fast alle Arcade-Platinen an).

Lotek64: Besteht eigentlich die Möglichkeit, PacMan durchzuspielen oder werden unendlich viele Labyrinth generiert?

RFK: Ein wirkliches Ende gibt es bei PacMan nicht. Auf der anderen Seite ist aber ein unendlich langes Spielen am Automaten auch nicht möglich, da PacMan im Level 256 abstürzt. Die Programmierer rechneten einfach nicht damit, dass jemand überhaupt so weit kommen würde. Übrigens gibt es zwei Arten von PacMan-Profispielern. Diejenigen, welche die Bewegungsmuster der Geister auswendig lernen, und die andere Gruppe von Spielern, die ohne Routenplanung spielen und spontan auf die Attacken der Geister reagieren.

TOM: Da kann ich noch eine kleine Anekdote hinzufügen. Weltweit ist

überhaupt nur ein Spieler bekannt, der es geschafft hat, PacMan durchzuspielen, ohne auf auswendig gelernte Muster zurückzugreifen. Und mit Durchspielen ist natürlich nicht nur gemeint, bis ins 256. Level zu kommen, sondern auch die maximal mögliche Punktezahl zu erreichen. Diese ergibt sich aus 256-mal allen gefressenen Früchten plus allen auftauchenden Früchten plus viermal pro Level alle Geister gefressen. Danach haben es noch einige Leute geschafft, bis Level 256 zu kommen, welches übrigens zur Hälfte wie ein normales Level aussieht und zur Hälfte aus „Grafikmüll“ besteht, diese haben jedoch Muster abgefahren. D.h. man kann sich für jedes Level ein Muster zurechtlegen, mit dem man es schafft, alle Geister und Früchte zu fressen und dieses dann abfahren. Selbst das ist aber unwahrscheinlich schwer, denn erstens ist es schon eine sehr große und schwierige Aufgabe, überhaupt nur für ein Level ein Muster herauszufinden, dann muss man sich diese Muster auch noch exakt einprägen und ohne Verzögerungen abfahren. Das heißt, man muss schon immer, bevor eine Richtungsänderung ansteht, den Joystick in die entsprechende Richtung drücken, um

absolut zeitverlustfrei einzulenken. Zögert man auch nur den Bruchteil einer Sekunde, kann das Muster bereits völlig zerstört sein. Zugute kommt diesen Spielern natürlich noch, dass ab Level 13 (oder so), sich das Level-Layout nicht mehr ändert und dann bis 256 immer das gleiche kommt.

Lotek64: Ich kann hier einen Commodore 64 erkennen. Aber weshalb ist denn nicht das dazugehörige Floppy-Laufwerk angeschlossen?



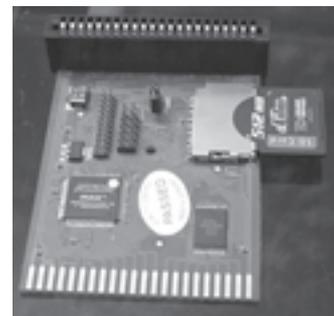
Die revidierte Hardwarevariante des berühmten „Brotkastens“, wie der C64 liebevoll von seinen Fans genannt wurde (oder waren es die Atari-, Schneider- und Spectrum-Fanboys, die Commodores Heimcomputer veräppeln wollten?)



PacMan again. TOM in Gedanken versunken:

„Wie gerne würde ich nur neben einem richtigen dedicated PacMan-Cab stehen“.

RFK: Ich wollte ja zuerst meine original Giana-Sisters-Diskette verwenden, als TOM dann aber meinte, dass er eine bessere Lösung habe. Ich staunte nicht schlecht, als er mir eine externe Steckkarte zeigte, auf der eine 512-MB-Speicherkarte steckte. Die Karte wird vom Commodore 64 wie ein Diskettenlaufwerk angesprochen.



Modernste Hardware für einen Heimcomputer aus den frühen 80er Jahren, das MMC64.

TOM: Das ist das MMC64, welches vor zwei Jahren von Oliver Achten erfunden wurde. Die Speicherkarte fungiert dann praktisch wie eine Festplatte für den C64. Man kann davon alle PRG-Files starten und sogar SID-Files (das C64-Musikformat) direkt abspielen und noch vieles mehr. Leider kann der

C64 aber nicht mehr im Spiel darauf zugreifen, d.h. es können nur Spiele gespielt werden, die komplett in den Speicher des C64 geladen werden und nicht mehr nachladen müssen.

Lotek64: Stichwort Giana Sisters.

Stimmt es denn, dass es sich hierbei um eine 1:1-Kopie von Super Mario Bros handelt?

RFK: Also, das Spiel musste aufgrund einer Klagedrohung von Seiten Nintendos aus dem Geschäftsverkehr gezogen werden. Es stimmt schon, diverse Spielelemente und Levelaufbauten erinnern frappierend an Super Mario Bros. Allerdings weist Giana Sisters diverse originäre Spielideen auf, so dass man auf keinen Fall von einer 1:1-Kopie sprechen kann. Auch das Spielgefühl ist bei Giana Sisters ein gänzlich anderes. TOM hat übrigens beim Marathon den Spielertitel komplett durchgespielt. Was ihn bis heute wundert: Wie kam der immens hohe Highscore von Manfred Trenz zustande (legendärer Programmierer der Turrican-Serie; reizte den Commodore 64 bis an seine Leistungsgrenzen aus)? Ich tippe hier auf einen POKE.

| ALL TIME GREATEST | STAGE |
|-------------------|---------------|
| 1. 990000 | ARMIN 32 |
| 2. 207100 | MANFRED 24 |
| 3. 071782 | TOM 33 |
| 4. 047110 | CHRIS 21 |
| 5. 016008 | T C S 09 |
| TODAYS GREATEST | STAGE |
| 1. 071782 | TOM 33 |
| 2. 014888 | RFK 09 |
| 3. 006280 | PUBLIC ENR 06 |
| 4. 003708 | PUBLIC ENR 04 |
| 5. 003670 | PUBLIC ENR 03 |

PLEASE F1 TO SAVE HIGHSCORE

Highscoreliste von Giana Sisters.

TOM: Die Klage von Nintendo ist auch der Grund, weshalb Originalversionen des Spiels heutzutage extrem selten sind und auf eBay 70 bis 100 Euro einbringen. Da RFK die Originaldiskette besitzt, war es natürlich völlig legal, dass wir das ROM vom MMC64 aus gestartet haben. Mir ist es übrigens bis heute ein völliges Rätsel, wieso Nintendo mit dieser Klage durchkam, da für mich die Unterschiede zwischen den beiden Spielen ganz klar zu erkennen sind. Da gäbe es wirklich Hunderte anderer abgeschauter Spielkonzepte, die so etwas wesentlich nachvollziehbarer rechtfertigen würden.

Lotek64: *Apropos Manfred Trenz: Gerüchte besagen, dass er einmal zu einem der legendären RFK-Shooterturniere vorbeischauen wollte. Was ist dran an dieser Geschichte?*



Der legendäre Competition-Pro-Joystick, hier in der durchsichtigen Variante.

RFK: Nun, ob er an einem meiner Shooter-Turniere teilnehmen wollte, kann ich nicht sagen, da ich bis jetzt vergeblich versucht habe, Kontakt mit ihm aufzunehmen. Tatsache ist aber, dass es von meiner Stelle aus Versuche gab, ihn auf ein Turnier einzuladen. Es würde mich sehr freuen, wenn es mal klappen könnte. Soweit ich weiß, ist er ja begnadeter Actionspieler.

Lotek64: *Gunforce II? Ein mir völlig unbekannter Spielertitel. Auf welcher Plattform erschien denn der und um was geht es in dem Spiel?*



Titel-Screen von Gunshot 2.



TOM am Sega-Astro-City-Sit-Down-Cab beim Spielen von Gunforce 2.

RFK: Gunforce II – auch bekannt unter dem Titel Geo Storm – erschien ausschließlich als Arcade-Platine und wurde auf keine Heimkonsole portiert. Es handelt sich dabei um ein Actionspiel von IREM im Stil von Metal Slug. Um präzise zu sein, handelt es sich dabei um den direkten inoffiziellen Vorgänger von Metal Slug. Einige Sprachsamples sind sogar identisch, sprich, sie wurden in Metal Slug einfach weiterverwendet. Es ist aber ein offenes Geheimnis, dass Nazca aus ehemaligen IREM-Mitarbeitern bestand, von daher ist es nicht verwunderlich, dass Metal Slug große

ziellen Vorgänger von Metal Slug. Einige Sprachsamples sind sogar identisch, sprich, sie wurden in Metal Slug einfach weiterverwendet. Es ist aber ein offenes Geheimnis, dass Nazca aus ehemaligen IREM-Mitarbeitern bestand, von daher ist es nicht verwunderlich, dass Metal Slug große



Da lacht das Herz, TOM bahnt sich seinen Weg durch die Plustargegnerschaft.

Gemeinsamkeiten mit Gunforce aufweist. Der Vorgänger ist übrigens auf den SNES portiert worden; ein äußerst dürrftiger Spielertitel, der mit Teil 2 so gut wie nichts außer dem Genre gemeinsam hat.

Lotek64: *Apropos IREM. Ich glaube, der folgende Titel dürfte auch aus deren Feder stammen, oder?*

A: Nicht ganz. Plustar fürs MVS/Neo Geo weist allerdings große Gemeinsamkeiten mit R-Type von IREM auf, wurde aber von Aicom entwickelt. Das Spiel zählt zu den imposantesten Shooter-Titeln für die legendäre 16-Bit-Plattform von SNK.



Eine original MVS-Cartridge vom Edel-Shooter PULSTAR.

Lotek64: *Ah, und hier sehe ich schon einen der ersten verlinkten Spielertitel des Marathons.*



Gameboy Advance und sein etwas jüngerer Bruder Gameboy Advance SP glücklich vereint, ähhhm, verlinkt.

RFK: In der Tat. Es handelt sich hierbei um Tetris DX für den Gameboy Colour. Wie unschwer auf dem Foto zu erkennen ist, verlinkten wir einen GBA mit einem GBA SP. Ich hoffe, man kann auf dem Foto auch den abgespeicherten Highscore von TOM erkennen. Er stellte die maximal mögliche Punktezahl bei dem Spiel auf. Dementsprechend hoch waren meine Chancen, gegen ihn im Battlemodus zu bestehen. Nach vier Runden erwähnte er noch so nebenbei, dass er auf dem Schulhof der ungeschlagene Tetris-Champion war.

TOM: Hier gilt für mich wieder, was ich bereits über PacMan gesagt habe. Ein Spiel, das man immer wieder spielen kann und trotzdem nie fad wird.

Einziges Manko ist allerdings, dass der Score bei 9.999.999 stehen bleibt, wodurch der Anreiz, den Highscore zu brechen, leider verloren geht, wenn man es einmal geschafft hat soweit zu kommen. Tetris DX ziehe ich dem Original am GB übrigens vor, da die Steuerung des Originals wesentlich unpräziser ist. So behaupte ich, dass es bei Tetris am GB nicht möglich ist, alleine durch Können unendlich lange zu spielen, da es irgendwann einfach so schnell wird, dass man mit der verzögerten Steuerung nicht mehr mithalten kann. Dieses Manko wurde bei Tetris DX ausgemerzt, sonstige Verbesserungen sind bei diesem Spiel meiner Meinung nach nicht mehr notwendig, weshalb ich auch alle weiteren Versionen von Tetris als unnötig empfinde.

RFK: Weshalb er dann allerdings ein PacMan-Champion-T-Shirt anhatte, verstehe ich nicht ganz... ich tippe auf ein Täuschungsmanöver.

TOM: PacMan-Champion ist wohl eher ein Wunschtraum, aber eigentlich bin ich eh ganz froh darüber, keiner zu sein, da mir das Spiel sonst vermutlich nicht mehr so viel Spaß machen würde.



Foto der Bootlegversion von Bubble Bobble namens Dreamland.

Lotek64: Weiter geht es also wieder auf einem Arcadeautomaten. Dreamland? Noch nie gehört. Was soll das für ein Spiel sein?

RFK: Dabei handelt es sich um ein sogenanntes Bootleg; und zwar vom Klassiker Bubble Bobble. Das Spezielle an dieser Bootlegversion ist der veränderte Levelaufbau. Man beginnt in Level 50 statt wie sonst üblich in Stage 1. Das Gegnerverhalten ist außerdem entschärft worden. Bubble Bobble gehört meiner Meinung nach zu den besten Plattformspielen, die ich kenne. Das niedliche Design der Drachen sowie die quietschvergnügte Schunkelmusik machen das Game zu einem entspannenden Geschicklichkeitstest. Den diversen Nachfol-

gern, die zumeist auf der F3-Hardware von Taito erschienen sind, fehlt der unvergessliche Charme des Originals. Weitere Ableger der Serie sind Rainbow Island, Parasol Stars und Liquid Kids. Alle diese Plattformspiele haben mit Bubble Bobble so gut wie nichts mehr gemein.



Bubble-Bobble-Klon Dreamland aus einer etwas anderen Perspektive: „Please insert a Coin and join the game.“ Der Zwei-Spieler-Simultan-Modus ist eine Goldgrube für den Automatenaufsteller. Eine Maschine, die in der gleichen Zeit doppelt soviel Geld einspielen kann. Hach, immer diese kapitalistischen Rahmenbedingungen.

TOM: Bubble Bobble habe ich für den Marathon vorgeschlagen, diese Version hat mir allerdings weniger zugesagt. Und ich halte es nicht für unmöglich, dass wir beim Original mit jeweils einem Credit bis Level 50 vorgedrungen wären, da ich dieses Spiel in meiner Kindheit ungefähr genauso oft wie Giana Sisters gespielt habe. Weitere Titel der Serie wären noch Bubble Symphony bzw. Bubble Memories, die aber auch beide nicht an das Original herankommen. Am original Game Boy gibt es meines Wissens noch zwei exklusive Bubble-Bobble-Teile, sowie natürlich am Nintendo DS.

Lotek64: Verlinkte Playstation? Ist denn so etwas überhaupt möglich?

RFK: In der Tat wurde der Linkmodus von Sony nur in der Anfangsphase der PSX tatkräftig unterstützt. Hochkarätige Titel wie Ridge Racer Revolution, Command and Conquer sowie Wipeout 2097 boten die Möglichkeit, zwei Playstation-Konsolen direkt miteinander über ein spezielles Kabel (sonytypisch leider auch wieder ziemlich teuer) zu verbinden. Glaubte man zu Beginn noch, hiermit ein extravagantes Feature anbieten zu können, um im Kampf mit Sega punkten zu können, musste Sony

schon bald einsehen, dass diese zusätzliche Spieldimension von den wenigsten Spielern aktiv genutzt wurde. Die späteren PSX-Konsolenmodelle bieten daher auch keinen Linkport mehr und es erschienen auch keine Spiele mehr, die den Linkmodus unterstützten. Interessanterweise verfügt auch der Saturn von Sega über einen Linkport. Dieser wurde jedoch so gut wie überhaupt nicht unterstützt. Ich würde mich trauen zu werten, dass 90% der Saturnbesitzer gar nicht wissen, dass ihre Konsole über solch eine Anschlussmöglichkeit verfügt. Vernetztes Spielen wurde erst mit dem Ausbau der Breitbandverbindungen im Wege des Onlinespielens zu einem massentauglichen Instrumentarium. Sieht man sich aktuelle Topspiele an (wie z.B.: Gears of War) so kann man erkennen, dass neben dem Offline-Solospielermodus der Online-Mehrspielermodus immer mehr an Bedeutung gewinnt. Im PC-Bereich ist diese Entwicklung sogar noch stärker ausgeprägt, wie man anhand von Quake 3 ersehen kann (ein Ego-Shooter, der genau genommen gar keinen richtigen Offline-Modus mehr bietet). Auf das Spielephänomen World of Warcraft werde ich hier nicht eingehen. Dazu könnte man einen eigenen Artikel verfassen.

Lotek64: Interessante Informationen. Aber, um auf den Marathon zurückzukommen, welche Spiele wurden denn verlinkt gespielt? Hat das problemlos funktioniert?

RFK: Final Doom und Wipeout 2097. Doom stellt ja so etwas wie den heiligen Gral im Ego-Shooter-Genre dar. Die Idee, den ersten Level des Spiels gratis als Shareware-Version zu ver-

öffentlichen, trug dazu bei, dass es sich wie ein Lauffeuer verbreitete. Der hohen Programmierkunst von ID Software ist es zu verdanken, dass Doom selbst auf 386er-Prozessoren lief und auf den damals schon weit verbreiteten 486er-Rechnern perfekt flüssig über den Bildschirm flimmerte. Angefangen beim legendären Waffenrepertoire (Stichworte: sowohl Kettensäge als auch Pumpgun) über das grandiose Gegner-Design (vom Zombiesoldaten über den Baron der Hölle zur MG-bestückten Riesenspinne) bis hin zum hervorragenden Leveldesign konnte Doom in allen Belangen überzeugen. Für den Marathon schien es mir zu aufwendig zu sein, extra ein kleines PC-Netzwerk aufzubauen. Netzwerk ist eigentlich stark übertrieben. Man hätte zwei PCs mittels sogenannten Nullmodemkabeln verbinden müssen. Wie auch immer, es erschien mir einfach zu unsicher (Abstürze? Softwareprobleme?) und zu aufwendig, worauf ich entschied, die PSX-Version zu verwenden. Allerdings nicht die Urversion, sondern die im Jahr 1996 erschienene Nachfolgeversion Final Doom. Dies sollte sich als schwerwiegender Fehler entpuppen. Die zwei Playstation-Geräte waren schnell miteinander vernetzt (anfänglich gab es ein kleines Verbindungsproblem, welches auf einen Wackelkontakt bei den Linkkabeln zurückzuführen war) und so stürzten wir uns frohgemut ins Gemetzel. Die Freude sollte nicht lange andauern. Abgesehen von der technischen Zumutbarkeit, was die Grafik sowie die Spielgeschwindigkeit und auch die Steuerung anbelangte, war vor allem der zu spielende Level viel zu groß. So dauerte es sage und



Das PSX-Netzwerk in seiner ganzen Pracht. Die Gurke Final Doom flimmert eben über den Bildschirm.

schreibe knapp acht Minuten, bis wir uns endlich über den Weg liefen. Zwei kurze Salven mit der Pumpgun und der Mitspieler sank in einer geradezu lächerlich anmutenden Sterbe-„Animation“ zu Boden. Das war also das legendäre Doom? Enttäuscht und wutentbrannt entfernte ich diesen Softwareschandfleck aus den PSX-Geräten und bootete Wipeout 2097, insgeheim hoffend, dass zumindest dieses Spiel überzeugen konnte.

TOM: Mir persönlich gefallen Ego-Shooter ja überhaupt nicht, es gibt nur eine Handvoll, die ich ausführlicher gespielt habe. Doom gehört glücklicherweise zu diesen wenigen, denen ich einen gewissen Spielspaß zubillige. Deswegen war es für mich beim Marathon auch das erste Mal überhaupt, dass ich einen Ego-Shooter verlinkt gespielt habe. Eine Offenbarung, die RFK kaum glauben konnte, als ich es ihm erörterte. Warum die Zwei-Spieler-Maps derart groß ausgefallen sind, ist mir ein komplettes Rätsel. Man könnte glatt glauben, die Entwickler hätten die Maps für ein ganzes Dutzend Spieler gleichzeitig entworfen, aber Online-Duelle waren zu diesen Zeiten natürlich noch Zukunftsmusik.

Lotek64: Ein kleiner Zwischenruf: Weshalb wurde Final Doom und nicht Doom verwendet?

RFK: Ich besitze von Doom leider nur ein Exemplar. Von Final Doom hingegen deren zwei.



Wipeout 2097 im Linkmodus. Nach wie vor der beste Future Racer, den es gibt.

RFK: Um auf Wipeout 2097 einzugehen: Allein das legendäre Introvideo mit der „Red Bull“-Werbung (sehr erfolgreicher, wenn nicht DER erfolgreichste Energydrink-Hersteller) kann heute immer noch mehr als überzeugen. Dazu basslastige Trance-/Techno-Musik... Herz, was willst du mehr. Zuerst war ich auch ein wenig von der doch stark verpixelten PSX-3D-Grafik schockiert. Da merkt man eben, wie rasend schnell sich die Technik weiterentwickelt hat. Wenn ich mir da

aktuelle 3D-Spiele wie Motorstorm oder auch Ridge Racer 7 auf der PS3 ansehe. Auch die 25, bestenfalls 30 Frames pro Sekunde von Wipeout 2097 machen einem zu Beginn zu schaffen. Die digitale Steuerung tut ihr Übriges. Alles Punkte, die in den letzten Jahren stark verbessert wurden. Analoge Joysticksteuerung, Rumble-Funktion (gut, bei der PS3 wieder wegrationalisiert), wunderschöne 3D-Grafik, gewürzt mit superben Effekten, flüssiger Spielablauf (die meisten PS3 laufen konstant mit 60 Frames pro Sekunde). Um hier aber nicht das Hohelied auf die aktuelle Konsolengeneration anzustimmen, muss ich sagen, dass nach drei Eingewöhnungsrunden Wipeout 2097 immens viel Spaß gemacht hat. Der Soundtrack ist unerreicht, allein schon, dass Firestarter (Instrumentalversion) von Prodigy die rasante Renn-Action akustisch untermalt, ist ein Grund, sich dieses Spiel genauer anzusehen. Schon nach wenigen Minuten kurvt man elegant selbst um die engsten Haarnadelkurven und setzt taktisch klug die zuvor eingesammelten Sonderwaffen ein. Für Retro-Fans eine interessante Information am Rande. Die Sprachsamples des Spiels wurden mit einem Amiga generiert. (Es gibt sogar eine extrem seltene Amiga-Version von Wipeout 2097; selbstverständlich läuft diese nur auf hochgezüchteten PPC-Monstern mit Grafikkarte und nicht mehr auf einem Amiga 500).

TOM: Wipeout 2097 – auch einer meiner absoluten Lieblings-Racer aller Zeiten. Die Einschätzung von RFK kann ich als nostalgieschwärmender Retro-Fan allerdings nicht ganz teilen. Die tolle Grafik, welche die PSX bis an ihre Grenzen treibt, kann mich auch heute noch locker in ihren Bann ziehen. Auch die Steuerung könnte besser nicht sein, etwaige Schwierigkeiten sind einzig auf das total verhunzte Steuerkreuz am Sony-Controller zurückzuführen. Gott sei Dank hatte ich mein eigenes Dritthersteller-Joyypad dabei, um schmerzhaften Daumenverkrampfungen zu entgegen. Steuerungstechnisch sowie vom Streckendesign ist leider keiner der nachfolgenden Wipeout-Titel an 2097 herangekommen, weshalb es bis heute wohl uneingeschränkt als bester Teil der Serie gelten darf.

Lotek64: Bevor wir uns hier aber womöglich noch in den 3D-Welten verlieren, kehren wir doch lieber zurück in eine einfach gestrickte handgepixelte 2D-Welt. Und da sehe ich



Super Mario Bros 3 Titel-Screen. Des Klempners größter Erfolg.

schon einen alten italienischen Bekannten. Dazu gleich eine provokante Frage: Mariohasser?

RFK: Mariohasser sicherlich nicht, ich heiße ja nicht Michael Hengst (legendärerer Power-Play-Redakteur, der für seine Ablehnung der Mariofigur berühmt war). Allerdings bin ich sicherlich kein allzu großer Jump-and-Run-Fan. Von daher ist es auch zu erklären, dass ich keinen einzigen

Mario-Teil durchgespielt habe, wobei ich jeden längere Zeit angespielt habe. Faszinierend war für mich, dass TOM Super Mario Bros 3 in so kurzer Zeit durchspielen konnte. Gut, er verwendete die Flöten, um einige Levels überspringen zu können, aber die Leistung war mehr als beachtlich. Die Bosskämpfe verliefen bis auf den letzten Kampf gegen Oberschurke Bowser immer nach dem gleichen Muster; man musste dem Gegner auf den



Oben: Die Originalverpackung des meistverkauften NES-Moduls. Daneben der Original-Joystick von Nintendo, der ADVANTAGE. Hand aufs Herz, nehmt lieber das normale NES-Pad zum Spielen.

Unten: Jump and Runs gehören nicht zu RFKs Lieblingsgenres, aber hier geht er es schon entspannter an. Kunststück, wenn er sich gerade in einer Bonusrunde befindet.



17. 02.

Kopf springen. Bowser hingegen musste man seine eigene Grube budeln lassen.

TOM: SMB 3 gilt für mich nicht nur als bester Mario-Teil, sondern als best-durchdachtes J'n'R aller Zeiten. Vom ersten bis zum letzten Level sprüht alles nur so voll neuer Einfälle, nirgends ist eine Schwäche oder Monotonie im Leveldesign zu bemerken. Auch grafisch und soundtechnisch für NES-Verhältnisse ein Meisterwerk. Um das Spiel beim Marathon durchzuspielen, musste ich auf einige Levelwarps zurückgreifen, da man das Spiel sonst schon alleine als Marathon spielen könnte. Für alle acht Welten ohne Sprünge sollte man schon an die sechs Stunden einrechnen – und das alles ohne Speicherfunktion. Als Kind habe ich wirklich Jahre benötigt, bis ich es zum ersten Mal durchhatte. Abgesehen von Mario 3 war ich aber schon immer mehr der Sonic-Fan, doch dazu später.

Lotek64: Ah, endlich mal ein klassischer 2D-Shooter, da frohlockte das Herz, oder?

RFK: In der Tat sind bei diesem Marathon sehr wenige 2D-Shooter ver-

treten, wobei es an sich mein Lieblingsgenre darstellt. Nahezu unverzeihlich ist der Umstand, dass kein einziger Cave-Shooter auf der Liste stand. Aber, um auf Thunderforce IV zu sprechen zu kommen, in der Tat handelt es sich dabei wohl um den technisch ausgereiftesten Shooter fürs Mega Drive. Legendär ist die Szene, bei der riesige Raumschiffe mittels Laserkanonen auf des Spielers Schiff schießen. Das Besondere hierbei ist der Umstand, dass man größere Fadenkreuze auf den Bildschirm herumhuschen sieht und so gezielt dem feindlichen Beschuss ausweichen kann. Die Scrolling-Geschwindigkeit ist pfeilschnell und das berühmte Sprite-Flackern, welches Mega Drive-Spieler leider nur zu gut kennen, bleibt völlig aus. Spielerisch ist Teil 4 der Thunderforce-Serie doch um einiges knackiger als der Vorgänger. Bei der Marathon-session bekam ich deutlich vorerzert, dass eine genaue Levelkenntnis notwendig ist, um nicht gleich von gegnerischen Lasersalven pulverisiert zu werden.

TOM: Da klassische Shoot'em Ups auch mein Lieblingsgenre darstellen, ist es in der Tat etwas verwunderlich,



Titel-Screen und Screenshot vom rasanten Shooter Thunderforce IV.



warum beim Marathon nur so wenige Shooter gespielt wurden. Um dieser Ungerechtigkeit Rechnung zu tragen, sollte vielleicht für die Zukunft ein eigener Shooter-Marathon ins Auge gefasst werden. Um aber noch kurz auf TF 4 zu sprechen zu kommen, das Mega Drive besitzt ja wirk-

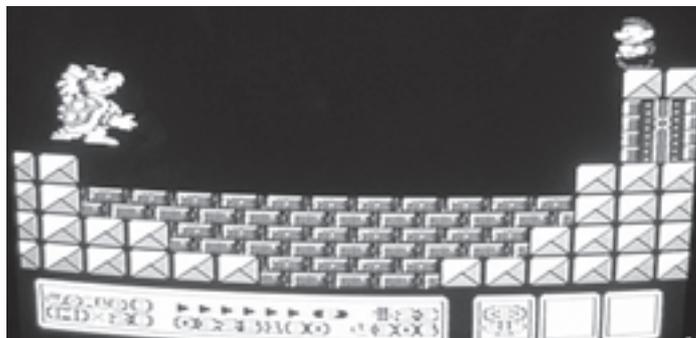
Streng genommen müsste man außerdem noch Gunstar Heroes von Treasure dazuzählen. Allerdings drängte TOM, die PS2-Version anzuspielen.

Lotek64: Alles in allem eine sehr gute Auswahl an Actiontiteln. Da fällt mir ein, hat das Mega Drive denn keine guten Rollenspiele anzubieten, oder weshalb dieses starke Übergewicht an Actiontiteln?

RFK: Nun, die Spieleauswahl für den Marathon klammert aus eventspezifischen Gründen langatmige Spielgenres wie Adventures und Rollenspiele kategorisch aus. Ich stimme aber zu, dass auf dem Mega Drive hauptsächlich erstklassige Actiontitel für dessen Erfolg verantwortlich waren. Wobei ich nicht verschweigen möchte, dass die Phantasy-Star-Reihe unter Rollenspielfans hochgeschätzt wird, gleichsam genießt das brillante Warsong bzw. Langrisser, wie es im japanischen Original heißt, hohes Ansehen bei Strategiespielern.



Screenshot aus dem Intro von Mega Turrigan.



Oben: Bei Super Mario Bros 3 handelt es sich um ein waschechtes „Killerspiel“. Mario muss sich den Weg zuerst durch unzählige feindliche Panzer bahnen. Schließlich folgt der Endkampf gegen den bitterbösen Bowser. Wie man ihn wohl besiegen kann?

Unten: TOM umringt von Mario-Merchandise. Alle sind sie überglücklich aufgrund des Durchspielerfolgs.



lich eine außerordentlich hohe Anzahl an hochkarätigen Shootern. Da fällt die Auswahl natürlich dementsprechend schwer. Bei Thunder Force IV passt mal wieder alles: Die Technikseite wurde ja von RFK bereits beleuchtet, aber auch soundtechnisch holt das Spiel wirklich alles aus dem betagten MD-Soundchip heraus, der sich ja leider oft dem überragenden SNES-Soundchip beugen musste. Das Leveldesign zählt für mich zum Besten vom Besten, obwohl, wie schon RFK richtig bemerkte, ohne unablässiges Üben und Auswendiglernen ist spätestens nach den anfänglichen Levels Sense.

Lotek64: So wie es scheint, dürfte Thunderforce IV der Auftakt zu einer Mega Drive-Session innerhalb des Marathons sein, oder?

RFK: In der Tat, das Mega Drive ist beim Marathon mit einigen Spitzentiteln sehr gut vertreten: Thunderforce IV, Mega Turrigan, Shinobi III sowie Sonic wurden von uns ausgewählt.

Action-Adventure-Fans bekamen mit Soleil, The Story of Thor und auch Landstalker prächtige Genrevertreter serviert.

TOM: Nicht zu vergessen natürlich auch die beiden brillanten Shining-Force-Teile sowie die beiden Lunar-Spiele auf Mega CD. Aber es ist schon wahr, das Mega Drive hat sich wohl damals niemand alleine wegen der guten RPGs zugelegt – Sega Fans sind Arcade- und Actionfans.

Lotek64: Mega Turrigan? Einfach eine Amigaportierung oder ein eigenständiger Titel?

RFK: Mitnichten! Mega Turrigan ist ein eigenständiger Turrigan-Teil. Es verhält sich übrigens genau umgekehrt. Mega Turrigan wurde für den Amiga portiert und trägt dort den Titel Turrigan 3. Wir wollten die Mega Drive-Version eigentlich durchspielen. Leider machte uns die Technik einen Strich durch die Rechnung. Das Spiel stürzte mitten in Level 3 ab. Der Absturz kündigte sich schon zuvor dadurch an, dass in der Hinter-

grundgrafik einige Grafikartefakte das Bild trübten. Ich tippe übrigens auf leicht korrodierte Kontaktstellen beim Modul.

TOM: Wirklich zu schade, dass uns Mega Turrican abstürzte. An diesem Teil schätze ich vor allem das geradlinige Leveldesign, welches dem zügigen Spielfluss im Vergleich zu den großen, verwinkelten Stages bei den beiden Vorgängern doch sehr zugute kommt. Mega Turrican wurde übrigens erstmals von Factor 5 direkt entwickelt, Manfred Trenz war nicht involviert. Er lieferte später mit Rendering Ranger am SNES noch einmal einen Jump'n'Shoot-Kracher ab, der allerdings mehr auf behutsames Vorspielen als auf zügiges Durchrennen setzte. Der geniale Hülsbeck-Soundtrack bei Mega Turrican beweist auch wieder einmal mehr, zu welchen Glanzleistungen der MD-Soundchip fähig ist.

Lotek64: Vom seil-schwingenden Zukunftskämpfer zum akrobatischen Schwertkämpfer. Shinobi III kam doch in den Zeitschriftentests immer so schlecht weg. Weshalb also Teil 3 und nicht der Kulttitel Revenge of Shinobi?

RFK: Shinobi 3 habe ich ausgewählt. Ich verstand schon damals nicht, weshalb das Spiel in den Heften stets

schlechter bewertet wurde als der zum Kulttitel hochstilisierte Vorgänger. Das Spiel hat meiner Meinung nach alles richtig gemacht. Von der überragenden Technik bis hin zu den himmlisch schön gestalteten, sehr abwechslungsreichen Grafiken (ich möchte nur an die in orangeroten Farbtönen gehaltenen Hintergrundgrafiken des Fabrik-Levels erinnern). Shinobi 3 führte vor allem ein Feature in die Spielwelt ein, welches erst mit dem kompetenhaften Aufstieg des Sony-Imperiums vollends entwickelt wurde. Style! Die Bewegungsvielfalt, die dem Spieler mit Joe Musashi (so heißt der zu steuernde Hauptcharakter in der Shinobi-Serie) zur Verfügung steht, ist schier grenzenlos. So ist es z.B. möglich, zuerst Anlauf zu nehmen, über einen Gegner zu springen, in der Luft elegant einen Salto zu schlagen und dabei einen Hagel von Shuriken herniederprasseln zu lassen. Oder mit Anlauf gegen eine Wand zu springen, sich von dieser abzustößeln, daraufhin von der gegenüberliegenden Wand nochmals abzuspringen, in der Luft einen Salto zu vollführen, und statt der Shuriken-Attacke mit einer Fuß-attacke den Gegner auszuschalten. Eine der wohl coolsten und unvergessensten Szenen im Spiel ist wohl der Level, in dem Joe Musashi auf einem Surfbrett unterwegs ist. Allein die



Titel-Screen von Sonic mit Sonic-Merchandise.

Möglichkeit, mit dem Surfbrett eine Stampfattacke ausführen zu können und so regelrecht auf dem Endgegner herumzuhüpfen, ist ein designtechnisches Kleinod. Oftmals passiert es einem, dass man sogenannte Retrospiele verklärt in Erinnerung hat. Bei Shinobi 3 tritt dieser Effekt ganz und gar nicht auf. Die Spritzigkeit und Eleganz des Spiels entfaltet sich auch noch im HDTV-Zeitalter ungebrochen. TOM war von Shinobi 3 auch gleich so angetan, dass er ihn auf seine Mega Drive-Wunschtitelliste setzte.

TOM: Ich kannte auf dem MD bisher nur Revenge Of Shinobi, welches mir nie richtig zugesagt hatte. Deshalb habe ich mich damals auch gar nicht für Shinobi III interessiert. Ein Fehler, den es jetzt gutzumachen gilt. Erwähnt werden sollten auch noch die beiden Shinobi-Teile auf Segas Game Gear, die für mich ganz klar die Krönung der Shinobi-Serie darstellen.

Lotek64: Ah, da ist er ja, der wohl schnellste Igel der Welt. Wurde Sonic ebenfalls durchgespielt?

RFK: Leider schaffte es TOM „nur“, in den letzten Level zu gelangen. Trotzdem eine mehr als beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, dass man in Sonic nicht sehr leicht Zusatz-

leben einheimsen kann, wie das ja bei Super Mario Bros 3 doch der Fall ist.

TOM: Da ich als großer 2D-Jump'n'Run-Fan auch Sonic früher in- und auswendig kannte, habe ich mich etwas geärgert, dass ich ausgerechnet so kurz vor dem Ende aufgeben musste. Die „schlechte“ Spielperformance führe ich aber auf einen Müdigkeitsanfall zurück – immerhin hatte ja zu diesem Zeitpunkt bereits die Morgendämmerung eingesetzt.

Lotek64: Der Raser Sonic. Ist das Spiel eigentlich ein technischer Blender, der nur mit immens hoher Geschwindigkeit punkten kann und kein wirklich ausgefeiltes Leveldesign anbietet hat?

A: Das dachte ich mir als Kurzanspieler auch. Die Meinung, bei Sonic genüge es, mit Vollgas durch den Level zu rasen und ab und zu mal den



Shinobi 3



Mega Drive 1 mit Kultmodul Sonic.

Jumpbutton zu betätigen, um Bonusringe einzusammeln, stammt meist von Spielern, die das Spiel nur die ersten zwei, drei Levels angespielt haben. Das Leveldesign bietet massig Abwechslung und, wie man es von einem guten Jump and Run gewohnt ist, knifflige Geschicklichkeitstests. Der Vorwurf, es handle sich hier also um eine Technikdemo für den schnellen 68000-Prozessor des Sega Mega Drive, geht ins Leere.

TOM: Diese Meinung ürgert mich als Sonic-Fan besonders bei Testberichten zu neueren Sonic-Spielen in den letzten Jahren. Fast bei jedem dieser Berichte liest man: „Ständig wird der Geschwindigkeitsrausch durch unvermutet auftauchende Gegner oder Objekte gebremst. Das original Sonic-Feeling ist nicht mehr vorhanden.“ Bei solchen Aussagen frage ich mich immer, ob der Tester das Original überhaupt jemals gespielt hat. Spätestens ab Welt 2 oder 3 kann man bei keinem der original Sonics am MD einfach durchpreschen, also warum sollte das bei neueren Teilen so sein? Teil 1 gefällt mir übrigens bis heute am besten, aber das liegt wohl daran, dass es mein erstes Sonic war. Objektiv betrachtet würde wohl Sonic 3 am MD oder Sonic CD am Mega CD als bester Teil in Frage kommen.

Lotek64: Super Raiden fürs Turbo Duo. Sicherlich das Highlight des Marathons, oder, Herr „RaidenFighter“ Kirkov?



Titel-Screen von Super Raiden.

RFK: Mitnichten! Zusammen mit Final Doom stellt Super Raiden den Flop-Part des Marathons dar. Damit wir uns hier nicht falsch verstehen. Der Vertikal-Shooter Raiden von Seibu Kaihatsu stellt für mich nach wie vor eines der besten Videospiele dar. Allerdings hätte ich doch lieber das Arcade-Original ins Cab einlegen sollen, als die vermeintlich verbesserte Version fürs Turbo Duo hervorzukramen. Gut, der Soundtrack kommt direkt von CD und hat selbstverständlich mehr Volumen als der doch dürftig geratene Midi-Soundtrack der Platine. Schön, die Spielgeschwindigkeit wurde erhöht und vor allem der

ansonsten ultralangsam agierende Raiden-Flieger wirkt so, als ob er einen Turbomotor eingepflanzt bekommen hätte, so rasant geschmeidig lässt er sich über den Bildschirm steuern. Und obendrein gibt es noch einen exklusiven zehnten Level. Auf der anderen Seite stehen die technischen Unzulänglichkeiten wie extremes Sprite-Flackern bei erhöhtem Gegnereintritt bzw. nach Aktivierung der Smartbombe sowie ein fehlender Tate-Modus, der einer Vergewaltigung eines Vertikal-Shooters gleichkommt. Vor allem die technischen Patzer trübten den Spielgenuss erheblich.

TOM: Also, das sehe ich nicht so streng, obwohl ich natürlich auch fürs Taten bin, wo immer es möglich ist. Die Platine ist und bleibt allerdings tatsächlich die beste Version. Eine 1:1-Umsetzung gibt es nur für die Playstation, obwohl auch die Jaguar- bzw. die FM-Towns-Versionen sehr originalgetreu sind.

Lotek64: Ein verlinkter Lightgun-Shooter? Wie ist denn so etwas möglich?



Titel-Screen von Time Crisis II auf der PS2.

RFK: In der Tat ist es auf der PS2 möglich, den zweiten und auch den dritten Teil der Time-Crisis-Serie im Linkmodus über ein Firewire-Kabel zu spielen. Wie schon bei der PSX wurde bei späteren Hardware-Revisionen der PS2 der Firewirelinkport wegrationalisiert. Im Gegensatz zur PSX konnte man mittels Firewirehub bis zu sechs PS2-Konsolen miteinander verbinden. Das einzige Spiel, welches diesen obskuren Netzwerkmodus unterstützte, war meines Wissens Gran Turismo 3. Gran Turismo bot übrigens noch einen äußerst extravaganten Spielmodus an. Man konnte drei Geräte miteinander verbinden, um so im Solomodus auf drei Bildschirmen gleichzeitig zu spielen. Sprich, neben der Frontsicht dienten die zwei weiteren TV-Geräte dazu, sowohl den linken als auch den rechten Streckenabschnitt darzustellen. Für den normalen Heimanwender ist dieses Feature recht nutzlos, da kaum jemand über drei PS2-Geräte sowie drei TV-

Geräte verfügt, die außerdem auch noch annähernd gleich groß sein müssen, um so ein Panoramabild darzustellen. Für Event-Veranstaltungen hingegen ist dieses Feature sicherlich eine große Bereicherung. Die Panoramabild Darstellung stammt übrigens aus dem Arcade-Bereich und wurde schon in den frühen 80er Jahren von Namco eingesetzt. Einer der jüngeren Automaten, die dieses Feature verwenden, ist der Ferrari Racer von Sega, in dem vier verlinkte Naomi-Systeme werkeln.

TOM: Auch Taitos Darius 2 bot damals drei Bildschirme nebeneinander, ein Kuriosum unter den Shoot'em Ups.

Lotek64: Sehr interessante Informationen, aber wie steht es denn nun mit Time Crisis 2?

RFK: Ursprünglich wollten wir den Titel verlinkt spielen. Leider konnte ich mein zweites Time-Crisis-2-Exemplar nicht finden, weswegen wir dann auf den Solomodus umsatteln mussten. Es bestünde zwar auch die Möglichkeit, zu zweit im Splitscreenmodus zu spielen, allerdings flimmert das Bild im Interlace-Modus dermaßen stark und die Sichtweise ist derart eingeschränkt, dass man diesen Modus nicht wirklich empfehlen kann.

Lotek64: Sehr schade, dass auf den Coop-Modus verzichtet werden musste. Zeichnet sich Time Crisis außer beim Linkmodus noch durch ein weiteres innovatives Feature aus, wodurch es sich von den anderen Lightgun-Shootern abgrenzt?

RFK: Allerdings. Die Time-Crisis-Serie (die übrigens aus der Spielhalle stammt) führt das aktive „In Deckung Gehen“ mittels Fußpedal ein. Sprich, solange man das Fußpedal nicht gedrückt hält, verweilt man in Deckung, lädt dort auch automatisch die Waffe nach (ein Außerhalb-des-Bildschirmschießen ist somit auch nicht erforderlich) und kann nicht vom gegnerischen Feuer getroffen werden. Da man unter immensem Zeitdruck steht (der Spieltitel zielt ein wenig darauf ab), kann man nun nicht unendlich lange in Deckung verweilen, sondern sollte möglichst zügig die Gegner vom Bildschirm fegen und die Deckungsmöglichkeit immer nur sehr kurz verwenden. Das Pedal-Feature vermittelt dem Spieler ein sehr starkes „Mittendrin“-Gefühl und bereichert den Lightgun-Shooter ungemein.

Lotek64: Ein Vorzeige-Mega Drive-Titel auf der PS2-Hardware statt auf

der original Sega-Hardware? Wieso diese Entscheidung?

A: TOM wollte ursprünglich, dass wir Gunstar Heroes in 480p auf einem Beamer spielen. Daher die Entscheidung, die PS2-Version zu verwenden. Wie man den Fotos entnehmen kann, verwendeten wir aus logistischen Gründen dann doch den schon zuvor angeschlossenen 50-Hz-TV-Apparat.

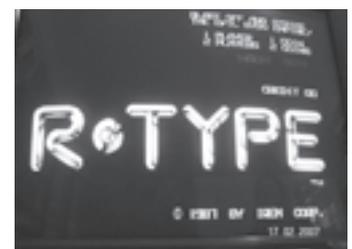


Titel-Screen von Gunstar Heroes auf der PS2.

Lotek64: Treasures bestes Spiel soll mal jemand behauptet haben? Ich dachte immer, um diesen Titel streiten sich die Shooter Radiant Silvergun und Ikaruga.

RFK: Wer soll denn das behauptet haben... ach so, ich, da ich den Titel ja auch auf die Liste gesetzt habe. Na ja, bester Treasure-Titel ist so eine Sache. Gunstar Heroes lässt sich alleine aufgrund der Genreunterschiedlichkeit nur sehr schwer mit Radiant Silvergun und Ikaruga vergleichen. Beides Spiele, die ich auch sehr schätze, wie übrigens auch Alien Soldier, ein weiterer Treasuregame fürs Mega Drive. Tatsache ist nun einmal, dass Gunstar Heroes zu den allerbesten Actiontiteln auf dem Mega Drive gehört und durch sehr außergewöhnliche Spielideen und ein grandioses Leveldesign punkten kann. Leider konnte der Nachfolger Rapid Reload auf der PSX nicht so wirklich überzeugen. Beim Marathon kamen wir leider nicht allzu weit. Schieben wir es auf die schon fortgeschrittene Stunde.

Lotek64: Der Kampf gegen das finstere Bydo-Regime wurde also auch noch in Angriff genommen. Frustriger Auswendiglern-Shooter oder grand-



Titel-Screenshot von R-Type.

oser Ausnahme-Shooter, der wohl DEN Meilenstein in Sachen Horizontal-Shooter darstellt?

RFK: Da bleibt mir wohl nichts anders übrig, als mit einer diplomatischen Antwort zu kontern: Teils, teils bzw.

ckelt von einer kleinen unabhängigen deutschen Softwareschmiede, führte die Drohnenkonzeption bis ins Jahr 2006 fort. Frustiger Auswendiglern-Shooter. Ein Vorwurf, den man R-Type leider auch machen muss. Vor allem

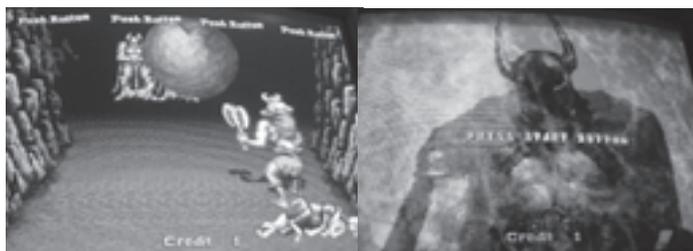
TOM am Sega-Astro-City-Sit-Down-Cab beim R-Type-Spielen.



sowohl als auch. Man muss bedenken, dass R-Type 1987 von IREM in die Spielhallen gebracht wurde und für viele Jahre technisch wohl eines der herausragendsten 2D-Spiele darstellte. Aber nicht nur die Technik war für damalige Verhältnisse atemberaubend. Der Grafikstil, den man als biotechnischen Stil bezeichnen kann, schaffte eine ganz eigene Spielatmosphäre, die das klaustrophobische Gefühl der ersten Alien-Filme widerspiegelt. Einiges am schleimigen Grafikdesign erinnert auch an die herausragenden Arbeiten des Schweizer Künstlers H.R. Giger. Aber nicht nur in Sachen Technik und ausgefallenes Grafikdesign stellte R-Type einen Meilenstein in der Arcadegeschichte dar. Spielerisch brachte die Einführung der unzerstörbaren an- und abdockbaren Drohne strategische Tiefe ins actiongeladene Shooter-Genre. Wie oft ist dieses Feature später von anderen Softwarefirmen abgekupfert worden. Last Hope, wohl eines der allerletzten Neo-Geo-Spiele, entwi-

der direkte Nachfolger R-Type II ist an Bösartigkeit in Sachen Schwierigkeitsgrad kaum zu toppen (spontan fällt mir hier nur der abgöttisch schwere Shooter Truxton OH bzw. Image Fight (ebenfalls von IREM) ein)

TOM: Also Image Fight ist echt die Hölle, um auch noch meinen Senf dazuzugeben. Weiters würde sich Viewpoint gut in diese Liste einreihen. Zu R-Type: Einen Marathon der besten Spiele ohne R-Type durchzuführen, würde ja schon fast an Blasphemie grenzen. Dieses Spiel hat einfach einen enormen Einfluss auf alles, was danach kam, gehabt. Für viele immer noch das beste Shoot'em Up aller Zeiten. Vom Spielgeschehen ist es natürlich ganz anders als das zuvor gespielte TF 4. Während letzteres mit gnadenloser Geschwindigkeit dahinstürzt und den Spieler mitten in ein Actionfeuerwerk stürzt, ist R-Type vom Spielfluss eher gemächlich. Außerdem gibt es weniger Gegner und Schüsse am Bildschirm, diese werden dafür präzise auf den Spieler abgefeuert.



o.: Ein sogenannter Tag-Team-Move, ausgeführt von allen vier Charakteren des Spiels; l.u.: Da rollt er, der Stein des Anstoßes. Perfekte Zooming-Funktionen, dank leistungsfähiger System-32-Hardware; r.u.: Buhu. Erzfeind Death Adder eingehüllt in infernalische Feuersbrunst.

Lotek64: Wie viel Überredungsarbeit benötigte es eigentlich, um TOM dazu zu bringen, einen seitlich scrollenden Prügler zu spielen?

RFK: Genau soviel Zeit, um ihn dazu zu überreden, einen 1on1-Prügler zu spielen. Soulcalibur auf dem Dreamcast, um genau zu sein. Aber dazu später. Im Arcade-Bereich gibt es einige hochkarätige Hack-and-Slay-Kandidaten. Vorrangig wären hier vor allem die Capcom-Perlen zu nennen wie D+D: Tower of Doom, D+D: Shadow over Mystara, Cadillacs and Dinosaurs, The Punisher, Final Fight oder auch Knights of the Round. Neben dem Genregott Capcom steuerte auch Konami mit seiner Crime-Fighters-Serie, bestehend aus den Titeln Crime Fighters, Vendetta sowie Violent Storm, erstklassige Titel bei. Sega ist den Fans des Genres vor allem als Entwickler der berühmt-berüchtigten Streets-of-Rage-Serie bekannt, die ausschließlich auf Konsolen erschienen ist. Auf dem Dreamcast erschien sogar ein hochprofessionelles Hobbyprojekt namens Beats of Rage, welches als Hommage an die Streets-of-Rage-Serie anzusehen ist. Für den Marathon habe mich aber für den zweiten Arcadeteil der GoldenAxe Serie entschieden. Das Spiel hat übrigens nichts gemein mit Golden

titel, der auf den klingenden Namen Golden Axe 2: The Revenge of Death Adder hört, läuft auf einem Sega-System-32-Board. Die Besonderheit bei diesem Arcadeboard liegt im Grafikchip, der selbst bildschirmfüllend große Sprites butterweich zoomen kann. Dieser auch heute noch beeindruckende Effekt kommt an einigen Stellen im Spiel zum Einsatz. Ein weiteres spektakuläres Feature der GoldenAxe-Serie waren die markerschütternden Todesschreie der Gegner. Kaum zuvor oder danach vernahm man so mitreißend intonierte Schreie in einem Videospiel. Beim Marathon schlugen wir uns so gut es ging tapfer bis in den vierten Level. Jeder von uns hatte drei Credits im Reisegepäck verstaubt gehabt.

TOM: Also, ganz so wie RFK behauptet, ist es dann doch wieder nicht. Beat'em Ups sind zwar tatsächlich ein Genre, dem ich nicht sehr viel abge-



Held Alex wendet eben einen mächtigen Feuerzauber an.

winnen kann, scrollende Prügler sind aber doch immer für eine spaßige Runde ab und an hervorragend geeignet. Gut erinnere ich mich noch an meine Kindheit, als ich Spiele wie Golden Axe oder Double Dragon mit Freunden am C64er gespielt habe. In der Golden-Axe-Reihe gibt es allerdings einen Ausreißer: Axe Battler auf Game Gear. Dieses nette Spiel ist im Prinzip ein Action-Adventure im Golden-Axe-Universum, das Spielkonzept erinnert etwas an Zelda 2, mit einer Oberweltkarte aus der Vogelperspektive und seitlich scrollenden Action-Abschnitten. Bei den auftretenden Zufallskämpfen wiederum zeigt das Spiel seine Wurzeln, man muss sich im Hand-To-Hand-Combat bewähren. Die Moves, die man dabei ausführen kann, muss man allerdings erst in Dojos, in den verstreut liegenden Dörfern, erlernen.

Lotek64: Und weiter ging es sogleich mit einem weiteren Prügelspiel. Buttons-masher oder ausgefeilter Taktikprügler?



Soulcalibur am Dreamcast, gespielt mit dem hochwertigen Sega-Arcadestick für den Dreamcast (japanische Version).



RFK: Ich bin fast schon geneigt zu behaupten, es handle sich um einen üblen Buttons-masher. Dies mag wohl daran liegen, dass mir 2D-Prügelspiele aus dem Hause Capcom oder SNK einfach mehr liegen. Diese hektischen, grafisch überladenen 3D-Prügler sind mir alle eine Spur zu ungenau. Bei aller Kritik muss man aber anmerken, dass Soulcalibur nach wie vor grafisch äußerst imposant ist und zumindest technisch sehr gut mit den PS2-, Xbox- und Gamecube-Nachfolgeteilen mithalten kann. Die Dreamcast-Version ist übrigens technisch um einiges opulenter ausgefallen als das Arcade-Original, welches auf dem gleichen Namco-System-Board läuft wie Tekken 3. So sind der fehlende hoch-

aufgelöste Grafikmodus und auch die doch sehr verpixelt wirkenden Texturen bei der Platinenversion zu erklären.

Lotek64: Nun haben wir hier noch Border Down – ein Spiel, das viele vermutlich nicht in einem Marathon der besten Games aller Zeiten vermuten würden...

TOM: Richtig. Von der Mehrzahl der Shoot'em-Up-Gemeinde wurde Border Down ja nicht besonders gelobt, der Mainstream-Spieler konnte sich natürlich überhaupt nicht dafür begeistern. Dennoch zählt es für mich persönlich zusammen mit Thunder Force 4 und R-Type zu den drei motivierendsten Horizontalshootern der Videospieldgeschichte. Hier eine kurze Erklärung dazu: Border Down ist ein bis ins letzte Detail perfekt designtes Horizontal-Shoot'em-Up der noch relativ jungen Firma G.Rev Ltd. (G.Rev wurde von Ex-Taito Mitarbeitern gegründet). Dies eröffnet sich dem Spieler allerdings erst beim wiederholten Spielen. Mutet das Level-design beim ersten Anspielen noch etwas langweilig und ziemlich schwer an, so merkt man bei jedem weiteren Versuch, wie viele Gedanken sich die Spieldesigner gemacht haben – alle Feindformationen sind perfekt aufeinander abgestimmt, unmotiviert auftauchende Aliens sucht man vergebens. Auch die Endgegnerkämpfe sind sehr ausgeklügelt, bei jedem findet man nach einiger Übung die richtige Taktik und weiß mit der Zeit, in welcher Situation man an welcher Stelle des Bildschirms gerade nicht getroffen werden kann. Border Down bietet so eine tolle Harmonie zwischen modernem Shooter-Design (hohes Feindaufkommen, hoher Bulletcount, Möglichkeit auf Score zu spielen) und traditionellen Designstärken à la R-Type. Border Down fordert nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch ein hohes Maß an Taktik und Strategie. Grafisch holt das Spiel so ziemlich das Maximum aus der Naomi Hardware



Das Riesenrad, eines DER Wiener Wahrzeichen, befindet sich im Eingangsbereich des Wurstelpraters.

heraus, technisch noch stärker sind wohl nur Ikaruga und Under Defeat. Auf der musikalischen Seite bietet der jazzige Soundtrack etwas noch nie Dagewesenes im Shooter-Bereich und trägt sehr zum besonderen Spielgefühl von Border Down bei.

Lotek64: Wenn ich mich nicht ver-zählt habe, dürfte damit der Marathon beendet gewesen sein. 20 Titel in wie viel Stunden Spielzeit?

RFK: Um dem „Running Gag“ des Verzählens gerecht zu werden (aufmerksame Stammleser werden vielleicht bemerkt haben, dass bei so gut wie allen Marathonberichten ein Aufzählfehler eingebaut ist) haben wir uns dazu entschlossen, einen 21. Spieletitel aufzunehmen. Wie ganz zu Beginn dieses Berichts nachzulesen ist, mussten wir dazu eine auswärtige Exkursion in den Wiener Wurstelprater unternehmen. Nach anfänglicher Enttäuschung, als wir vor den geschlossenen Pforten der ehrwürdigen Jolly-Joker-Halle standen, war die Freude umso größer, als wir in der nicht weit entfernten „Flipperzentrale“ einen perfekt erhaltenen gelinkten Sega-Rallye-2-Automaten ausfindig machen konn-

ten. So bestritten wir, schon ein wenig von den Strapazen des Marathons gezeichnet, drei Fahrrunden gegeneinander, aus denen TOM erneut als überragender Sieger hervorging. Beim Heimweg diskutierten wir noch die Unzulänglichkeiten der Dreamcast-Konvertierung. In diesem Gespräch stellte sich heraus, dass TOM gar nichts von dem 30-FPS-Fix wusste. Es ist nämlich möglich, mittels Codeeingabe (Tastenkombination im Spiel) eine fixe Frame-Rate von 30 fps einzustellen. Damit werden die üblen Slowdowns des Spiels eliminiert, da das Spiel sonst ständig zwischen 60 fps und 30 fps hin- und herpendelt.

TOM: Um noch die Frage zu beantworten, es waren insgesamt über 17 Stunden Spielzeit.

So klang der Marathon am frühen Samstagnachmittag aus. Es war wie immer eine Riesenhetz. Ich hoffe, das Lesen des Nachberichts war wieder einmal amüsant und informativ zugleich. Weitere Sessions sind schon geplant.

In diesem fröhlichen Sinne:
Keep on Playing!



Oh weh, welch Frust. Die Jolly-Joker-Halle hat noch zu. Doch keine Sega-Rallye-2-Session möglich? – Noch mal Glück gehabt. In der Flipperzentrale steht doch noch ein sehr gut erhaltenes Exemplar: TOM neben dem Sega-Rallye-2-Automaten, der gleichzeitig das Ende des Marathons markiert.

Gefangen in einer fremden Dimension: Another World

Fünfzehn Jahre ist es her, seit das Action-Adventure aus Amiga-Tagen zum ersten Mal an heimische Bildschirme fesselte. Eine Neuauflage mit verbesserter Optik und überarbeiteten Klängen lädt zu einem abermaligen Ausflug auf den grotesken Planeten ein...

– von Andre Hammer –

Tief in den Katakomben einer außerirdischen Welt, eingesperrt von Wesen in schwarzen Kutten, kauert ein blasser Wissenschaftler mit auffällig rotem Haar in einem rostigen Käfig. Neben ihm sitzt einer dieser Männer, ein Abtrünniger, der seine Strafe höchstwahrscheinlich noch bekommen soll. Gemeinsam nutzen sie ihre Chance und schwenken den Käfig durch die Verlagerung ihres Körpergewichtes so lange, bis er sich aus der Verankerung löst und den Wächter unter ihnen mit seiner Wucht erschlägt. Nun nimmt die Flucht aus der fremden Umgebung ihren dramatischen Lauf, denn ein Außerirdischer auf der gegenüberliegenden Seite hat den Vorfall beobachtet und unverzüglich seine Kollegen alarmiert. Lester Knight Chaykin, so der Name des menschlichen Gefangenen, schnappt sich die Schusswaffe des unbekanntenen Toten, während der zweite Häftling nach vorne pirscht, um ihm den Weg aus der finsternen Halle zu weisen.

Filmartiger Spielablauf...

Spannungsgeladene, zumeist unvorhersehbare Szenen wie diese findet man in *Another World*, dem großartigen Science-Fiction-Spektakel des französischen Publishers Delphine Software (heute von Frogger/Eclipse produziert), zur Genüge. Bewusst beeinflusst Erfinder Eric Chahi (siehe Personenbeschreibung) die Emotionen des oftmals angespannten Spielers, der vor lauter Aha-Effekten aus dem Staunen nicht herauskommen will. Gerade dieser filmartige Aufbau machte das Spiel Anfang der 90er Jahre unglaublich populär! Ein weiteres Beispiel:

Kurz bevor Lesters Dilemma im verwinkelten Höhlensystem beginnt, gerät der vom Unglück Gebeutelte in eine nicht minder prekäre Situation: In einer stürmischen Gewitternacht dringt ein Blitz in sein privates Laboratorium ein und verwüstet dabei einen höchst sensiblen Apparat, den Teilchenbeschleuniger, der Chaykin in seine molekularen Bestandteile zerlegt und in eine andere Dimension



teleportiert. Binnen Sekunden findet er sich in einem trüben Gewässer wieder. Nach dem Auftauchen aus dem Wasser betritt Lester den Planeten, dessen Atmosphäre jener der Erde zu gleichen scheint – mit Ausnahme der giftigen Kleintiere, von denen eine einzige Berührung für ein schnelles Ableben sorgt. Doch die ekligsten Ungeziefer sollen nicht die größte Bedrohung sein, die Lester erwartet, denn auf einem entlegenen Felsen hat eine gefährliche Bestie Stellung bezogen, die den jungen Professor bereits ins Visier genommen hat.

...dank ausgereifter Engine

Bereits in der ersten Spielszene, in der Lester nach oben schwimmen muss, um zu überleben, zeigt sich die Raffinesse des Programms: Der nahtlose Übergang zwischen Intro und Hauptspiel lässt keine grafischen Unterschiede sichtbar werden, was einer einmaligen Technik zuzuschreiben ist, die vor 1991 undenkbar war. Durch die Übertragung der 3D-Technik auf flache Hintergründe konnten sämtli-

che Objekte in Echtzeit berechnet werden und das sogar bei solchen, die einen Großteil des Screens ausfüllen. Die flüssige Vektorgrafik bot einmalige, butterweiche Animationen und machte eine wortlose, in opulenten

Bildern erzählte Geschichte möglich. Dass das Spiel durchgehend ohne Inventar und Interface auskommt, ist ebenfalls sehr beeindruckend.

Ein kleinerer Nachteil, der sich aus der raschen Umschaltung zwischen Film- und Spielszenen ergibt, liegt darin, dass man den Übergang hin und wieder versäumt und nicht schnell genug auf feindliche Angriffe reagieren kann. So dauert es ein wenig, bis man begreift, dass Lester gesteuert werden muss, um den Fluten zu entkommen. Bevor dies geschieht, hat ihn



Beugend: Nach einem Fluchtmanöver findet sich Lester in einem unterirdischen Schacht wieder.

(in den meisten Fällen) bereits der Tod ereilt. Ebenso verhält es sich mit dem eingangs beschriebenen Abschnitt. Erst wenn nichts Aufregendes passiert, wird einem klar, dass der Käfig auf Tastendruck bewegt werden kann, und der gebannte Blick löst sich vom Bildschirm. Dieser Effekt zieht sich, gleich dem hohen Schwierigkeitsgrad und einem häufig eingesetzten Try-and-Error-Prinzip, wie ein Faden durch *Out of this World**. Die ungewöhnliche Mischung, die dem Spieler Grips, Timing und Fingerfertigkeit abverlangt, trägt einen ebenso hohen Motivations- wie Frustrationsfaktor in sich. Fairerweise stehen dank Passwort-System bei den Klassikern und



Die Szene mit dem Käfig: Im Hintergrund schufteten außerirdische Minenarbeiter.

einer zusätzlichen automatischen Speicherung in der aktualisierten PC-Fassung unendlich viele Versuche zur Verfügung, um die insgesamt 14 Levels zu meistern.

15th Anniversary Edition – eine gelungene Neufassung des Klassikers

In der schlichten DVD-Hülle der Jubiläums-Edition finden sich eine Menge Goodies: Enthalten sind der offizielle Soundtrack als Bonus-CD mit 13 Musikstücken, ein Making Of von Another World, in dem Erfinder Eric Chahi zu Wort kommt, ein Entwicklungsbuch im PDF-Format und die Urversion des Klassikers sowie ein Büchlein. Und dann ist da natürlich die völlig neu überarbeitete Fassung

von Out of this World, hochauflösend bis zu 2048 x 1536 Pixel mit Kantenglättung und überzogen mit frischen Texturen. Abgesehen davon, dass einige Umgebungsgrafiken detaillierter als beim Original aussehen, hat sich kaum etwas geändert. Ein zeitgemäßes Remake, das mit aktuellen Titeln wetteifert, ist es nicht und das war auch niemals so beabsichtigt. Vielmehr ging es darum, den Zeitgeist von damals beizubehalten und das Programm unter Windows XP lauffähig zu machen. Guten Gewissens kann man sagen, dass das alte Flair zur Zufriedenheit von Nostalgikern in dieser Fassung eingefangen wurde. Alle anderen entdecken ein Stück Videospiegelgeschichte, das man sich mit einem fairen Preis von knapp fünfzehn Euro nicht entgehen lassen sollte.

Eric Chahi: Ein zurückgezogenes Genie

Quasi im Alleingang tüftelt der verhuschte, zuweilen melancholische Franzose Eric Chahi 1991 die Alienhatz aus und kümmert sich um Grafiken, Animationen, Leveldesign und Programmierung. Unterstützung bekommt er von seinem Freund Jean-Francois Freitas, der sämtliche Musikstücke beisteuert. Inspiriert von 80er-Jahre-Klassikern wie Tempest, Defender oder Xevious will Chahi schon sehr früh ein eigenes Spiel erstellen. Während seiner Schulzeit lernt er – begleitet von seinem Mathematiklehrer – BASIC auf dem ZX81 und realisiert die Möglichkeit zur Programmierung von Games. Mit sechzehn Jahren bekommt er schließlich seinen eigenen Computer (Oric 1) und schreibt innerhalb von vier Wochen zwei Eigenentwicklungen: Einen Klon des Arcade-Spieles Carnaval und ein Spiel, bei dem ein Frosch allerlei Insekten fressen muss, wohlgerichtet nicht Frogger. Nach der Fertigstellung findet er einen Publisher – reich wird Chahi deshalb nicht, ganz im Gegenteil erfolgt die Bezahlung ausschließlich in Form von Computerhardware. Davon unbeeinträchtigt lernt er bis 1987 die Maschinsprache Assembler, illustriert einige Grafiken für den Amiga 500 und verdient erstes Geld mit seinen Projekten. Daraufhin bricht er die Schule ab, um sich gänzlich seiner Passion zu verschreiben. Von da an geht es kontinuierlich aufwärts: Bis 1989 veröffentlicht der Autodidakt einige brauchbare Independent-Spiele im französischen Raum, unter anderem Le Pacte (Amstrad, PC) und Les Voy-

ageurs du Temps. Anschließend widmet er sich Tag und Nacht seinem Baby Another World, welches 1991 von Delphine Software erfolgreich ans Licht der Öffentlichkeit gebracht und von der Presse bejubelt wird. Obwohl ursprünglich nicht angedacht, wird Chahi zu einer Fortsetzung seines Hits überredet, welche unter dem Namen Heart of the Alien (siehe Bonuskasten) erscheint. Sein letztes Projekt in der Spiele-Branche ist Heart of Darkness (PC und PSX), an dem er fünf-einhalb Jahre lang werkelt. Leider ist es nicht der erwartete Kracher, aber ein liebevolles, noch heute hübsch anzuschauendes Zeichentrick-Abenteuer mit toller Rendertechnik. Da Chahi im Making-Of-Video von Another World behauptet, die Arbeit an einem Spiel zu vermissen, sind die Hoffnungen groß, zukünftig mit einer neuen Schöpfung aus der Feder des Meisters beehrt zu werden.

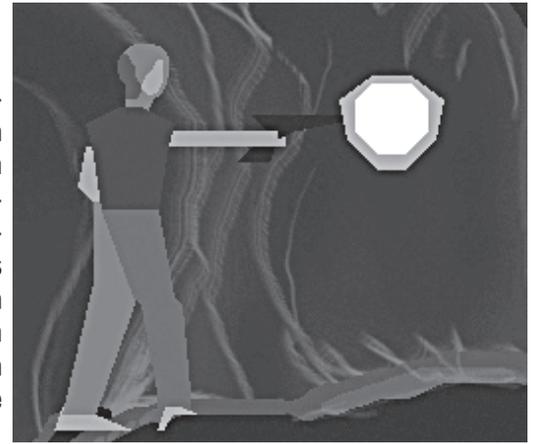
Offizielle Homepage von Eric Chahi:
www.anotherworld.fr/anotherworld_uk/index.htm

Another World ist auf folgenden Systemen erschienen:
1991: Amiga, Atari, PC (MS DOS), Mac, SNES, Sega Mega Drive
2005: GBA, GP 32, Symbian, Pocket PC, Windows XP

* So lautete der Titel in den USA, um eine Verwechslung mit der gleichnamigen Fernsehserie Another World zu umgehen.

Another World:

Das Drücken auf den Abzug der Waffe feuert einen Schuss ab. Bei längerem Drücken entsteht ein Energieball, der nach dem Loslassen ein schützendes Kraftfeld erzeugt. Wenn man den Finger auf dem Abzug hält, entsteht ein Energieball, der ganze Wände einreißt.



Heart of the Alien

Die 1994 exklusiv für Sega Mega CD erschienene Fortsetzung knüpft geradewegs an die Handlung des ersten Teiles an. Lesters außerirdischer Freund Buddy landet den Pterodaktylus in den Ruinen seines Heimatdorfes und bringt den verletzten Lester in einer leeren Hütte unter, um sich umzusehen. Rückblenden erzählen noch einmal die vorangegangenen Erlebnisse, diesmal aus der Sicht des Aliens. Klar wird jetzt auch, weshalb es zu Buddys Gefangenschaft gekommen ist. In Gedenken an seine ver-sklavten Brüder macht er sich auf den Weg, um den Drahtzieher der grausamen Taten zu stellen, einen Schwarzgekutteten mit roten Augen. Buddy ist etwas wendiger als Lester und kann sich mit Hilfe seiner Energie-Peitsche über Abgründe oder Säureseen schwingen. Momente, in denen Lester auf dem Rücken seines kräftigen Freundes getragen wird, imponieren und tragen sehr zur intensiven Atmosphäre des mystischen Abenteuers

bei. Buddys Wege führen an zentrale Orte, unter anderem in die Kommandozentrale der Aliens, wo er eine Computeranlage außer Funktion setzt. Nach dem Show-down erwartet den Spieler ein wirklich trauriges Ende, das wir selbstverständlich nicht verraten wollen.

Obwohl es bei weitem nicht so viel eingespielt hat wie der erste Teil und der Unzufriedenheit des Machers selbst ausgesetzt bleibt, findet auch Heart of the Alien seine Anhänger-schaft. Trotzdem ärgern sich selbst hartgesottene Fans darüber, dass das Spiel noch schwieriger ist als der ohnehin nicht leichte Vorgänger. Dafür entschädigen die qualitative Aufbereitung und die Faszination der Spielwelt. Was unterm Strich bleibt, ist kein Meilenstein, aber ein geheimnisvolles Action-Adventure mit Charme.

Kostenloser Download unter:
www.the-underdogs.info/game.php?id=3180



Brennende Motoren: Fulminante Rennspiele der 16-Bit-Ära

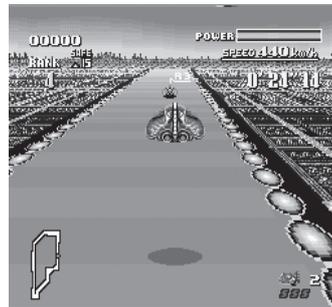
Es sind die Highlights einer unvergessenen Zeit, über die wir hier berichten. Spiele, die einige Leser in ihrer Jugend begleitet haben und auch für jüngere Semester immer noch eines Blickes würdig sind. Mit schwerem Bleifuß und Benzin in den Adern begeben wir uns noch einmal auf die rasantesten Strecken der Rennspiele, diesmal aus 16-Bit-Tagen... Ein weiteres Rennspiel-Special (#1 in Ausgabe 13) von Klemens Franz, Nik Ghalustians, Lutz Goerke und Andre Hammer: Anschnallen und lesen!

F-Zero (1991, Super NES)

Ausgestattet mit dem sensationellen Mode-7-Chip, der seinerzeit dank Skalierungs- und Rotationsmöglichkeit von Objekten, feine Pseudo-3D-Grafiken auf heimische Bildschirme zauberte, gelang es dem futuristischen Rennspiel F-Zero einstmals, sämtliche Rekorde in punkto Tempo zu brechen. Wenn Super-NES-Besitzer damals von pfeilschnellen Rasereien und einem atemberaubendem Geschwindigkeitsrausch sprachen, ist das heute kaum mehr nachvollziehbar. Doch glaubt es den alten Hasen der Lotek64-Redaktion – bevor Namen wie wipEout oder Extreme-G die Verpackungen in den Läden zierten, war F-Zero einsame Spitze!

Als Einstandstitel demonstrierte das Spiel bereits die Vorzüge der grauen Konsole: Da glühten ansprechend designte Pixel-Gleiter über die verschlungenen und oftmals tödlichen Bahnen bei Veranstaltungen auf di-

versen Planeten. Neben der stilsicheren Aufbereitung verdiente das raffinierte Streckendesign besondere Beachtung. Abwechslungsreich konstruierte Kurse vermischten sich mit waghalsigen Elementen. „Du fährst um die Kurve und wirst plötzlich von einer verwinkelt platzierten Sprungchance meterhoch in die Luft katapultiert, während du verblüfft versuchst, wieder auf dem Boden zu landen und nicht zu abstürzen. Mit dem digitalen Steuerkreuz (Oben/Unten) lässt sich dabei die Aufschlagstärke regulieren.“ – erinnert sich F-Zero-Fan und Lotek64-Redakteur Andre Hammer. „Erstaunlich ist auch, dass bei einer Anzahl von knapp 30 Teilnehmern selten ein Ruckeln zu verspüren ist und die Kontrahenten größtenteils wirklich clever agieren. Gelegentlich beschleicht einen das Gefühl, sich mit *echten* Konkurrenten zu messen, vor allem dann, wenn man im alles entscheidenden Moment vor der Zielgerade brutal weggedrängt wird.“ Nach einer ausgiebigen



Testrunde nehmen wir Andres Aussage gelassen mit einem Augenzwinkern hin, denn die KI mag zwar anno 1991 ganz gut gewesen sein, aber einen Mitspieler zu ersetzen, dazu war sie gewiss nicht imstande, womit wir auch schon beim einzigen verdienten Kritikpunkt angelangt sind: Dem fehlenden Mehrspielermodus, der aus technischen Gründen erst in spätere Teile der Serie eingebaut wird. „Ja, leider! Ich habe das Spiel oft durchgespielt und bei Kursen wie Sand Ocean, Big Blue oder Mute City sogar die Rekordzeiten eines offiziellen Wettbewerbes (leider erst nachträglich) geschlagen. Zu gerne hätte ich mir mit ein paar Freunden ein Match gegeben. Die späteren Teile haben mir

nämlich nicht mehr ganz so gut gefallen.“ Und auf die

Frage, welches wohl das beste futuristische Rennspiel der 90er ist, antwortet Andre entschieden: „Für mich ganz klar, das erste F-Zero! Die Steuerung ist mir in Fleisch und Blut übergegangen und bei keinem anderen Spiel habe ich so geübt wie bei die-

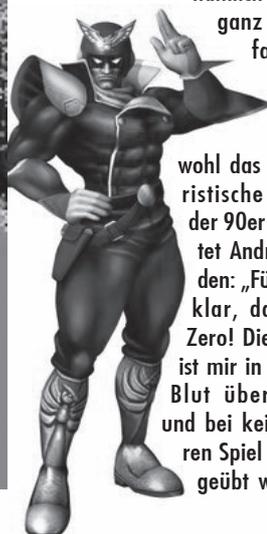
sem. Als ich nachträglich per Emulator das japanische Sequel gespielt habe, das wirklich als außerordentlich schwer gilt, habe ich mich nicht blöd angestellt. Es *ist* der beste Racer der 90er!“ Zwar können wir Andres Enthusiasmus an dieser Stelle nicht ganz nachvollziehen, aber Spaß macht F-Zero auf jeden Fall und es sei jedem ans Herz gelegt, der sich für Klassiker interessiert oder einfach nur in nostalgischen Erinnerungen schwelgen will.

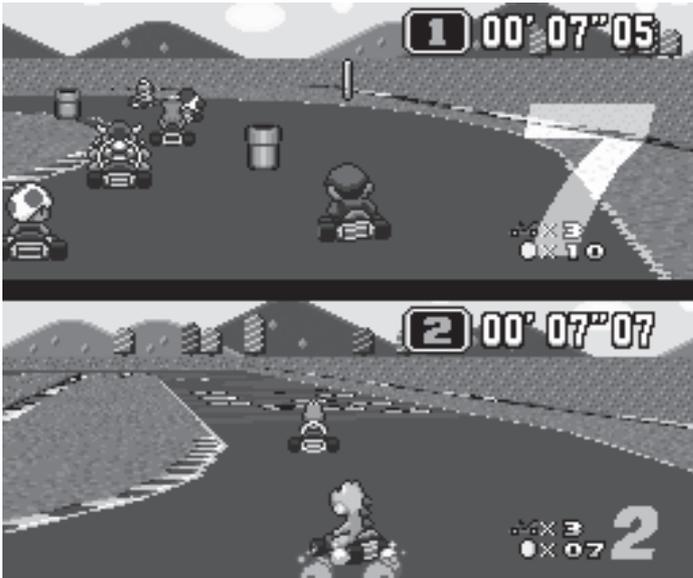
Erschienene Fortsetzungen: F-Zero 2 (1997, Super NES – allerdings nur in Japan), F-Zero X (1998, N64), F-Zero X-Pansion Kit (2000, Nintendo 64 DD – nur in Japan), F-Zero Maximum Velocity (2001, GBA), F-Zero GX (2003, Gamecube), F-Zero AX (2003, Spielhalle), F-Zero: GP Legend (2004, GBA), F-Zero: Climax (2004, GBA).

Mario Kart (1992, Super NES)

Der italienische Hengst – Pardon!* – Klemptner ist eine allseits bekannte Videospiel-Ikone. Von den meisten geliebt und vom Rest ganz gemein ignoriert oder verachtet, scheiden sich die Geister an ihm. Nicht 1994, denn da liebten ihn mit der Veröffentlichung des Funracer Mario Kart fast alle und selbst arg eingefleischte Hasser des bärtigen Italieners wurden heimlich bei einer Runde des Kultspiels ertappt.

Warum das so war, lässt sich leicht erklären: Es handelte sich nicht nur um ein hervorragendes Spiel, welches neue Akzente im Rennspiel-Genre setzte, ja sogar das Subgenre der so genannten Funracer begründete – erstmals durfte man in die Rolle von Bösewichtern wie Bowser oder Koopa Trooper schlüpfen, und das gab einem gewissermaßen ein unvergleichliches Gefühl an Macht. Die Auswahl der Charaktere wurde durch Figuren wie Prinzessin Beach, dem Saurier Yoshi, Pilzkopf Toad, Bruder Luigi und Donkey Kong Jr. bestens zusammengestellt, obwohl sich nur vier der acht Protagonisten im Spielverhalten wirklich voneinander unter-





schieden. Trotzdem war für jeden Geschmack etwas dabei. Auf der Pistie ging es dann richtig zur Sache: Steuerte man sein virtuelles Kart über eine der Bodenplatten, die serientypisch den Fragezeichenblock darstellten, wurde ein zufälliges Extra ausgespuckt. Zu den begehrtesten Goodies zählte der rote zielsuchende Schildkrötenpanzer oder der Blitz, der sämtliche Gegner verkleinerte, damit man sie in diesem Zustand überfahren konnte. Geschickte Spieler sprangen mit der Feder beispielsweise auf der Geisterstrecke über den schmalen Vorsprung, um eine Abkürzung zu nehmen, oder setzten den Pilz als Turbolader ein, um einen Kontrahenten aus der Bahn zu stoßen oder in der letzten Runde kurz vor ihm ins Ziel zu sausen. Gehässigkeiten waren da ganz sicher vorprogrammiert. Auch weniger gefährliche Gegenstände konnten, wenn sie richtig eingesetzt wurden, einen verheerenden Schaden anrichten: Wer seinen „Geist“ aufsparte und auf das Inventar seines Gegenspielers achtete, nahm ihm im richtigen Moment ein mächtiges Item weg. Auch mit dem grünen Panzer, der sich nur in gerader Richtung werfen ließ, gelangen, richtig getimet, beachtliche Manöver. Viele Mario-Kart-Spieler werden sich daran erinnern, an einer gut versteckten Banane in einer engen Kurve ausgerutscht zu sein.

Was Mario Kart in den 90ern so populär machte, war auch die kooperative Spielbarkeit (zwei Spieler) des Hauptprogramms. Doch damit nicht genug, spendierte ihm Nintendo auch den Battlemodus, bei dem man die ans Kart geknüpften Ballons seiner Widersacher zerstören musste. Abschließend wollen wir einen befragen,

der es schließlich wissen sollte, nämlich unseren Mario-Freund und Lotek64-Redakteur Andre Hammer: „Mario Kart ist jenes Rennspiel, welches fast schon einen Dauerplatz im Modulschacht meines Super NES für sich beanspruchte und auch 2007 noch immer perfekt spielbar ist. Und obgleich diverse Magazine jede Neuerscheinung mit himmelhochjauchenden Lobeshymnen überschütt(et)en, kann ich nicht behaupten, dass sich über Double Dash für den Gamecube oder die damalige N64-Version selbiges behaupten lässt, obwohl auch diese Spiele lustig sind. Wenn man Mario Kart mehrere Jahre gespielt hat, muss einem aber auffallen, dass die taktische Komponente bei den neueren Versionen zugunsten des Glücksfaktors deutlich zurückgegangen ist. Ja, das ärgert mich schon, weil's für mich so keine echten Fortsetzungen sind. Bin mal auf die Wii-Variante gespannt!“

Erschienenen Fortsetzungen: Mario Kart 64 (1997, N64), Mario Kart: Super Circuit (2001, GBA), Mario Kart: Double Dash (2003, GC), Mario Kart DS (2005, Nintendo DS), Mario Kart Arcade GP (2005, Spielhalle)

Download-Tipp: Mario Kart 360 kostenlos für den PC downloaden unter www.chip.de



Stunt Race FX (1996, Super NES)

Ein idealer Mix aus nackten Polygonen im bunten Cartoon-Stil, unterstützt von der Power des FX-Chips und einem herausfordernden Fahrverhalten hätte es werden können. Zwar missglückte der Spagat zwischen der bizarren Verniedlichung und dem anspruchsvollen Gameplay nicht gänzlich, dennoch blieb vielen unklar, welcher Zielgruppe Stunt Race FX eigentlich zuzuordnen war.



Auf den ersten Blick schien es ein kindgerechtes Modul zur Spätzeit des Super NES zu sein, aber rasch stellte sich heraus, dass es für die Kleinen aufgrund der sensiblen Steuerung einfach zu schwer war. Freunde ernsthafter Simulationen schreckte die farbenfrohe Grafik ab und aufgrund der schwankenden Qualität einzelner Spielmodi verurteilten es viele als unausgegorenes Spiel, mit dem sie nichts anzufangen wussten. Nur wer sich die Mühe machte und hinter die Fassade dieser Unzulänglichkeiten blickte, entdeckte die versteckten Vorzüge der abgefahrenen Raserei.



So auch – wie könnte es anders sein – Spieleveteran und Lotek64-Redakteur Andre Hammer, der Stunt Race FX folgendermaßen beschreibt:

„Wenn ich nicht den Testbericht in der damaligen Video Games gelesen hätte, wäre das Spiel wohl in weitem Bogen an mir vorbeigezogen, aber so hat es mich dann doch interessiert, denn ich war früher ein echter Rennspiel-Narr, der *nichts* auslassen wollte. Von den vier verfügbaren Spielarten waren Speed Trax und Free Trax mit Abstand die besten und dementsprechend oft startete ich die Modi. Von meinem Schulkollegen Schilcher, dem seinerzeit größten Sega-Fan, kannte ich Virtua Racing, das zwar realistischer zu steuern war, aber für

mich nicht denselben, gewitzten Charme eines Stunt Race FX besaß. Man darf mich ruhig auslachen, aber mir gefiel es, wenn Autos und Motorräder mit großen Kulleraugen in die krude Umgebung starteten. PC-User machten sich über die Fähigkeiten des FX-Chips lustig, aber ich denke, man muss fair bleiben. Winzige Bildausschnitte und ruckelnde Bewegungen störten den Spielverlauf im Splitscreen-Modus. Ob ich Stunt Race FX heute noch spielen würde? Hab' ich sogar gemacht! Aber das hat sogar mir nur noch ein müdes Lächeln entlockt.“

Road Rash (1991, Megadrive, Amiga, Atari ST, Game Boy, Game Boy Color, Game Gear, Master System)

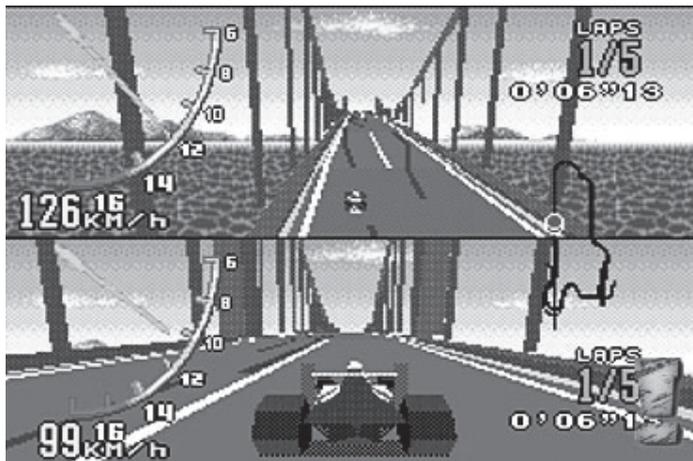
Jemand hat einmal gesagt, Spiele stellen einen Möglichkeitsraum zur Verfügung, um Sachen ohne Angst vor realen Konsequenzen auszuprobieren. Das könnte ich natürlich hinterfragen, eventuell sogar reflektieren. Mach' ich aber nicht, denn für die nächsten Kilometer bin ich ein Prolet, und aus diesem Grund interessiert mich so etwas nicht im Geringsten. Was eine Rolle spielt, ist das schnelle Eisen unter mir, die Eisentange in meiner linken Hand, die gerade einen Polizisten von seiner Maschine gefegt hat, und das heiße Eisen, das hoffentlich im Ziel auf mich wartet. Seinen Höhepunkt erlebte das ruppige Road Rash zwar auf dem 3DO mit einer multimedial aufgepeppten Version, die Wurzeln der Anarcho-Raserei liegen aber tief in 16-Bit-Gefilden. Road Rash war ein überraschend schlimmes Produkt für eine so brav am Mainstream orientierte Firma wie Electronic Arts. Das Motorrad-Renn-Actionspiel stellte irgendwie eine Art Final Fight auf zwei Rädern dar. Kein horizontal scrollendes Beat'em Up, sondern ein in die Tiefe scrollendes Race'em Up. Freilich ging es darum, ans Ziel zu kommen, darum geht es bei Rennspielen fast immer. Aber der Weg dorthin war brutal und gnadenlos und machte das Gewinnen irgendwie zweitrangig. Der Weg war nicht das Ziel, sondern der Schmerz. Road Rash verlangte nach schlechtem Benehmen und die Spieler waren mehr als bereit dafür. Spielerisch pazifistisch veranlagte Gemüter konnten ja immer noch versuchen, ohne Waffeneinsatz durchzukommen, aber das war ungefähr so, als würde man Mario Kart ohne Mario,

Luigi, Toad, Peach und Bowser spielen. Und da wir schon dabei sind: Stationäre Nintendo-Konsolen mied die Serie wie der Teufel das Weihwasser, bis 1999 die Umsetzung fürs N64 folgte. Danach wurde es still um die Proleten. Aber eben nur im Spiel. Das Leben geht schließlich weiter. Und auch der Lotek64-Bildungsauftrag: Der Begriff „Road Rash“ bezeichnet im Englischen Haut- und Knochenverletzung durch innigen und nicht beabsichtigten Straßenkontakt beim Zweiradfahren.

Erschienene Fortsetzungen: Road Rash II (1992, Megadrive), Road Rash (1994, 3DO, Playstation, Saturn, Windows), Road Rash 3: Tour De Force (1995, Megadrive), Road Rash 3D (1998 Playstation), Road Rash: Jailbreak (1999, Playstation), Road Rash 64 (1999, N64)

Virtua Racing (1994, Megadrive)

Mein Gott! Es ist 1993 und Nintendo oder irgend so eine kleine Firma namens Argonaut Software hat den FX-Chip entwickelt. Das Super NES muss also doch besser als das Megadrive sein. Das ist hart. Zumindest für einen kurzen Zeitraum – um genau zu sein, bis 1994. Es war ein unbändiger, brutaler Krieg. Jeder Killerapplikation eines Herstellers musste ein Pendant gegenübergestellt werden. Und nachdem damals die Zahlen noch – nun ja – erfassbarer waren als heute, konterte Sega rasch. Auf Star Fox bzw. Starwing, das erste Spiel mit dem furchterregenden Chip auf Nintendos grauer Kiste, folgte als Gegenstück auf der schwarzen Konsole etwas unerwartet ein Rennspiel. Aber nicht irgendein Rennspiel, sondern mit der Umsetzung des legendären Spielhallen-Racers: Virtua Racing. Nicht das erste seiner Art auf Polygonbasis, aber das bis dahin beste. Und so jonglierte Segas 3D-Chip mit mehr Polygonen, aber weniger Farben. Wie auch immer, man hatte es hier mit dem Ursprung moderner Rennspiele zu tun. Mehrere Kurse, die auch spiegelverkehrt gefahren werden konnten, mehrere Perspektiven, von Cockpit bis Micromachines und mehr Millimeter: Die Cartridge war ein Monster und ragte majestätisch aus dem Megadrive heraus. Ein Anblick, den man aber nicht genießen konnte, da bei eingeschaltetem Megadrive volle Konzentration gefragt war. Und dar-



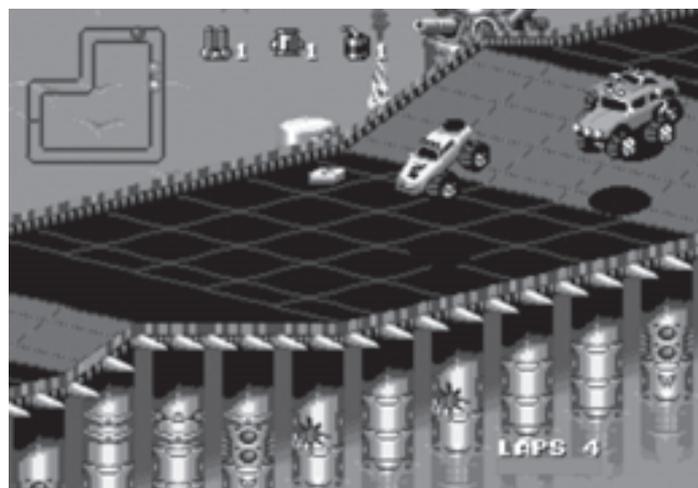
um übersah man auch schon damals all die schönen Randedetails, die auch bei aktuellen Rennspielen viel Entwicklungsaufwand, aber wenig Beachtung finden. Da gab es die rote, Golden-Gate-Bridge-artige Brücke, das sich drehende Riesenrad und Bäume, die irgendwie an The Sentinel erinnerten. Sega hat das Rennspielgenre geprägt, vielleicht sogar einen neuen Typus geschaffen. Die von AM2 entwickelte Arcade-Version erschien 1992 auf der Model-1-Hardware (auch verantwortlich für das erste Virtua Fighter). Mit diesem Hintergrundwissen war es leicht zu verstehen und zu verschmerzen, dass die überraschend akkurate Umsetzung auf der Riesen-Cartridge und mit dem SVP (Sega Virtua Prozessor) ausgestattet um einiges teurer war als reguläre Titel. Aber aus Sicht der heutigen PS3-Zeit doch eher das, was man ein Schnäppchen nennen würde.

Erschienene Fortsetzungen: Virtua Racing Deluxe (1994, Sega 32X), V.R. Virtua Racing (1995, Saturn), Sega Ages 2500 Vol.8. (2003, PlayStation 2)

Rock'n'Roll Racing (1993, Super NES)

Da da da, da da da da da – Da da da, da da da da da – Get your motor runnin' – Head out on the highway – Lookin' for adventure – And whatever comes your way. Und so weiter. Motorsport ist eine Philosophie, ein Lebensgefühl, Poesie in Blech und seit jeher untrennbar mit Musik verbunden. Eine unheilige Liaison, vor der sich ein Entwicklerteam 1993 mit einem einzigartigen Spiel verneigte. Der lizenzierte Soundtrack trug so intensiv zum Spielspaß bei, dass es schwer vorstellbar ist, wie sich Rock'n'Roll Racing ohne die Instrumental-Versionen von

„Paranoid“ (Black Sabbath), „The Peter Gunn Theme“ (Henry Mancini), „Highway Star“ (Deep Purple), „Born to be Wild“ (Steppenwolf) und „Bad to the Bone“ (George Thorogood) gespielt hätte, geschweige denn, wie es sonst hätte genannt werden sollen.



Rennspiele, gerade in 16-Bit-Tagen, mussten nicht immer und unbedingt in die Tiefe gehen. Weder spielerisch noch visuell. Es war absolut legitim, das Geschehen von schräg oben zu zeigen. Das stellte keine zu hohen Ansprüche an eine Hardware dar, die nicht auf 3D ausgelegt war, sondern kam der Natur der Konsolen wesentlich näher. Das dachten sich wohl auch die Jungs von Silicon & Synapse, derzeit als Blizzard recht erfolgreich, und bastelten ein unglaublich kurzweiliges Juwel, das nach wie vor eine große Fangemeinde hat. Alles nette Leute, die angeblich noch heute auf einen würdigen Nachfolger warten. Das seltsame Ding gleichen Namens, nur mit einem Zweier am Schluss und einem „Red Asphalt“ drunter, auf der Playstation sollte man tunlichst meiden, da es nichts, aber schon rein gar nichts mit dem Original zu tun hat und im Rest der Welt auch anders heißt. Aber worum ging es denn bei der musikalischen Raserei jetzt

wirklich? Im Wesentlichen darum, Spaß zu haben, also Raketen abzufeuern, Boni aufzusammeln, Cash zu cashen, den blöden Kommentaren von Larry zu lauschen, zu tunen, neue Boliden zu erstehen, den Mitspieler zu schikanieren, bei einem Raketentreffer wie wahnsinnig zu lachen und das abgedrehte futuristische Setting sowie die bizarren Charaktere zu genießen. Kenner spielten mit dem versteckten Olaf, auch in Lost Vikings und derzeit in World of Warcraft anzutreffen. Ja, das Spiel, das rockte durch und durch! Oder, um es mit den Worten des Kommentators Loudmouth Larry zu sagen: Let the carnage begin!

Erschienene Um- bzw. Fortsetzungen: Rock'n'Roll Racing (1994, Megadrive), Rock'n'Roll Racing 2: Red Asphalt (1998, Playstation), Rock'n'Roll Racing (2003, GBA)

Top Gear (1992, Super NES)

Irgendwo nahe bei Outrun, ganz leicht beeinflusst von Test Drive (dem von 1987, wohlgemerkt) und zu Pit Stop zurückschielend siedelten Gremlin Graphics bzw. Magnetic Fields 1990 ihren Titel Lotus Esprit Turbo Challenge an. 1992 erklangen dann neu abgemischte Versionen der Musikstücke aus der Lotus-Serie in einem Rennspiel für das SuperNES: Top Gear. Eine direkte Verbindung zwischen den Titeln ist zwar umstritten, aber da das identische Entwicklerteam verantwortlich zeichnete, kann man durchaus davon ausgehen, dass hier Selbstinspiration vorlag. Denn überraschend kurz nachdem der letzte Teil der Lotus-Serie erschien, kam die Quasi-Umsetzung fürs SuperNES. Der Plagiatsvorwurf geht also ins Leere. Doch während der Lotus längst verblüht ist, tauchen nach wie vor hin und

wieder neue Top-Gear-Spiele auf. Weder Must-haves noch Underdogs, sondern eher Mittelklasse. Genau das eben, worauf man sich schon 1992 auf dem SuperNES gerne einließ: Also mehrere zur Verfügung stehende Autos, ein brauchbares Passwortsystem, Nitros, verschiedene Controller-Layouts und natürlich manuelle oder automatische Gangschaltung. Als taktische Note unterschieden sich die vier Autos nicht nur in den fast schon obligatorischen Auto-Attributen Acceleration, Speed und Grip, sondern auch in ihrem Benzinverbrauch. Seinen eigentlichen Reiz entfaltet das Spiel, wie so viele andere seiner Art auch, im Mehrspielermodus. Bei spannenden Duellen und Nitro-Überholmanövern fragt man sich nicht mehr, warum der Splitscreen auch im Einzelspielermodus sein muss. Auch die Frage, warum das Spiel recht frei von Innovationen ist, tritt in den Hintergrund. Und die fürs SuperNES eher bescheidene Grafik ist alles andere als ein Spielpaß-Killer. Wenn man also ehrlich ist, muss man sich eingestehen, dass Top Gear in seiner Mittelmäßigkeit und Profilschwäche ausgesprochen gut war und überraschend wenig Nachahmer fand. Was es fast schon wieder zu etwas Besonderem macht.

Erschienene Fortsetzungen: Top Gear 2 (1993, SNES, Megadrive, Amiga, Amiga CD32), Top Gear 3000 (1994, SNES), Top Gear Rally (1997, N64), Top Gear Overdrive (1999 N64), Top Gear Rally 2 (1999 N64), Top Gear Pocket (1999, Game Boy Color), Top Gear Hyperbike (2000, N64), Top gear Pocket 2 (2000 Game Boy Color), Top gear: Dare Devil (2000, Playstation 2), Top Gear Rally (2003, GBA), Top Gear RPM Tuning (2004, PS2, WinPC, Xbox)

Out Run (1992, Super NES)

Abseits von staubigen Gesellen, die sich in enge Lederklamotten zwängen, um mit rostigen Eisenketten zu balgen und damit scharfe Miezen zu beeindrucken, gibt es nur einen wirklich coolen Hengst in der Geschichte des Videospieldrennsportgenres... den Out-Run-Lenker des schnittigen Ferrari-Boliden.

In keinem anderen Rennspiel gelang es Sega so meisterlich, das Baccardium-Flair einzufangen. Palmenstrände, das wohl schönste Auto der Welt (ein Ferrari Testarossa), eine hübsche



Blondine als Mitfahrerin und ein perfekt auf diese relaxte Stimmung zugeschnittener Soundtrack. Was kann da schon schief gehen. Nichts, wenn man nicht den Fehler begeht, eine der unzähligen Konsolen- und Computerportierungen zu spielen.

Denn die zeichnen sich alle durch eine mehr oder minder katastrophale Umsetzung dieses Arcade-Kleinods aus. Hatte man Glück und die Spielhalle ums Eck konnte sich die Deluxe-Variante des Out-Run-Arcade-Cabinets leisten, kam man in den Genuss von Force Feedback, unterstützt von wuchtiger Hydraulikmechanik, die den ganzen Automaten nach links bzw. rechts schwanken ließ. Die handgepixelten Bitmapsprites zischten einem in einer sagenhaft hohen Geschwindigkeit nur so um die Ohren, und nicht umsonst gilt Out Run wohl nach wie vor als einer der beliebtesten Rennspielautomaten bei Spielern älteren Semesters. Denn nicht nur das

coole Californiaflair und die beeindruckende Technik des Spiels konnten begeistern, auch die Spielmechanik konnte auf ganzer Linie überzeugen. Beginnend bei der hochpräzisen Steuerung und endend bei der immens großen Streckenvielfalt. Bei jedem Checkpoint hatte man die Möglichkeit, sich für einen anderen Streckenabschnitt zu entscheiden. Kenner wissen natürlich, dass stets die linke Route die leichtere ist.

Leider werden heutzutage nicht mehr viele in den Genuss des Originalautomaten kommen können, daher noch ein paar Worte zu den Umsetzungen. Wie eingangs erwähnt, kann man vor allem die 8-Bit- sowie 16-Bit-Variationen getrost vergessen. Ganz anders verhält es sich da bei der Umsetzung für die Sega-Saturn-Konsole. Das 32-Bit-Gerät hat keinerlei Probleme, Out Run in einer nahezu pixelperfekten Eleganz auf den Bildschirm zu zaubern. Mir kommt es sogar vor, als ob

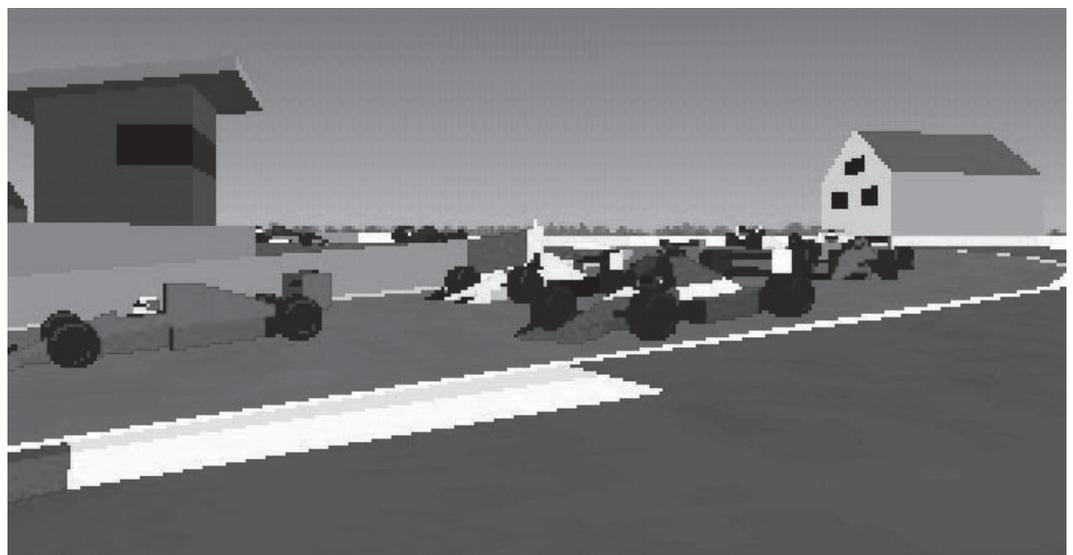
die Geschwindigkeit im Vergleich zur Originalplatte leicht erhöht wurde. Falls man im Besitz eines Lenkrades für den Saturn ist, kommt man so in den Genuss der besten Heimumsetzung des Klassikers.

Out Run gehört neben Sega Rally und Daytona USA zu den erfolgreichsten Rennspielautomaten Segas. Von daher ist es leicht verständlich, dass schon in kürzester Zeit Nachfolger erschienen. Mit Turbo Out Run und dem verlinkten Outrunners, konnte Sega leider nicht mehr an die überragenden Tugenden des Gründervaters anknüpfen.

Erst mit Out Run 2 (scheint so, als ob Sega insgeheim die vielen zwischenzeitlich erschienen Titel vergessen machen wollte), welches auf dem Chihiro-Arcade-System und der Xbox sowie anschließend als „OutRun Coast 2 Coast“ leicht erweitert auf PS2 und Xbox erschien, ließ man den Ferrari-mythos im alten Glanz erstrahlen. Leichtgängige arcade Steuerung traf auf modernste High Definition Grafikpower. Da machte es auch wieder Spaß, neben der Blondine Platz zu nehmen, den Motor des roten Sportflitzers röhren zu lassen und zu „Magical Sound Shower“ dem Sonnenuntergang entgegenzubrausen.**

Formula One Grand Prix (Atari ST, Commodore Amiga)

Formula One Grand Prix, der logische Nachfolger zur F3-Simulation Revs (siehe Lotek #17) erschien für den Atari ST und Commodore Amiga Anfang der 90er. Mit den 16-Bit-Rechnern hatte Rennsim-Guru Geoff Crammond erstmals genug Rechenpower für eine komplexe Simulation der Königsklasse des Motorsports. Das



Ergebnis überzeugte derart, dass FIGP genrebildend war und als erste Rennsimulation der Heimcomputergeschichte gilt, mit der sich sogar Profifahrer virtuell mit unbekanntem Pisten vertraut machten. Der Rennsim-Klassiker aus dem Hause Microprose bot auch genug Übungsmaterial, denn alle 16 Rundkurse der F1-Saison 1991 standen detailliert umgesetzt zur Auswahl. Allein schon dieses war in den frühen 90ern ein absolutes Novum. Dazu kamen noch umfangreiche Tuning-Möglichkeiten für die Boliden sowie ein Schadensmodell. Aber auch weitere Schmankele wie Boxenstopps oder unterschiedliche Reifenmischungen im Qualifying wären für die Katz, wenn der Kern einer jeden Rennsimulation nicht stimmen würde: das Fahrgefühl. Und hier punktete FIGP besonders. Man hatte in der stimmungsvollen Polygon-Grafik erstmals wirklich das Gefühl, wie Nigel Mansell im Williams-Renault mit mehr als 700 PS über die langen Geraden der Buckelpiste von Interlagos zu brettern oder mit Hilfe der präzisen Steuerung wie Alain Prost im Ferrari durch die spektakulären Highspeedkurven von Mexiko zu sliden. Insbesondere die Amiga-Version verwöhnte auch die Ohren mit gelungenem Motorsound. Apropos verwöhnen: den Durchbruch zum absoluten Bestseller schaffte FIGP durch kleine, aber feine Help-Optionen. War in Revs der Einsteiger noch überfordert (vergleichbar später allenfalls mit der Hardcore-F1-Sim „Grand Prix Legends“), begeisterte FIGP auch Rookies durch optional zuschaltbare Fahrhilfen wie Automatik-Schaltung oder Schleuderkorrektur. Man konnte sich sogar die Ideallinie auf der Strecke anzeigen lassen. PC-Freaks mussten allerdings noch geduldig

sein, bis im Laufe des Jahres 1992 auch für DOS-Kisten endlich die Ampeln auf grün standen. Das Warten lohnte sich, denn die PC-Version wurde durch einige Features noch aufgeböhrt. So spendierte Sir Geoff seinem Bleifuß-Knüller jetzt auch Asphalt-Texturen und eine Link-Option. Dadurch ließen sich nun direkte Duelle gegeneinander mit zwei Rechnern (wahlweise auch über Modem) ausfechten. Das führte sogar zu FIGP-Turnieren, die von einem großen Computerhändler gesponsert wurden, in denen sich auch der Autor dieser Zeilen mal versuchte. Das lange Üben mit der Amiga-Version machte sich bezahlt – so hatte ich gegenüber den PC-Jüngern einen gewissen Erfahrungsvorsprung und lief auf einem Podiumsplatz ein. Am DOS-Rechner besonders hilfreich für das präzise Steuern am Limit war die Gegenüber der Amiga- und ST-Fassung höhere Frame-Rate bzw. die flüssigere Grafik – einen PC mit ordentlich Power unter der Haube (das hieß anno 1992 mindestens 40 MHz) vorausgesetzt.

Erschienene Fortsetzungen: Grand Prix 2 (1996), Grand Prix 3 (2000), Grand Prix 4 (2002)

* Hoppla! Das war nicht geplant, da hab ich mich wirklich verschrieben: Aber man stelle sich den Rollentausch mal vor: Stallone (dt.: Hengst) als lustiges Männchen und Mario in der Filmrolle des Boxers Balboa!

** Mehr zu OutRun im Beitrag von Simon Quernhorst, Lotek64 #13, S. 22.



Der Lotek64-Bildungsauftrag: „Road Rash“ bezeichnet im Englischen Haut- und Knochenverletzung durch innigen und nicht beabsichtigten Straßenkontakt beim Zweiradfahren.

HURRICAN: Shoot or die

Das 1990 von Rainbow Arts veröffentlichte Actionspiel Turrican gilt als ein der letzten großen C64-Klassiker. Zwar ist das geniale Ballerspiel auch auf anderen Plattformen erschienen, aber, wie es ein Fan im Lemon64-Forum formuliert: Wenn du es nicht auf einem C64 gespielt hast, hast du es nicht wirklich gespielt.

Diese Regel könnte nun ins Wanken kommen, denn ein kleines Team namens POKE 53280 – bestehend aus drei jungen Allroundern namens Jörg Winterstein, Thomas Schreiter und Michael Matzka – haben über zwei Jahre lang gearbeitet, um Ende Juni eine adäquate PC-Umsetzung der sentimental Ballerorgie von Manfred Trenz zu präsentieren. Es soll nicht lange um den heißen Brei geredet werden: Die „Hurrican“ betitelt Umsetztung ist ein ganz großer Wurf, nicht nur Turrican-Freunde werden die liebevoll gemachten Welten durchschreiten und dabei die tollen Hintergründe, Geräusche, Musiken und Animationen bewundern. Das Spiel, das etwas 40 MB

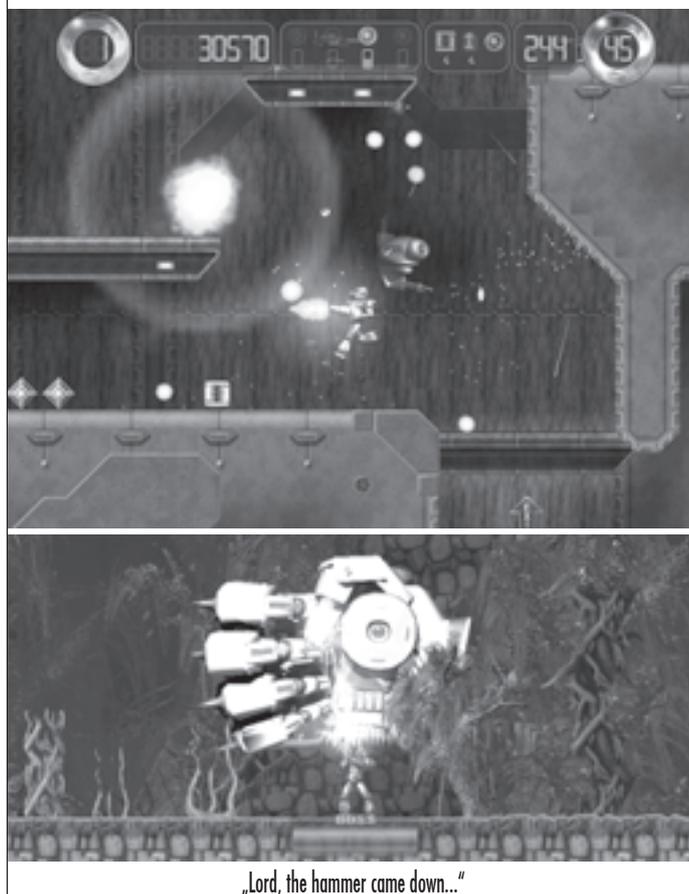
Daten auf die Festplatte schaufelt, umfasst neun (schwierige) Levels und mindestens so viele Gegner und Power-Ups wie das Original, ist aber keine 1:1-Umsetzung, sondern eine kreative Interpretation der ursprünglichen Designs.

Ein Tutorial bringt dem Einsteiger die Steuerung nahe und bereitet auf die erste Welt vor, die bereits voller Gefahren, versteckter Extras und grandioser Lichteffekte ist, die allerdings ihren Preis haben: Weniger als Windows XP mit 512 MB RAM und eine Grafikkarte mit 128 MB RAM darf es nicht sein. Apropos Preis: Hurrican ist Freeware, obwohl es die meisten kommerziellen Actionspiele weit hinter sich lässt.

In der nächsten Ausgabe von Lotek64 wird es einen ausführlichen Test von Hurrican geben. Da in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung gleich mehrere Patches erschienen sind, ist noch mit weiteren Pluspunkten zu rechnen. Der Urlaub kann kommen!

gf

>> <http://www.poke53280.de>



„Lord, the hammer came down...“

The 8Bit Philosophy

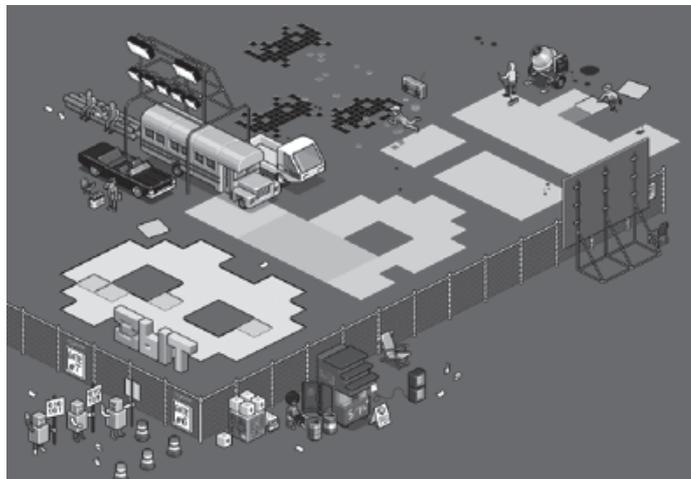
Dokumentation über die Ursprünge der Computermusik

Hinter der geplanten Dokumentation „The 8Bit Philosophy – a Commodore 64 Symphony“ steht die Idee, die Leute, die damals die original C64-Musikstücke erstellten (beziehungsweise die heute die Remixes erstellen), näher zu beleuchten und den Freundeskreis der 8Bit-Musik zu erweitern. Wie sind die damaligen Stücke entstanden, was fasziniert noch heute so viele daran? Der Film wird ebenso wie alle bisherigen Projekte von Shining Movie Vision nach seiner Fertigstellung frei von der Homepage der Hobbyfilmer downloadbar sein (<http://www.gulli.com>).

Konstantin Stürz und Thomas Wetzler, die beiden Produzenten des Films dazu in einer E-Mail über ihr Projekt:

„Wir sind alle irgendwie mit dem Commodore 64 groß geworden. Wie viele unserer Generation verbrachten wir Stunden (und ganze Nächte) vor dieser Kiste, waren in Gruppen organisiert (Shining 8 bei mir) und fanden Gleichgesinnte und Freunde fürs Leben. Vor allem faszinierte mich und viele andere die Musik. Die Idee ist es, die Leute hinter den Musikstücken, vor allem Remixer kennen zu lernen. Wir wollen sie vor die Kamera holen, damit sie den Zuschauern ihre Leidenschaft näher bringen können.

Wir haben noch viele Drehtage vor uns. Einen ersten Eindruck vom Film inklusive Teaser und Trailer kann man gegen Ende des Jahres erwarten. Der Film wird – sofern wir ihn finanzieren können – im Internet frei verfügbar sein – im Internet frei verfügbar sein. Man wird ihn tauschen, kopieren, aber nicht verändern dürfen. Nur wenn sich eine TV-Station dafür interessiert, werden wir versuchen, unsere Kosten durch Sendelizenzen wieder hereinzuholen. Eine DVD ist auch in Planung, da wir mit höchster Wahrscheinlichkeit Tonnen nicht verwendeter Szenen haben werden, die



man herrlich als Extras auf die DVD packen kann.“

Der erste Drehtag wurde vor kurzem realisiert. In dessen Verlauf wurden der Musikgigant Romeo Knight, bekannt aus unzähligen Demos der Gruppe TRSI, und der Remixer Thomas Detert samt Studio-Equipment vor die Kamera geholt. Stürz und Wetzler weiter:

„Wer uns bei den Dreharbeiten sehen will, der sollte nach Bingen zur Breakpoint kommen (das ist unser nächster Drehtermin), da interviewen wir

PRESS PLAY ON TAPE und Markus Holler und den einen oder anderen Geek. Des Weiteren besuchen wir LARSEC, LMAN, Markus Schneider, Reyn Owehand und noch einige mehr.“

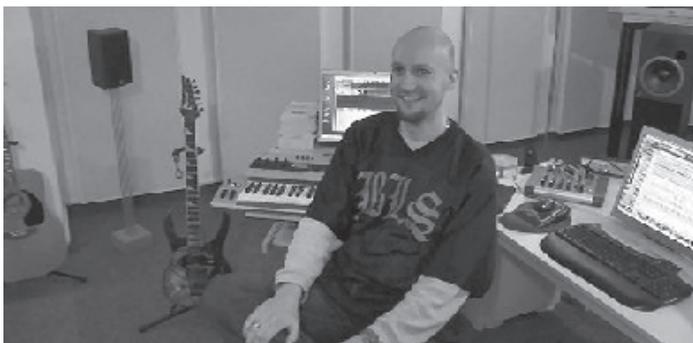
Über die Ursprünge elektronischer Musik ist außer im Internet und in wenigen Zeitschriften noch nicht viel berichtet worden. Die bisherigen Kurzfilme „Reverse Engineering“ und „Silent Apocalypse“ von Shining Movie Vision werden beide auch als Torrent-Files angeboten. Es ist zu hoffen, dass ein solches, zweisprachiges Projekt ähnlichen Anklang finden wird wie „The Scene“ von Mitchell Reichgut und der Firma Jun Group Inc. Es wäre sehr wünschenswert, wenn sich eine solche Vertriebsmethode via direct download

und Torrent-Files unter Anwendung der Creative-Commons-Lizenzen weiter etablieren könnte.

Schon in ausgewählten amerikanischen Kinos zu sehen ist der bereits fertig gestellte Film „8 BIT“ von Marcin Ramocki und Justin Strawhand. In dieser Dokumentation werden die Ursprünge der ersten Spielekonsolen und die damit verbundene Pixelkunst beleuchtet. Eigenen Aussagen zufolge ist dies eine hybride Dokumentation, die die Themen Videospiele, Kunst, die Demoszene der 80er, Chiptune-Musik und Künstler, die sich mit Machinima und anderen modifizierten Spielen beschäftigen, zusammenbringt. Diverse Rezensionen lassen wirklich Gutes erahnen, leider ist bis auf den Trailer der Film bisher weder als DVD noch sonst in irgendeiner Form erhältlich.



Oben: Konstantin Stürz (l.) und Thomas Wetzler; unten: Romeo Knight und Konstantin Stürz.



Demo-Musiker Romeo Knight im Studio.

>>Links

Romeo Knight: <http://www.romeoknight.net/main.html>
 Thomas Detert: <http://www.musicbeat.de/starbeat/interviews/02/thomasdetert.php>

Torrents: <http://www.entsorger-film.de/start.php?site=download>
 Mitchell Reichgut: <http://www.welcometothescene.info/index.php>
 Jun Group Inc.: <http://jungroup.com>
 8 BIT: <http://www.8bitmovie.com>

Ode an die H.V.S.C.

Seit Jänner 2007 feiert die High Voltage SID Collection (<http://www.hvsc.c64.org>) ihr zehnjähriges Bestehen mit der unglaublichen und wunderschön runden Zahl von 33.000 (!) Musikstücken, alle in Echtzeit von Sound-Interface-Device-Chip und 6510-CPU des Commodore 64 synthetisiert...

– von Martin
„Martinland“ Schemitsch –

Ein willkommener Anlass, einmal einen Blick auf die Geschichte dieser einzigartigen Sammlung von Synthesizer-, Computer- oder noch treffender Digitalklangsynthese-Musik zu werfen. Einer Musik, die durch das Wunder der elektronischen Notation in Zeiten der gewohnheitsmäßig qualitativ-zerstörerischen Kompression von (Bewegt-) Bild und Ton (außer man pflegt den Umgang mit archaischen Formaten wie etwa 35mm-Film oder Audio-CD) völlig unverfälschte d.h. unkomprimierte Musik im akustischen Gewand des Commodore 64 mit einer Gesamtspielzeit von ca. 60 Tagen (!) auf dem Viertel einer Audio-CD (!!)

bietet. Nach diesem Einstieg mit Hilfe von Art und Qualität der Musik überhaupt nicht reflektierenden Superlativen gleich zurück zu den Anfängen: 1996 begann die erste Version dieser Sammlung konkrete Formen anzunehmen, die im Juli desselben Jahres in der Veröffentlichung der HVSC 1.0 gipfelten. In dieser Urfassung, die hauptsächlich aus anderen z.B. auch am Amiga existierenden C64-Musiksammlungen zusammengesetzt war, befanden sich immerhin schon über 4000 SID-Stücke.

Zu Beginn des folgenden Jahres 1997 begann man aufgrund etlicher noch unbekannter Komponisten bzw. unzutreffender Zuordnungen, einstige und noch praktizierende C64-Musiker aufzuspüren und zu kontaktieren. Einer der ersten kontaktierten „verschollenen“ Musiker war übrigens Jeroen Tel.

Im Laufe der weiteren Jahre vergrößerte sich die Sammlung durch konstante Erweiterungen mit jeweils Hunderten von neu aufbereiteten (d.h. aus ihrem natürlichen Lebensraum innerhalb des C64 verpflanzten) Musik-Daten und -Abspielroutinen, eben den „SIDs“.

Bereits 1999 war klar, dass es sich bei diesem Projekt keineswegs um die

akribische Archivierung einer längst in den Tiefen der Vergangenheit des rasanten Computerzeitalters verschollenen Szene handelt, sondern die einer äußerst lebendigen zeitgenössischen! Es begann in der Sammlung nämlich erstmals die Anzahl der Musikstücke, die nach dem kommerziellen Lebenszyklus des C64 samt seiner teilweise legendären Spielemusiken entstanden waren (hier drängt sich ein Vergleich mit Komposition für den Film auf: interessante und hörenswerte Musik für belanglose Veröffentlichungen), zu überwiegen. Damit beherbergte die Sammlung in diesem Jahr erstmals eine fünfstellige Zahl an SIDs.

Sammlung der Superlative

2002/2003 erlebte man dann in rascher Folge das Durchbrechen der Barrieren 20.000 und 25.000 SIDs sowie zwei Wechsel an der Spitze der HVSC, aus denen Stephan Schmid als derzeit immer noch amtierender Administrator der dreistimmigen 8-Bit-Klänge hervorging. Im November

2005 erfolgte schließlich der offizielle Wikipedia-Eintrag.

Ein interessantes Detail der numerischen Entwicklung ist die Tatsache, dass jahrelang versucht wurde, die Erweiterungen auf Diskettengröße, also 1,44 Megabyte zu halten. Dadurch bildete sich ein Rückstand mit aufbereiteten, aber noch nicht in die Sammlung aufgenommenen Musikstücken, der permanent anwuchs. Nach der Übernahme der HVSC durch Stephan Schmid wurde beschlossen, größere Fußstapfen im Wegbett der Geschichte zu hinterlassen, was mittlerweile zu den anfangs erwähnten 33.000 Klangwerken und damit der Einverleibung jeglicher bis dahin nicht verwendeter SID-Reserven geführt hat.

Das Schöne an dieser Sammlung ist nun, dass sie nicht nur das musikalische Schaffen auf dem C64 in vollständigster Form repräsentiert, sondern auch Zusatzinformationen wie Interviews, Zitate, Entstehungsangaben und musikalische Querverweise zu modernen Medien bis zurück in die

musikalische Welt der Klassik bietet. Dies alles macht die HVSC zu einem wunderbaren Zeitdokument der noch keineswegs beendeten Ära der SID-Musik – wie auf den Seiten dieser Zeitschrift schon einmal festgehalten: der Ära des ersten frei programmierbaren Synthesizers.

SID: Auch ohne Retro-Chic faszinierend

Ich finde, ein Text über die HVSC sollte auch kurz zum immer wieder bzw. noch bzw. gerade wieder virulenten „psycho-akustischen Phänomen C64-Musik“ Stellung nehmen:

Es ist schon bemerkenswert, dass die Mischung aus archaischem Elektronik-Klangmaterial mit dennoch innovativ gebliebenen Elementen (vor allem musikalischer Natur, aber auch im Bereich Klangsynthese – siehe abschließendes Klangbeispiel am Ende des Textes) zwar einerseits verständlicherweise aufgrund völlig andersgearteter Hörgewohnheiten stößt, andererseits aber weitaus mehr Individuen, als durch den Retro-Faktor alleine erklärbar wären, zu faszinieren vermag. Zwei Anregungen möchte ich dazu anführen: Erstens die Meinung von Rob Hubbard und Jeroen Tel aus einem Interview anlässlich einer weiteren Innovation im Klanguniversum des C64, nämlich der Darbietung klassischer SID-Kompositionen mittels akustischem (Kammer-) Orchester, „SID Orchestra“ genannt: Durch die Einschränkung auf (anfänglich) nur drei Stimmen musste ihrer Ansicht nach die Qualität der Komposition besonders gelungen sein, um durch dieses harmonische Nadelöhr beim Hörer überhaupt wirken zu können. Zweitens stimulieren, zumindest nach Ansicht der Ohren des Autors, die karge Klangsprache und das nur angerissene harmonische Spektrum die musikalische Phantasie des Hörers in mehrfacher Hinsicht – man wird sozusagen zum aktiven Teilhaber an der Musik!

Diese Phänomene mögen einige der Gründe darstellen, warum sich Musikschaffende immer noch bzw. wieder zu diesem „musikalischen Jungbrunnen durch Reduktion“ hingezogen fühlen...



Aus musikalischer Sicht ist natürlich eine Vielzahl der Musikstücke, so sie nicht ohnehin nur Interpretationen bereits existierender (klassischer) Werke sind, nicht für die Nachwelt erhaltenswert. Dennoch gibt es, je näher man in dieser mittlerweile 25-jährigen musikalischen 8-Bit-Odyssee der Gegenwart kommt, immer mehr beachtliche, begeisternde Beispiele elektronischer musikalischer Darbietungen. Zum Einhören in die Welt der HVSC bzw. des C64 (am besten in vollem Bewusstsein der klassischen Stücke und des klassischen Klangs des C64 aus den 80er Jahren) kann ich unter Hunderten z.B. folgende Beispiele (aufsteigend von Retro- bis zu experimentellem Charakter) empfehlen: „Synergetic“ von Vip, „Swamp Poo“ von DRAX, „Fitch's Seduction“ von Hein Holt, „Anal'ogue“ von Jeff, „Mindfeeled“ von Ed (dessen Stücke immer für ein Hör-Abenteuer gut sind!) und auf jeden Fall praktisch das gesamte Œuvre von Stellan „Dane“ Andersson und Glenn Rune Gallefoss ab ca. 1995!

Der Autor dieser Zeilen hat, dank Existenz der HVSC, in liebevoller Ohrarbeit einen Großteil der musikalischen Schöpfungen in acht Bit seit 1993 durchgehört und darunter wahre Schätze dieses wohl einzigartigen Genres der elektronischen Musik ans Ohr befördert: Wer direkt in die unglaubliche Welt der Retro-Klangsynthese einsteigen will, dem sei ein (emulierter) Blick auf die Demo-Diskette der Jubiläumsausgabe empfohlen, denn auf dieser befinden sich neben äußerst aufschlussreichen, amüsanten und auch technischen Textbeiträgen ausgewählte Kompositionen der letzten Jahre wie z.B. das Vorführstück „Big Beat“ von Jammer, das den SID und die CPU des C64 nach 23 Jahren auf das Musikalischste auszureizen versucht!

Besonderer Dank für das Bereitstellen interessanter Fakten im Vorfeld dieses Artikels geht an den amtierenden Administrator der Sammlung, Stephan „Steppe“ Schmid.

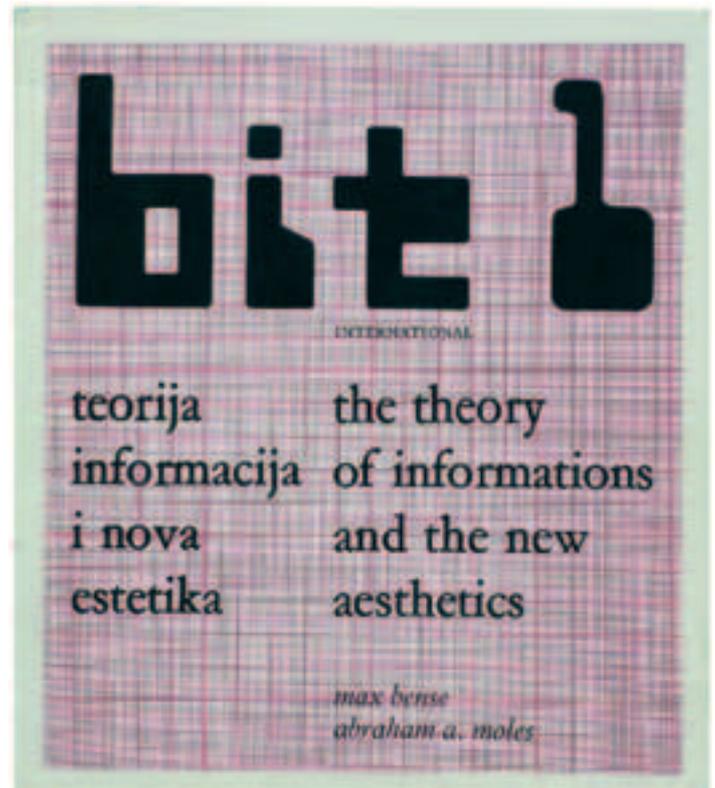


Nove tendencije: Visuelle Forschung und Computerkunst

Mit *bit international*. [Nove] tendencije widmete sich die Neue Galerie in Graz der so innovativen wie richtungsweisenden Ausstellungsreihe *Neue Tendenzen 1-5*, die 1961 in Zagreb ihren Anfang nahm. Die methodische Reflexion infolge geometrischer Abstraktion, konstruktivistischer und konkreter Kunst führte zu einer interdisziplinären Orientierung, die nicht vorrangig als Kunst, sondern als „visuelle Forschung“ bezeichnet und verstanden wurde. „Die Ausstellung *Bit international* in der Neuen Galerie Graz ist der Versuch, die Geschichte der Kunst und Neuen Medien aus einer anderen Perspektive zu erzählen.“ (Peter Weibel)

– von Wenzel Mraček –

Zwei maßgebliche Phänomene in der kroatischen Kunst zwischen 1950 und 1970 sind durch ihre Orientierung an einem konstruktiven Zugang zu Kunst verbunden. *EXAT-51* (Experimentalni atelier 51) war eine Gruppe von Malern, Architekten und Designern, die von 1951 bis 1956 in Zagreb arbeitete und *Nove Tendencije* ist der Titel von fünf international besetzten Ausstellungen in Zagreb zwischen 1961 und 1973. *EXAT-51* steht vor allem für die Entwicklung der geometrischen Abstraktion der frühen Nachkriegszeit, während mit *Nove Tendencije* über Ausstellungen und Kolloquien Neokonstruktivismus, Op Art, Gestaltkunst, kinetische und programmierte Kunst forciert und öffentlich vermittelt wurden. Als Initiator der ersten Ausstellung der *Neuen Tendenzen* gilt Almir Mavignir, der 1960 anlässlich einer Podiumsdiskussion an der Kunstakademie in Zagreb zu neuen künstlerischen Positionen auf der Biennale in Venedig befragt wurde. Mavignir stellte fest, dass er dort keinerlei neue Richtungen in der Kunst bemerkt habe und er begründete dies mit der damaligen Struktur der Biennale, die ausschließlich Kunst präsentierte, wie sie durch den Handel und offizielle Ländervertretungen bereits bekannt war. Er schlug vor, auf die Suche nach Künstlern zu gehen, die mit neuen Konzepten und Materialien experimentierten, was seiner Meinung nach auf Künstler und Gruppen wie Morellet, Gruppo N, Castellani, Mack, Piene, Uecker, Wilding, Gerstner, Pohl, Adrian, Zehringer und andere zutraf. Mavignir setzte sich für eine Ausstellung mit diesen Künstlern unter dem Titel *Neue Tendenzen* ein. Die größte Überraschung der ersten Ausstellung 1961, so Mavignir, „war die verblüffende Verwandtschaft der



Cover der Publikation „bit international 1 – the theory of information and the new aesthetics“, Hg. Max Bense, Abraham A. Moles, Zagreb 1968.

experimente der Künstler verschiedener Länder, obwohl diese Künstler wenig voneinander wussten oder oftmals sich überhaupt nicht kannten“. Damit wurde in Zagreb erstmals die Existenz einer internationalen Bewegung neuer Konzeption erkannt, „die mit optischer Untersuchung der Fläche, der Struktur und der Objekte experimentiert“.

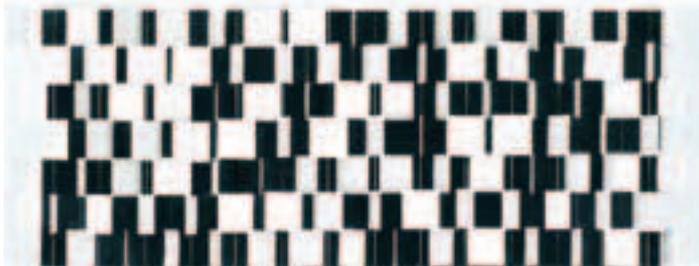
Chronik neuer Tendenzen der Kunst

Peter Weibel führt im jetzt erschienenen Katalog *bit international*. [Nove] tendencije – *Computer und visuelle Forschung* einen Folgeaspekt der *Neuen Tendenzen* an, auf den mit der

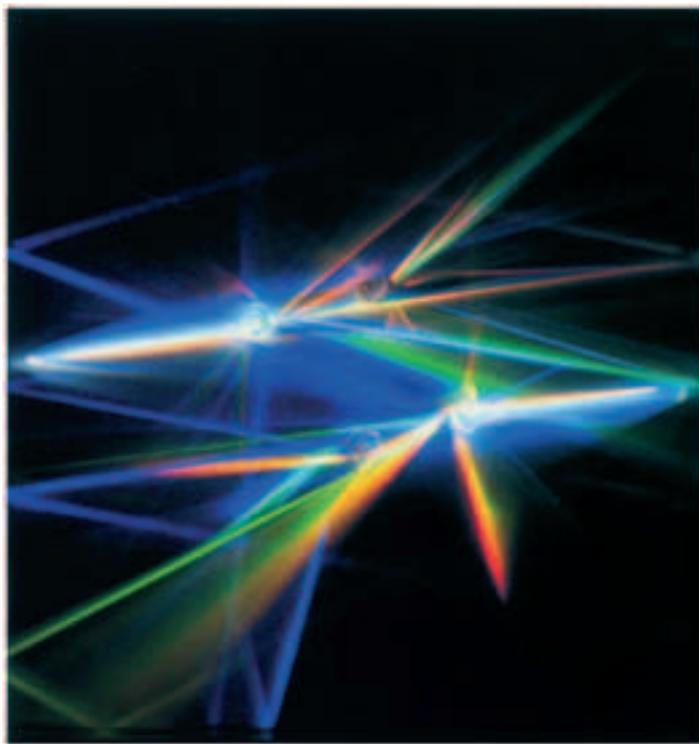
Ausstellung in der Neuen Galerie anschaulich verwiesen wird: die visuelle Forschung mit dem Computer, die 1968 in Zagreb begonnen wurde. Damit erschließt diese von Darko Fritz kuratierte Koproduktion der Neuen Galerie Graz, des Zentrums für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe und des Museums für zeitgenössische Kunst Zagreb „eine unbekanntere Quelle, um die Geschichte der Entstehung der Computerkunst neu zu erzählen“ (Weibel). Neben den Gründern der Ausstellungsreihe *Nove Tendencije*, Almir Mavignir und Matko Mestrvic, gingen wesentliche Einflüsse von der *Groupe de Recherche d'Art Visuel* (GRAV, 1960-1968) – Horacio Garcia-Rossi, Julio Le

Parc, Françoise Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein und Yvaral, dem Sohn von Victor Vasarely – aus. GRAV betonten schon mit ihrem Namen den Aspekt der Forschung und, wie auch Gruppo N, MID und T, die Gruppenarbeit anstatt individueller Kreation präferierten. Die visuelle Forschung führte zu Ausstellungen wie *Bewegen Bewegung*, 1961 in Amsterdam und Stockholm, *Arte Programmata, opera multiplicata, opera aperta*, 1962 in Mailand, und *The Responsive Eye*, 1965 im Museum of Modern Art New York. Infolge letzterer wurde der Terminus Op Art populär.

thematische Theorien der Informations- und Kommunikationstechnologie durch den Russen A. A. Markov und den Amerikaner Claude Shannon. Die Frage des Programmierens in der Kunst beschreibt Peter Weibel im Ausstellungskatalog mit der Feststellung, dass schon die Konkrete Kunst und viele Werke der Op Art als mehr oder minder programmiert verstanden werden können. Die Programmierung komplexerer Lösungen führte zum Einsatz von „rechnenden Maschinen“, was zunächst aber nur von wenigen Künstlern praktiziert wurde, wie an den Ausstellungen der Neuen Tenden-



Julio Le Parc: Probabilité du noir égal au blanc n 4, 1961, Holz, Plastik, 45 x 90 x 13 cm.

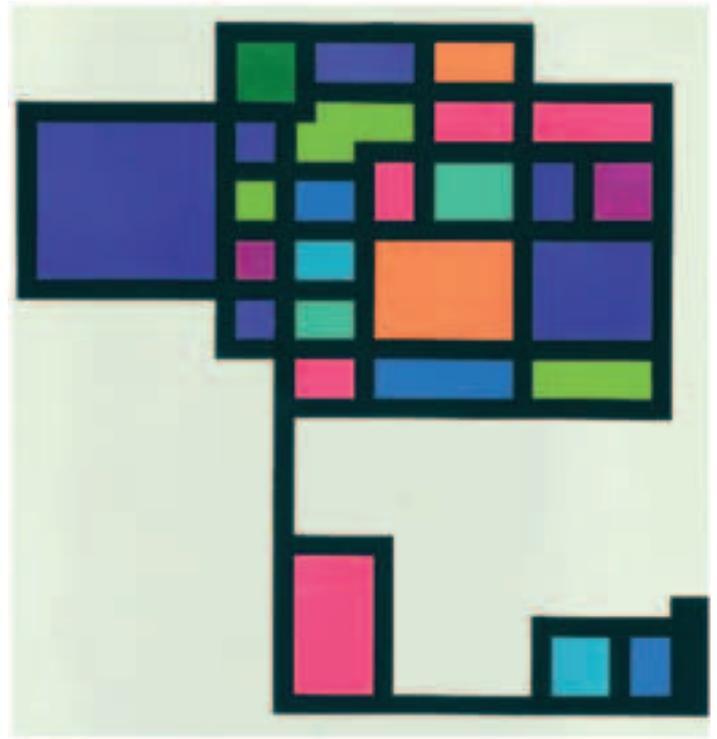


Alberto Biasi: Light prisms, 1962/1965, Mixed Media, Elektromotor, 100 x 100 x 40 cm.

Informationstheorie und Kybernetik

Rationalisierungstendenzen in der Kunst führten zu dieser Zeit bereits in ein Bündnis mit Kybernetik und Informationsästhetik, nachdem Theoretiker wie Umberto Eco, Max Bense und Abraham Moles semiotische Analysen von Charles S. Peirce in die Kunst einführten. Dazu kamen ma-

zen bis 1965 nachzuvollziehen ist. 1968 allerdings waren es Wissenschaftler und Ingenieure, die visuelle Forschung mittels Computer betrieben und auf dieser Basis visuelle Werke produzierten, die auf den *Neuen Tendenzen 4* mit dem Titel *Computer und visuelle Forschung* präsentiert wurden. In diesem Jahr erschien auch die erste Ausgabe von *bit international*, einer mehrsprachigen Vierteljahres-



Hiroshi Kawano: Werk No. 7, 1966, Malerei auf Papier nach computergeneriertem Entwurf, 39,6 x 39,7 cm, Computer: Hitac 5020.

schrift, die sich die „Präsentation der Theorie der Information, der exakten Ästhetik, der Kommunikations- und Massenmedien“ zur Aufgabe machen sollte. Bis 1972 erschienen insgesamt sieben Ausgaben, wobei die beiden letzten Konkrete Poesie und Fernsehen behandelten. Während also 1968 die im Rückblick weit mehr Aufmerksamkeit verzeichnende Ausstellung *Cybernetik Serendipity* in London stattfand, die gleichfalls die Begegnung von Kunst und Computer zum Thema hatte, begannen im Sommer desselben Jahres die *Nove tendencije 4* mit einem Kolloquium zu Computer und visuelle Forschung in Zagreb.

Anfänge der Computerkunst

„Die Zagreber Tendenzen“, fasst Peter Weibel zusammen, „und ihr Programm der visuellen Forschung erlauben es, auf einmalige Weise zu zeigen, wie und aus welchen Kunstströmungen sich die Computerkunst entwickelt hat. Gleichsam wie unter dem Mikroskop kann am Beispiel der Entwicklung der Neuen Tendenzen in Zagreb in den 1960er Jahren das Entstehen der Computerkunst verfolgt werden. Genauer, wie die 8 Kunstbewegungen: konkrete, konstruktive, kinetische, kybernetische, konzeptu-

elle Kunst, Op Art, konkrete Poesie und Computerkunst zusammenhängen, einander bedingen, sich wechselseitig beeinflussen und entfalten.“ Nicht zuletzt die Herausgabe von *bit international* ab 1968 ist beispielhaft für das frühe Bewusstsein der Entwicklungen einer übergreifenden Strömung zwischen Wissenschaft und Kunst sowie dem Einsatz digitaler Medien in Jugoslawien, „in einem Land am Rande des Eisernen Vorhanges“ (Weibel), während die erste Ausstellung unter dem Titel *Kunst und Computer* in Wien im folgenden Jahr in der Zentralsparkasse gezeigt wurde. Die Neue Galerie Graz folgte 1973 mit *Audiovisuelle Botschaften* und 1979 wurde die *Ars Electronica* in Linz gegründet.

Bit international – [Nove] tendencije. *Computer und visuelle Forschung. Zagreb 1961-1973* war bis zum 17. Juni in der Neuen Galerie Graz zu sehen. Dazu ist ein Katalog mit Beiträgen von Peter Weibel, Jesa Denegri und Margit Rosen erschienen. Eine Fortsetzung erfährt dieses Ausstellungsprojekt im nächsten Jahr am ZKM Karlsruhe, ein ausführlicher Katalog erscheint bei MIT Press. Informationen unter www.neuegalerie.at.

Nachdruck mit freundlicher Genehmigung der Zeitschrift Korso (Graz), Mai 2007. <http://www.korso.at>

Der Fall Timbaland

Das wird sich der prominente Commodore-64-Grafiker und Musiker Janne Suni aus Finnland, besser bekannt als Tempest von Fairlight (ex-Damage), in seinen wüstesten Träumen nicht ausgemalt haben. Ausgerechnet die kanadische Sängerin Nelly Furtado benutzt am Anfang ihres CD-Titels „Do It“ ihres aktuellen Albums „Loose“ die Melodie und Bassline seines Liedes „Acid Jazzed Evening“. Im Jahre 2000 hat eben genannter Janne Suni den „Oldskool Music“-Wettbewerb auf der Demoparty Assembly damit gewonnen. Der Song wurde kurze Zeit später mit Erlaubnis von Tempest vom norwegischen C64-Musiker Glenn Rune Gallefoss (a.k.a. GRG) im SID-Format remixed – diese Version wurde Ende 2002 zur High Voltage SID Collection hinzugefügt und GRGs Vorlage wurde offensichtlich auch für das Plagiat von Furtados Produzenten Timbaland herangezogen.

– von Lars „Ghandy“ Sobiraj –

Die britischen Blogger von UKScene und diverse User des Forums von Pouet.net hatten nicht zu Unrecht Anstoß an dieser Sache genommen. Hat sich die kommerziell arbeitende Sängerin tatsächlich derart umfangreich von einem kostenlosen Musikstück aus der Demoszene inspirieren lassen? Inwieweit hat Furtado überhaupt Kenntnis vom Ursprung

ihrer Musiktitel, für die sich Timbaland verantwortlich zeichnet? Nachdem die Diskussion schon im Dezember 2006 auf diversen szenebезogenen Seiten lief, tauchten die Anschuldigungen kurze Zeit später auf Digg.com, Slashdot.org und Somethingawful.com auf. Deren Autoren sind Freunde klarer Worte – nicht von Anlehnung, nein, von Diebstahl war sofort die Rede. Auch fragte man sich, wie man eventuell ver-

hindern könne, als Musiker selber Opfer eines vergleichbaren Plagiats zu werden.

Ein paar Tage später wurde ein Video auf YouTube.com veröffentlicht. In diesem wird ein direkter Vergleich zwischen dem freien Original von Tempest und der kommerziellen Kopie von Timbaland vorgenommen. Die beiden Songs klingen wie aus einem Guss: Selbst gleichzeitig abgespielt entstehen keinerlei Dissonanzen. Dort wurde auch publiziert, auf Timbalands Websites hätte man den Tune schon im Jahr 2005 an amerikanische Kunden unter dem Namen „Block Party“ in Form eines Klingeltons für Handys gegen Bezahlung angeboten.

Damit ist die Geschichte aber noch lange nicht an ihrem Ende. Die C64-Demogruppe Chronic verulkte im Januar 2007 den amerikanischen Top-Produzenten mit ihrem Intro „Timbalame“. Von Timothy Z. Mosley, aka Timbaland, wurden in Foren Bilder gezeigt, auf denen er mit einer Sid-Station zu bewundern ist. Der betreffende Synthesizer verbindet den original MOS6591-Soundchip des C64 & C128 mit einem modernen Betriebssystem und mit der entsprechenden Hardware. Dem Amerikaner war diese Hardware nicht unbekannt, neben den Beweisen des Videos auf YouTube erschienen die Vorwürfe demnach immer realistischer.

Im Februar nahm der beschuldigte Produzent Stellung in einem Radio-interview. Und wer glaubt, er wäre als Antwort mit einer sachlich klingenden Erklärung aus der Feder seines Rechtsanwalts gekommen, liegt völlig falsch. Auf die Frage, ob er jemals die Arbeit eines anderen kopiert hätte, antwortet Timbaland dort, er hätte dies niemals getan. Aber er hätte Samples anderer benutzt.



Tempest / Fairlight

„Ich brauche nichts zu klauen, dafür bin ich zu gut! (lacht) Ich erkläre es mal so: Die Sauerei ist so lächerlich. Ich kann aber nicht darüber reden, wir stehen in juristischen Verhandlungen. (...) Es ist von einem Videospieldioten (lacht) Merkwürdiger Dumm-

Der Autor



Mein Name ist Lars „Ghandy“ Sobiraj, ich bin demnächst 41 Jahre alt und arbeite hauptberuflich als Erzieher in einer Außenwohngruppe für geistig behinderte Menschen in Leichlingen bei Leverkusen.

Im Jahr 1992 begann meine „Karriere“ in der Amiga Szene, vorher war ich beim damals renommierten Public-Domain-Verein A.u.g.e. 4000 e.V. aktiv. Aktuell arbeite ich beim Szene-Portal Biffellas.org mit und liefere meine Artikel bei Bedarf an diverse Amiga und PC Diskmagazine. Nebenberuflich arbeite ich für diverse Online-Portale, gelegentlich auch für Printmedien als freier Journalist. Wenn das Wetter zu schön ist oder der Strom ausfällt, gehe ich gerne mit meinem Hund in der freien Natur spazieren. Mit Freunden ins Kino oder einen Kaffee trinken gehen ist auch eine Möglichkeit, seine knappe Freizeit stillvoll totzuschlagen.

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer



- Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____



kopf. (...) Ich habe lediglich ein oder zwei Samples benutzt. Diebstahl und ein Sample benutzen, das sind zwei verschiedene Dinge. (...) Ist der verrückt? Ich lebe in Amerika. Ich war nie in Finnland... Ich werde da auch nie hinfahren. (...)

Du hörst so einen Sample irgendwo und du benutzt ihn halt. Und ich wusste nicht, von wem er war, weil die Credits nicht aufgeführt waren. Ich mag das Stück und ich habe, wenn ich eine Platte mache, nicht die Zeit zu untersuchen, von wo das Material kommt. So macht das jeder. Das ist nicht stehlen, weil jeder täglich von jedem etwas digitalisiert. Und so ist das mit den Samples, vielleicht muss man die Credits angeben, weil ich was digitalisiert habe. Es ist aus einem Spiel, ich weiß es nicht. Und es ist vom Commodore 64, keine Ahnung. Ich habe Sounds über Sounds über Sounds und ich habe keinen Plan, was davon Public Domain ist und was

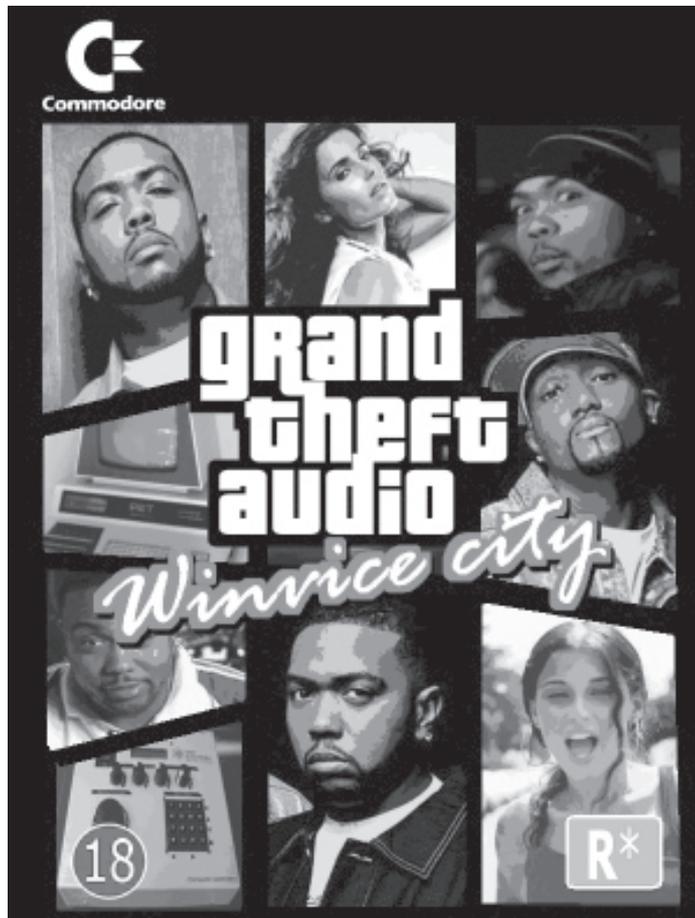
nicht. (...) Ständig kommen Leute aus dem Unterholz und behaupten, ich hätte etwas geklaut oder so. Wie auch immer, was auch immer. Komm ey, ich bin gut!"

Janne Suni antwortete öffentlich, er wäre mit Hilfe seines Rechtsanwalts in Verhandlungen und weder hätte er die Copyrights von seinem Stück jemals aufgegeben, noch hätte er dessen kommerzielle Benutzung erlaubt. Remixer Gallefoss gab auf seiner Website bekannt, dass es nicht viel zu diesem Thema zu erzählen gebe. Er hätte seine Rechtsanwälte kontaktiert und er erwartete in kurzer Zeit Fortschritte in dieser Angelegenheit. Hannu Sormunen, ein finnischer Sprecher der Plattenfirma Universal, verwendet eine klare Sprache: „Für den Fall, dass der Musiker sich dazu entschließt die Sache weiter zu verfolgen, ist es an ihm, nach Amerika zu gehen und die Beteiligten nach lokalem Recht anzuklagen. Vorausgesetzt, er verfügt über ausreichend Selbstvertrauen und natürlich Geld.“

Die Rechte verbleiben in jedem Fall beim Künstler, egal, ob es sich tatsächlich um Public Domain, ein Stück aus einem Demo, Spiel oder ähnliches handeln sollte. Es geht in diesem Fall nicht wie vom XXL Magazin kritisiert, um den kollektiven Stolz eines Haufens von Geeks, die um ihrer selbst Willen ihren Krieg in die Mainstream-Medien bringen wollen. Es geht ums Recht an einem Musikstück, um viel Geld und darum, ob und unter welchen Voraussetzungen der Finne eine Chance haben wird, für seine kreative Arbeit entlohnt zu werden. Timbaland zumindest ließ es auf Kosten anderer heftig krachen und versuchte den Demomusiker als Idioten und Videospiele-Kid darzustellen. Witzigerweise wurde kurze Zeit später bekannt, Timba arbeite selbst an dem Programm „Beaterator“, einem Sequencer mit Beatbox, der auf der Sony PSP mit Mini-Games für Kurzweil sorgen soll. Zudem wurden Gerüchte bekannt, er arbeite an Musikstücken für Spiele der Firma Rockstar-Games. Wer ist hier also das Videogame-Kid?

Im März wurde Timbaland erneut von Mitgliedern der C64-Szene verurteilt. Im Spiel „Raid on Timbaland“ der SWAT-Saboteurs wird ein bewaffneter Überfall auf die Timbaland Studios nachgestellt. Und im April meldete sich von der Breakpoint Demoparty die Amiga-Szene mit dem FunDemo „I Has A Demomaker“ von der Fakegruppe „Salami Tactics“.

Und nun, Ende April? Die Verhandlungen der beauftragten Rechtsanwaltskanzleien von Timbaland und GRG laufen, internationales Recht braucht seine Zeit. Mit einem ehrlichen Statement von Seiten Nelly Furtados oder Timbas ist nicht zu rechnen, mit einem schnellen Ausgang des Rechtsstreits leider ebenso wenig.



>> Links

Video auf YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=M4KX7SkDe4Q>

„Timbalame“: <http://noname.c64.org/csdb/release/download.php?id=55401>

Raid on Timberland: <http://noname.c64.org/csdb/forums/?roomid=12&topicid=38003>

„Salami Tactics“: ftp://ftp.jormas.com/breakpoint/2007/Amiga_Demo/salami_final!.lha

Offizielle Homepage von Tempest: http://www.fairlight.fi/tempest/acidjazzed_evening/

Homepage von Glenn Rune Gallefoss: <http://home.eunet.no/~ggallefo/news.html>

Pouet.net-Diskussion: <http://www.pouet.net/topic.php?which=3627>

UKScene.blog: <http://ukscene.untergrund.net/blog/?p=31>

Gulli.com über das Thema: <http://www.gulli.com/news/timbaland-wurde-erneut-von-2007-03-13/>

Wikipedia.org zum Thema: http://en.wikipedia.org/wiki/2007_Timbaland_plagiarism_controversy

Umfangreiche Linksammlung zum Thema: <http://www.pelulamu.net/timbaland/>





– von Jens Bürger –

Wenn ich an meine Haupt-C64-Zeit zurückdenke, denke ich auch gleichzeitig – wie das bei vielen der Fall sein dürfte – an meine Kindheit und Jugend zurück. Ich habe vor allem immer gern zwei Arten von Spielen gespielt: Spiele, die nah an der Realität gestaltet sind wie zum Beispiel California Games, Skate or Die, Oil Imperium und Test Drive, und Spiele, die zwar einerseits einen gewissen Bezug zur Realität haben, an sich aber in einem eigenen Kosmos spielen.

Zu diesen Spielen, finde ich, gehört Nebulus. Wenn ich mich mit meinem Bruder über die Spiele von damals unterhalte und ich mich an Nebulus erinnere, brauche ich nur von „dem komischen Schwein auf dem Turm“ zu sprechen – schon ist klar, wovon die Rede ist. Das sind eigentlich auch die beiden Dinge, die einem am stärksten in Erinnerung bleiben dürften: ein Turm und ein mäßig definierbares Wesen, das zumindest ansatzweise Ähnlichkeiten mit einem Schwein aufweist. Manche finden, es handele sich um einen Frosch. Nun, man könnte sich trefflich streiten, ob grünes Schweinchen oder Frosch mit Ringelschwanz eine realistischere Beschreibung abgibt.

Allgemeines

Der Programmierer von Nebulus, das 1987 von Hewson veröffentlicht wurde, ist John M. Phillips. Es erschien für eine ungewöhnlich große Anzahl an Plattformen – nämlich im Prinzip für alle damals üblichen: es gibt Ports für Atari ST, Commodore Amiga, Amstrad CPC, Atari 7800, C64, NES, ZX Spectrum, Acorn Archimedes, Game Boy und den IBM PC – wenn auch teilweise veröffentlicht unter dem Namen Tower Toppler. Die Versionen gleichen sich dennoch für alle Betriebssysteme, einziger Unterschied ist, dass die Möglichkeiten des jeweiligen Systems entsprechend ausgenutzt werden. Zwischenzeitlich wurde auch ein von Fans entwickeltes, portierbares Remake unter dem Namen Tower Toppler veröffentlicht.

Back in Time: Nebulus

Nette Grafik und eine etwas ungewöhnliche Darstellung fügen sich bei Nebulus zu einem stimmigen Gesamtbild.



Spielprinzip

Etwas Uneinigkeit scheint wohl auch über die Geschichte zu herrschen, die hinter Nebulus steckt. Man liest einerseits, der Hauptakteur des Spiels heiße Nebulus, im entsprechenden (englischen) Wikipedia-Eintrag findet man dafür allerdings den Namen „Pogo“.

Unweit der Ungewissheit um den Namen des Hauptakteurs geht es aber darum: Das Spiel findet auf einem Planeten statt, der quasi nur aus Meer besteht. Hier wurden acht Türme gebaut, die aus dem Wasser heraus weit in die Höhe reichen. Ziel des Spiels ist es, alle Türme zu zerstören; dies tut man, indem man jeweils einen Turm erklimmt. Dabei stellen sich dem Spieler verschiedene Hürden in den Weg: Bälle, die sich horizontal oder vertikal in festen Bereichen des Turmes hin- und herbewegen, Plattformen, die einbrechen, sobald man sie betritt, und noch ein paar Widrigkeiten mehr. Nebulus lässt sich also recht einfach dem Genre des Jump&Run zuordnen. Neben der Möglichkeit, Gefahren auszuweichen, bietet sich die weitere Möglichkeit zu schießen. Mit einem Schuss kann ein Gegner entweder komplett vaporisiert, kurzzeitig betäubt oder rein gar nicht beeindruckt werden.

Kommt es einmal zur Berührung mit einem Gegner, sind die Folgen zunächst nicht sehr tiefgreifend: man wird von der Plattform gestoßen und fällt ein paar Ebenen weiter nach unten. Dumm nur, wenn man irgendwann von der untersten Plattform fällt, denn schwimmen kann Pogo nicht: er ertrinkt und kann sich dann – nach Abzug eines Lebens – am Fuße des Turmes noch einmal neu versuchen. Als zusätzlichen Druckfaktor gibt es die Zeit: wird der Turm nicht innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne gemeistert, zieht Nebulus einem ebenfalls ein Leben ab.

Hat man jedoch einen Turm zerstört, geht die Reise per U-Boot ab zum nächsten Turm. Auf der Überfahrt bekommt man grundsätzlich eine Bonus-Runde – mittels Torpedos können Fische „gefangen“ werden.

Longplay ahoy!

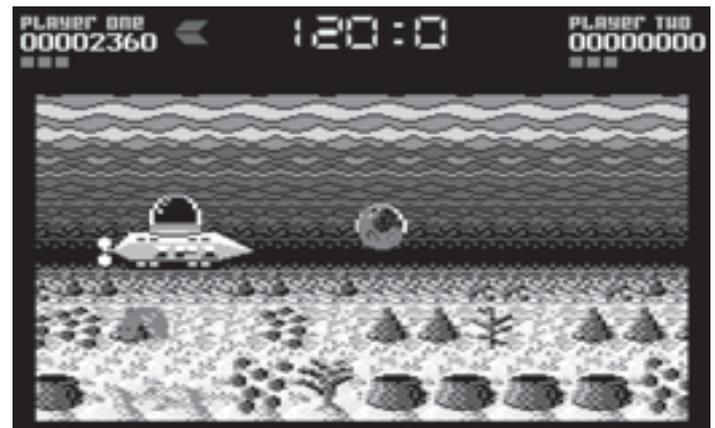
Wem das Knobeln zu aufwändig ist, der mag sich bei <http://www.c64-longplays.de> umschauen. Dort gibt es ein knapp 100 MB großes Video, in dem Nebulus komplett durchgespielt wird.

Nebulus eignet sich für den verregneten Sonntagnachmittag genauso wie zum Zwischendurch-Daddeln. Mithilfe der Snapshot-Funktion diverser Cartridges bzw. Emulatoren kann man sich eine im Spiel selbst nicht vorhandene Speicherfunktion ermöglichen, sodass der Spielspaß nicht so schnell verloren geht. Die Zwischen-einlage Fischfang lockert das Spiel mit

Nebulus wartet mit durch und durch netter Grafik und einer etwas ungewöhnlichen Darstellung auf: die Spielfigur bleibt praktisch immer in der Mitte des Bildschirms, nur der Rest bewegt sich. Nebulus' Grafik ist gut designt. Auch Details sind liebevoll gestaltet und alles fügt sich zu einem stimmigen Gesamtbild.



1991 erschien für den Amiga noch ein Nachfolger, der in der Spielepresse gute Noten bekam. An den Erfolg des Vorgängers konnte er jedoch nicht anschließen.



dem eher fordernden Part des Turm-Erklimmens durch diese ballerspiel-ähnliche Passage angenehm auf. Eine Hintergrundmusik während des Spiels gibt es nicht, die wäre aber wohl auch eher dem Spielspaß abträglich, wenn es „mal wieder länger dauert“. Umso positiver fällt da allerdings die Titelmusik auf – die hat definitiv Ohrwurmcharakter.

Lotek64

Bisher hieß diese Rubrik „Lieblingsspiel“. Da unsere Redakteure nicht beliebig viele Lieblingsspiele haben, dürfen ab sofort auch die zweit-, dritt- und viertliebsten Spiele vorgestellt werden.

Der Traum von Unsterblichkeit

Vampires Dawn: Reign of Blood * Vampires Dawn 2: Ancient Blood

Wenn sich Kritiker und Spieler der Faszination eines selbst erstellten Rollenspieles hingeben, lässt sich erahnen, dass man es hier mit keinem herkömmlichen RPG zu tun hat! Warum das so ist, erklären wir in diesem Bericht. – von Andre Hammer

Kurzübersicht

- Ca. 40 – 60 Stunden Gesamtspielzeit (beide Teile)
- Epische, gehaltvolle Story mit non-linearen Lösungswegen und verschiedenen Endsequenzen
- Glaubwürdige, charismatische Charaktere
- Liebevolle Oldschool-Optik
- Ethische Entscheidungen zwischen Gut und Böse
- Taktisches Kampfsystem

1. Story

1.1 Allgemeine Merkmale
Vampires Dawn: Reign of Blood wartet gleich zu Beginn mit einer vertrackten Story auf, deren Sinn sich dem Spieler absichtlich erst im späteren Verlauf erschließt. Häppchenweise wird eine phantastische Geschichte mit epischen Ausmaßen konstruiert, die durch aufregende Wendungen vorangetrieben wird, und von Schlüsselereignissen stark profitiert, ohne dabei diesen billigen Soap- oder Groschenroman-Geschmack zu vermitteln. Das Ergebnis einer genauen Story-Angabe wäre ein Bericht, bei dem ein Spoiler den nächsten jagt, und man würde, vorbelastet mit Geheimnis lüftenden Informationen, höchstwahrscheinlich nicht spielen wollen. Um ein solches Malheur zu verhindern, gibt es statt der üblichen Geschichte kurze Episoden- und Charakterauszüge, welche auf die gleiche Weise verschlüsselt dargeboten werden wie im Spiel.

Der Anfang der Saga wird noch verraten, schließlich ist er frei von Geheimnissen: In einer regnerischen Nacht fließt ein altes Großväterchen seinem fünfzehnjährigen Enkel Angst ein, indem er ihm vor dem Schlafengehen eine schaurige Gute-Nacht-Geschichte erzählt. Über morbide Geschöpfe mit einem Faible zur Blut-saugerei und andere literarische Hor-

rrofiguren natürlich, denn der Alte versteht es prächtig, seine Erzählung mit pittoresken Details zu würzen. Dass sein gewiefter Enkelsohn nicht auf den Mund gefallen ist, wird in den zynischen und doch amüsanten Dialogen der beiden deutlich. Dieser sträubt sich schon mal gegen die langatmige Erzählweise seines Opas und ermahnt ihn, auf den Punkt zu kommen, wann immer der alte Herr vom Wesentlichen abkommt. Die Opa-Enkel-Sequenz taucht zwischenzeitlich mehrmals im Spiel auf, ist aber nicht bloß sympathisches Beiwerk, sondern erfüllt auch andere Zwecke, wie die Einstellung spezieller Schriftarten für den gezeigten Text (Blutschrift, normal etc.) oder die Bewegungsgeschwindigkeit von Haupt- und Nebenpersonen. Gelegentlich darf auf diese Weise in den Verlauf der Hauptstory eingegriffen werden.



„Opa, erzähl jetzt die Geschichte!“ oder „Ach, Opa! Nun, werde nicht wieder senil!“ – das sind nur harmlose Ansagen im Vergleich zum bissigen Humor späterer Gespräche. Besonders amüsant ist eine Szene, in welcher der alte Mann seinem jungen Enkel beibringen muss, dass für einen speziellen Wiederbelebungszauber das Blut eines Menschen benötigt wird, der bereits mit einem Vampir Sex hatte!

Die allgemeine Rahmenhandlung beider Vampires-Dawn-Teile wendet sich der verschlungenen und effektvollen Erzählweise zu, die man auch von guten Filmen gewohnt ist. Es ist eine ausgefeilte Gratwanderung zwischen sarkastischem Humor und der für die Glaubwürdigkeit des Spieles erforderlichen Ernsthaftigkeit. Einzelne Handlungsstränge sind ineinander ver-



Zum Vergleich: Opa Conrad und sein Enkelsohn Simon in Vampires Dawn: Ancient Blood.

flochten, um im weiteren Verlauf mit einer brillanten Hauptgeschichte zu verschmelzen. Gerne greift der Autor Alexander Koch (siehe Interview im Heft) auf Rückblenden und besondere Kniffe zu, die man so schnell nicht vergessen wird. Die hohe Investition an Arbeit macht sich in den sprachlich sehr guten Texten bemerkbar, gelegentlich haben sich Rechtschreibfehler eingeschlichen, was bei einer solchen Komplexität zu verzeihen ist. Nachfolgend einige Beispiele. Die Szenenbeschreibungen reduzieren sich auf wenige Auszüge, die sich auf die jeweiligen chronologischen Ereignisse des Spieles stützen und deshalb weitgehend „Spoiler-frei“ sind. Selbstverständlich können diese Beschreibungen, nach eigenem Ermessen auch übersprungen werden.

1.2 Szenen- und Charakterbeschreibungen

Erste Szene: Auftakt in Klennar (aus VD, Teil 1)

Die virtuelle Kamera zeigt den Innenraum eines Hauses. Dort schläft ein Mann in seinem Bett, geplagt von einem schrecklichen Alptraum. Überblende zu jenem unheiligen Ort, der die Kulisse dieses Traumes bildet: Es ist ein dämonischer Wald, der in einem abstrus grünen Licht erstrahlt. Der Träumende steht einem Unbekannten gegenüber, welcher ein überlegenes Grinsen preisgibt, und in seiner Arroganz und Kaltblütigkeit durchaus etwas Bedrohliches an sich hat. „Du wirst sehen...“, spricht er

mit kontrollierter Stimme, „... dass du nicht anders handeln wirst als ich!“ Doch sein Gegenüber weist dies entschieden zurück und behauptet, dass es sich bei seinen Handlungen um eine Blasphemie der menschlichen Existenz handle. [1] Kurz darauf saugt die finstere Gestalt seinem hilflosen Opfer das Blut aus dem Hals und beginnt triumphierend zu lachen. Blutleer fällt der Körper des Gebissenen zu Boden.

Ein weiterer Bildwechsel zurück in die Realität: Aufgeweckt von seinen gequälten Schreien eilt die Geliebte des Mannes aus dem Nebenraum herbei, um ihn wohlwollend zu beruhigen.



Stilistisch großartig: Neue Charaktere werden per Bildeinblendung eingeführt und separat beschrieben, wie in der Abbildung zu sehen ist. Dabei werden Vergangenheit und Wesenszüge diverser Protagonisten oftmals bis ins Detail erläutert.

Aysha und Valnar Darnus

Die blonde, blauäugige Schönheit ist die langjährige Freundin von Valnar. Sie lernte ihn während eines Festes kennen. Obwohl sie sich Fremden gegenüber eher abweisend verhält, kümmert sie sich liebevoll um ihren Freund und steht ihm loyal zur Seite. Trotzdem scheint es, als laste ein Geheimnis auf ihr und Valnar muss schon bald erkennen, dass diese Vermutung der traurigen Wahrheit entspricht...

Valnar ist ein junger Kämpfer aus Limm, einer Stadt, die nördlich von Klennar liegt. Seit vier Jahren lebt er mit Aysha in einem gemeinsamen Haus im idyllischen Klennar. Valnar hat beide Elternteile verloren und bereits sehr früh in seinem Leben lernen müssen, auf eigenen Beinen zu stehen. Dies macht ihn besonders

empfänglich für die Liebe, die ihm Aysha stets zuteil werden ließ. Und die hat Valnar auch bitter nötig, denn ein ständig wiederkehrender Alptraum zehrt seit einigen Wochen an den Nerven des ansonsten so starken und charakterfesten Mannes.

Das Bild einer mittelalterlichen Örtlichkeit wird eingblendet, ebenfalls ein Schriftzug, der darauf hinweist, dass diese den Namen Klennar trägt. Ein heftiges Unwetter tobt über der kleinen Stadt. Vereinzelt Blitzschläge tauchen die menschenleeren Straßen kurzfristig in ein grelles Licht. Die Natur bietet ein atemberaubendes Wechselspiel von Licht und Schatten. Das zerreißen Geräusch eines Blitzes wird hörbar, das Rauschen des herabfallenden Regens lauter, während der Spieler in dieser unbehaglichen Atmosphäre erstmals die Kontrolle über eine Spielfigur übernimmt – später darf man auch in die Rolle anderer Helden oder Schurken schlüpfen. Doch nun gilt es, Valnar zu steuern und die sympathische Ärztin Dr. Jarn aufzusuchen, die ihm ein Schmerzmittel gegen seine Kopfschmerzen verabreicht. Nach seiner Rückkehr soll Valnar allerdings eine grausige Entdeckung machen, die sich unwiderruflich in sein Gedächtnis einbrennen wird!

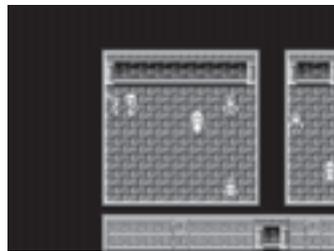
Eine anderes Kapitel: Besuch in der Irrenanstalt (aus VD #1)
Ein weißhaariger Vampir befindet sich in einer schäbigen Zelle, in der sich unterschiedliche Leute aufhalten. Seine Aufmerksamkeit schenkt er ungeteilt einem rothaarigen, zerbrechlich wirkenden Mädchen, dessen Blick unwillkürlich ins Leere abdriftet:

Alaine Frynca

Das Schicksal spielte der jungen Dame einen grausamen Streich. Obwohl sie mit Schönheit und Jugend gesegnet ist, fehlt ihr jegliche Möglichkeit, von diesen Attributen zu profitieren. Einst entdeckte man ihren Körper, ungeschützt und bewusstlos in der Gosse liegend, und brachte sie zu einem Arzt, der sich vergeblich darum bemühte, sie gesund zu pflegen. Bevor Alaine schlagartig erwachte, befand sie sich lange Zeit in einem komahafte Zustand. Doch auch danach war es ihr unmöglich zu sprechen, geschweige denn, klare Gedankengänge zu fassen. Einige Dorfbewohner fürchteten eine infektiöse Krankheit, an der sie sich anstecken könnten, und so trug es sich zu, dass das arme Mädchen schließlich verbannt und in einem Irrenhaus in Shannar unterge-

bracht wurde. Zusammen mit anderen, angeblich kranken Menschen, deren Symptome ebenso unerklärlich waren. [2]

Der Vampir lässt das Mädchen keine Sekunde aus den Augen – er möchte sie beschützen, von hier wegbringen. Weg von diesem schrecklichen Ort, an dem man sie so ungebührend behandelt. Ein verrückter Mann schreit neben ihm auf und lässt ihn erneut fühlen, was er für die Menschen im Allgemeinen empfindet: Widerwärtigkeit. Nichts anderes. Doch er beschließt, sich das Zusammensein mit Alaine nicht durch einen Irren verderben zu lassen, und besinnt sich auf die gemeinsamen Gefühle, von denen er sich erhofft, dass sie beider Leben irgendwann verbessern. Schritte hallen im Kerkerverlies. Ein Wächter ist im Anmarsch. Reflexartig nimmt der Vampir eine unsichtbare Form an und läuft geradewegs durch die Wand hindurch. Der Wärter dieser Anstalt demonstriert sein rüpelhaftes Verhalten, indem er den Insassen die tägliche Mahlzeit verweigert. Asgar, so der Name des Vampirs, verspricht, sich zum gegebenen Zeitpunkt zu rächen. Obwohl er durchaus dazu imstande wäre, Alaine zu befreien, gibt es etwas, das ihn davon abhält, direkte Gewalt anzuwenden.



Bedauerlich: Bildhübsch, aber leider geisteskrank, verbringt Alaine ihre Jugendjahre in einem Zuchthaus.

Asgar Serran

In seiner 400-jährigen Existenz hat Asgar einiges gesehen und erlebt. Er wurde in der Ära der heiligen Kreuzzüge geboren, in der Vampire das Land überfluteten. Seine Geburt als Vampir stattete ihn mit der dunklen Gabe aus, die ihm die Kraft gibt, sich durch die Verwandlung in seinen Schatten vor anderen unsichtbar zu machen. Als er Alaine zum ersten Mal in die Augen blickte, war es um ihn geschehen. Überwältigt von ihrer Schönheit, verliebte er sich augenblicklich in das zarte Geschöpf, und es hatte den Anschein, als würden diese Gefühle sein erkaltetes Herz erwärmen. Asgars Bestreben liegt darin, ein Heilmittel für seinen Engel zu finden,

welches sie vom Wahnsinn und den sporadisch auftretenden Krämpfen befreit. Er besitzt mittlerweile eine eigene, abgelegene Burg auf der Spitze eines Berges, von wo aus er alle Operationen leitet. Außerdem häuft er durch den Abbau von Silber in einer alten Mine einen immensen Reichtum an.



Von einem Fan mit Hingabe gemalt: Ein Bild des charismatischen Bösewichtes Asgar.

Weitere Hauptpersonen aus Vampires Dawn

Vincent Weynard

Zunächst war Vincent Weynard nur ein unbedeutender Priester in einem kleinen Dorf, der Predigten hielt und öffentliche Gebete sprach. Doch mit der Zeit gelang ihm der Aufstieg in der Kirche und er galt allgemein als angesehener Mann, dem man viel Macht einräumte. Vincent war ein Massenredner, der die Menge durch geschickte Worte für sich gewann. Eines Tages sprach er von seinen dunklen Visionen und erzählte von dem Grauen, das bald über das Land ziehen würde. Kaum jemand schenkte dem Gesagten Bedeutung, manche spotteten über seine Prophezeiung, und als jenes schicksalhafte Ereignis schließlich eintraf und sich zur Mittagszeit der Himmel verfinsterte, war es bereits zu spät. Blut regnete in Strömen auf die Erde herab und brachte Unheil über die verängstigten Menschen. Wochen vergingen, aber der Vorfall geriet keinesfalls in Vergessenheit. Der Priester nutzte seine Chance, um seinen Status zu verbessern, und ließ Krieger ausbilden, um gegen das vermeintliche Böse gewappnet zu sein. Es dauerte nicht lange, da erspähte man nachts eine unnatürlich blasse Gestalt, die sich am Blut eines Dorfbewohners satt trank. Doch es sollte nicht der einzige Vorfall dieser Art bleiben. Unzählige Vampire tauchten nach und nach

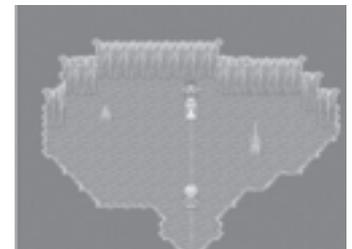
auf und die Menschen begannen mit ihrem Feldzug gegen die Geschöpfe der Nacht. Ein grausamer Kampf zwischen Mensch und Vampir entbrannte, es war der Beginn einer bösen Ära, einer Massenvernichtung, die heute noch als heiliger Kreuzzug bekannt ist.



Retter oder machthungriger Demagoge? Vincent Weynard ist eine der undurchsichtigsten Hauptfiguren im Spiel.

Abraxas Ethar

Im alten Ägypten stand Abraxas für das Symbol des höchsten Urwesens, aus dem die fünf Urkräfte Geist, Wort, Vorsehung, Weisheit und Macht hervorgingen. [3] Auch in Vampires Dawn nimmt der Finsterling als erster Vampir überhaupt eine nicht zu verachtende Position ein. Es wird gemunkelt, dass über ihm eine noch dunklere Persönlichkeit stehe.



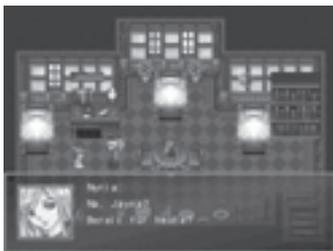
Ein Zeitgenosse, dem man wohl besser nicht im Dunkeln begegnen will: Der finstere Abraxas.

Nyria

Die kleine Nyria hat ein schweres Los gezogen: Nachdem ihr Vater sie und ihre schwangere Mutter aus unerklärlichen Gründen verlassen hat, greift ein finsterner Geselle auch noch ihre Mama an. Danach trainiert das taffe Mädchen fleißig, um gegen Vorfälle dieser Art gewappnet zu sein. Ein tragischer Unfall animiert sie schließlich dazu, in die Armee von König Gerald einzutreten. Nyria spielt eine der Hauptrollen in VD: Ancient Blood.

Noch mehr Protagonisten...

Die hohe Anzahl der Hauptpersonen in Ancient Blood ist ein Indiz dafür, dass sich die Macher des Spiels nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht haben. **Jaina**, die jüngere Schwester von Nyria, kommt ebenso groß raus wie das



Wilde Kriegerin: Im Umgang mit Waffen ist Nyria ein As. Im Kreis der Familie ist Nyria aber sanftmütig!

magische Wesen **Jinnai**, welches den Helden auf deren Weg in brenzligen Situationen behilflich ist. **Pharao Ustra** nimmt den Kampf gegen die mächtigen Elrasmagier **Raron, Ghardar und Morlon** auf. Der Anführer des heiligen Clans, **Sir Aaron**, hat seinen eigenen Kampf auszufechten. Und natürlich fehlen auch liebgewonnene Bekannte aus *Reign of Blood* nicht! [4]

1.3 Schauplätze

Die Erkundungsmöglichkeiten in *Vampires Dawn* umfassen ein breites Spektrum. Es gibt unterschiedliche Schauplätze, die sich um Vielseitigkeit bemühen, und auch Konflikte unserer Zeit integrieren. Städte wie **Klenar** vermitteln ein fremdenfeindliches und autarkes Bild, während in **Herlis** vorwiegend Ausgestoßene in Armut leben. In **Lombar** sind Frauenrechte ganz klein geschrieben, andernorts kämpft man in eisigen Ländern ums nackte Überleben. Und **Uryua** soll sogar durch den Besitz eines Bordells zu zweifelhaftem Ruhm gelangt sein... [5] Auch im zweiten Teil gibt es dank einer rasanten Story-Line einen Wendepunkt, der komplett neue und noch größere Kontinente zur Schau stellt. *VD* lädt über eine Weltkarte zu einer spannenden Entdeckungsreise ein, die rollenspieltypisch viele Stunden verschlingen wird!

1.4 Ansprechende Neuinterpretation der Vampir-Thematik

Wie bei anderen bedeutsamen Vertretern des Genres ist neben den üblichen Klischees auch eine interessante, humorvoll aufbereitete Neuinterpretation der Vampir-Thematik enthalten, die dem Ganzen mehr Würze gibt. Schon zu Beginn des Spieles erfährt man einiges über die Gesetze der mystischen Vampirwelt, beispielsweise, dass Vampire durch Wasser verletzt werden und Regen etwas sehr Schmerzhaftes für die lichtscheuen Wesen ist. Außerdem verabscheuen sie den Geruch von Knoblauch, ster-

ben bei längerer Sonnenlichteinwirkung und meiden Kirchen oder andere heilige Gedenkstätten. Doch diese Eigenschaften treffen nur – und das ist der Clou der Sache – auf solche der vierten Generation und den darauffolgenden zu, die zwar schwach und verletzlich sein mögen, aber dennoch nicht ungefährlich. Ältere Generationen sind ungleich mächtiger, und es wäre wohl klüger, keinen Kontakt zu ihnen zu haben... [6]

1.5 Köstlicher Humor

Ein großer Teil der Anziehungskraft von *Vampires Dawn* ist der Pflege des Lächerlichen, Absurden, Skurrilen, Verrückten, Einfachen und Kindischen zuzuschreiben – in Maßen vorzufinden selbstverständlich. Nehmen wir die Anfangsszene von *VD: Ancient Blood*, wo das Mädchen **Nyria** auf ihre Schwester **Jayna** aufpassen muss, die noch ein Kleinkind ist. Der herzallerliebste und entzückende Umgang mit der Kleinen berührt den Spieler – ganz bezaubernd ist die Stelle, an der das Baby plötzlich unter das Bett krabbelt und **Nyria** ein Schmunzeln entlockt. Es sind feine Momente, in denen zwischenmenschliche Beziehungen im Spiel authentisch herübergebracht werden, und die sich deshalb vom durchschnittlichen RPG abheben. Lacher sind auch garantiert, wenn der stierköpfige **Ronak**, seines Zeichens treuer Untergebener von **Asgar**, auftaucht. Unglücklicherweise leidet der kräftige Diener unter einer akuten Vergesslichkeit, die seinen Meister zur Weißglut treibt. Ein Anflug von Nostalgie überkommt die älteren Zocker, wenn überraschenderweise vom gerissenen Sargverkäufer **Stan** die Rede ist, der sich in einem Dorf niedergelassen hat, um dort seine Geschäfte auszuüben (*VD #2*). Um Kundenfreundlichkeit bemüht, probiert er jedes Produkt für den Käufer aus. Hier werden gezielt Parallelen zu einem früheren Klassiker hergestellt! [7]

2 Präsentation

2.1 Grafik

Grafisch orientiert sich *Vampires Dawn* an den Rollenspielklassikern der 90er Jahre, die mit ihrem schicken, japanischen Look begeisterten. Verwunderlich ist das nicht, schließlich wurden beide Teile mit Hilfe des RPG-Makers (#2 mit dem noch effizienteren *Rm2k3*) aus der Taufe gehoben, einem Programm, das es möglich macht, mit einfachen Mitteln ohne

Treu, aber strohdumm: Der animalische **Ronak** vergisst schnell, was ihm sein Herr aufgetragen hat. Ein typischer Dialog zwischen ihm und seinem Boss:

Ronak: „Meister! Ich habe Eure Lieblingsbücher in das Regal dort hinten gelegt! Ihr vergesst ständig sie zurückzulegen, nachdem Ihr darin gelesen habt!“

Asgar: „Schon gut, **Ronak**! Und nun richte schon mal meinen Sarg her. Ich werde etwas schlafen.“

Ronak: „Wie Ihr befiehlt, Meister! Ich werde mich beeilen!“ [Ronak geht ein Stück weiter] „Ääh, Meister!“

Asgar: „Was ist!!!!?“

Ronak: „Wo war nochmal Eure Gruft, Meister?“

Asgar: „Du Nichtsnutz! Du Wurm!“

Ronak: „Meister, bitte hab Mitleid! Nicht schon wieder schlagen!“

Asgar: „In Ordnung! Aber wie oft habe ich dir den Weg dorthin schon erklärt? Also, du gehst nach rechts ... [gekürzt] ... direkt in meine Gruft!“

Ronak: „Jawohl, Meister! Ich eile!“ [Ronak geht wieder ein Stück weiter und bleibt dann stehen] „Meister, ich habe es schon wieder vergessen!“

Asgar: „Ach, vergiss es!! Mach hier lieber etwas sauber!“ [8]



jegliche Programmierkenntnisse funktionierende Rollenspiele zu basteln. Im Grafikset finden sich fertig animierte Figuren, Objekte und Hintergründe – den einstigen RPG-Perlen entliehen. Wer ein Haus aus **Lufia** nachbauen möchte, kann das folglich mit den Originalbauteilen gerne machen. Obwohl es ein Leichtes gewesen wäre, das vorhandene Setting zu nutzen, hat *Vampires Dawn*-Erfinder „**Marlex**“ viele der Grafiken selbst gezeichnet. Unterstützt wurde er ab dem zweiten Teil von **Pietro Damore**.



Eine versteckte Szene in *Vampires Dawn*? Bestimmt nicht! Dieser suspekste Screenshot stammt aus dem RPG-Maker und zeigt die Basteleien eines verspielten Lotek64-Redakteurs. Oje!

Auf dem Trip durch die virtuelle Welt wird dem Auge viel geboten: Von gepflegten Gartenanlagen über einsame Friedhöfe bis hin zu riesigen Burgen – die grafische Vielfalt ist schier grandios. Hinsichtlich dieser Pixelpracht verlangt das Spiel nach einem moderneren Rechner, zumal viele Gegenden mit ausladenden Details geschmückt sind. Ressourcenfreger wie wuselnde Tierchen oder Regentropfen zwingen lahme Rechner schonungslos in die Knie. Anders als bei

Teil 2, wo alles aus einem Guss ist, bleibt *VD: Reign of Blood* in der Wahl des Grafikstils gelegentlich noch etwas unsicher. Manche der eingeblen deten Zeichnungen heben sich von anderen unpassend ab.

2.2 Sound

Auch soundtechnisch ist das *Vampires Dawn*-Epos ausgezeichnet. Melodische Musikstücke fangen die Atmosphäre des Treibens auf dem Bildschirm gekonnt ein. Wenn **Asgar** seine Angebetete im Irrenhaus zurückerlässt und an die sonnige Oberfläche des Dorfes gelangt, wird seine Stimmung von **Richard Marx' Right here waiting** als Instrumentalversion im Midi-Format vortrefflich wiedergegeben. An anderer Stelle erklingt die *Mondscheinsonate*, um **Valnars Verzweiflung** zu untermalen. Aber auch tolle Eigenkompositionen sind enthalten. Manche der Stellen, vor allem jene, in denen poetische, teils kitschige Texte von Traurigkeit oder Dramatik auftauchen, schreien förmlich nach einer Musical-Einlage. Für die Klänge des zweiten Teiles, an denen **Torsten Bischof** mitverantwortlich war, gibt es mittlerweile auch ein MP3-Update. [9]

3 Gameplay

3.1 Das Magiesystem

Es ist ein simples, aber ausgeklügeltes System: Die Seelen besiegtter Gegner werden mittels der vampiralen Aura automatisch aufgenommen und können in einem Apparat, der sich **Seelenumwandler** nennt, zu sogenannten **Seelensteinen** verar-

beitet werden. Entsprechend der Stärke der eliminierten Gegner sind dabei drei Größen erreichbar: Klein, mittel und groß. Gemäß ihrer Stärke und Anzahl ergibt sich ein Kaufwert für diverse Zauber. Auch Seelensteine lassen sich in ihresgleichen umwandeln, allerdings mit vermindertem Wert. So ergeben drei schwache Steine eine normale Variante, während aus drei normalen ein Starker wird. Manchmal ist es nötig zu tauschen, wenn man sich einen Zauber nur knapp nicht leisten kann. Alternativ füttert man den Seelenassimilator mit Seelensteinen, um Charakterwerte wie vampirale Stärke, Abwehr, Intelligenz oder Geschicklichkeit zu steigern.

Die Zauber sind in folgende Klassen eingeteilt: Eis-, Feuer-, Licht-, Schatten-, Status- sowie Heil- und Todsprüche bilden das Repertoire für den angehenden Magier. Flüche oder Verletzungen werden mit dem Statuszauber der Stufe 9 *Völlige Reinigung* vollständig beseitigt. Doch bevor solche Sprüche locker von der Hand gehen, muss erst einmal aufgelevelt werden, was das Zeug hält. Anfangs begnügt man sich mit einem kläglichen Feuerball, der gebrechliche Feindarten grillt, später lässt man einen alles vernichtenden Meteorregen auf seine Widersacher niedersausen. Unüberlegte Aktionen verzeiht das Spiel nicht, deshalb sollte man unbedingt mitdenken, bevor man einen Spruch aktiviert. Manche der Zauber fügen bestimmten Gegnern einen höheren Schaden zu, während andere kraftlos verpuffen. Der Einsatz der Zauber verlangt Blutkosten und es ist ratsam darauf zu achten, dass der untere Grenzwert nicht unterschritten wird, da der Charakter sonst in eine **Starre** verfällt, die nur durch die Einnahme von Blut gelöst werden kann. Ähnlich ist auch das Magiesystem in VD: *Ancient Blood*. Um Zauber zu erlernen, werden **Runen** in einen **Runensynthator** verfrachtet. Sechs Runentypen stehen zur Auswahl: Feuer-, Eis-, Schatten-, Blut- und Statusrune. Die maximale Stufe eines Spruches ist wie beim Erstling bei zehn angelegt; die Kosten an Runen und Seelen sind denkbar hoch.

3.2 Steuerung

Mit den Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt man die Hauptfigur, andere Aktionen erfolgen über die Eingabetaste. Gegebenenfalls stöpselt man den XBOX360-Controller oder ein anderes brauchbares Gamepad an den USB-Anschluss des Computers

und übt eine präzise Kontrolle über das digitale Steuerkreuz aus.

So ökonomisch die Steuerung auch ist, einige Teile des Menüs sind schon etwas umständlich belegt. Um den Überblick über Nebenquests zu behalten, öffnet man erst das Menü, geht dann zum Punkt Gegenstände über, um darin erst das eigentliche Optionsmenü anzuwählen, in welchem sich die Aufgabenübersicht befindet.

3.3 Das Ringmenü

Ein spielerisches, innovatives Highlight und ein Hochgenuss für experimentierfreudige Naturen ist das Ringmenü, welches die freie Interaktion mit Personen erlaubt. Auf diese Weise redet man Menschen an oder dringt heimlich in ihre Gedankenwelt ein, um ihre intimsten Geheimnisse zu ergründen. Je nach Gesinnung saugt man ihnen auch das Blut aus den Adern, macht sie zum Vampir, um die eigene Sippe zu vergrößern, oder verwandelt sie in einen brauchbaren Gegenstand.

3.4 Kämpfe und feindliche Horden

Anders als beim Vorgänger, in dem die Kämpfe rein rundenbasiert ablaufen, verwendet VD 2 das sogenannte **Active Time Event** in den Gefechten. Im unteren Bereich des Screens füllt sich eine Leiste langsam auf, danach muss eine Aktion durchgeführt werden. Dass Feinde nun auch sichtbar über das Gelände huschen, ist ein weiterer Fortschritt, der die Spielmechanik des benutzerfreundlichen Rollenspiels von heute definiert.

Die Palette an Gegnern ist enorm, was freilich auch der Fülle an Materialien aus dem RPG-Maker zu verdanken ist. Dennoch wird das vorhandene Potenzial voll ausgeschöpft und bietet Möglichkeiten an, die selbst geübten Anwendern des Programmes noch ein Staunen entlocken. Ein Beispiel dafür ist die Eroberung von Burgen. Vor dem Geplänkel stellt man seine Truppe zusammen und wählt die Stärke der Front.

Zur Riege der Bösewichter gehören übliche Kontrahenten wie Braunbären, Feuerwürmer, Todeswespen, Goblins oder Zombies.

3.5 Leveldesign

Es mag gewiss auch eine Frage der Interpretation sein: Für die einen ist die Level-Gestaltung mit ihren Ecken und Kanten realitätsnahe und herausfordernd, für andere wiederum, vor allem für Neueinsteiger, schlichtweg

unübersichtlich und irreführend. Keine Auslegungssache sind dagegen die langen und lästigen Wegzeiten, die der Spieler dann und wann zu bewältigen hat. An Sadismus grenzt der Aufbau von Asgars Schloss, besonders in *Reign of Blood*, weil es hier noch verwinkelter gebaut ist. Dass man essentielle Aufgaben wie das Aufrüsten des Charakters und den Erwerb von Zaubern nur hier ausführen kann, ist äußerst frustrierend. Eine Schnellreisefunktion oder eine allgemein elegantere Lösung, etwa ein portabler Seelenassimilator, hätten dem Leiden Abhilfe getan. Wünschenswert wäre auch eine Mini-Karte gewesen. Unspielbar wird Vampires Dawn infolgedessen aber nicht, trotzdem bleibt es ein Ärgernis, das sich selbst Hardcore-Enthusiasten merken werden. Der übrige Aufbau präsentiert sich dagegen ausgewogen und fair.

3.6 Speicherung

Nach jedem Kapitel wird automatisch der Speicherbildschirm geöffnet. Kostenpflichtige Speichersteine ermöglichen jederzeit eine Abspeicherung. Idealerweise hätte man noch eine Kennzeichnung der Spielstände hinzufügen können, beispielsweise eine Datums- und/oder Uhrzeitanzeige.



So sieht der Speicherbildschirm in VD: *Reign of Blood* aus.

Fazit

Vampires Dawn ist ein Must-Have für Fans von Spitzzähnen und Rollenspielen, die klassische Grafiken schätzen oder sich zumindest nicht davon abschrecken lassen. Der häufig diskutierte Brutalitätsfaktor der Serie bleibt Geschmacksache. Wer beide Teile bereits durchgespielt hat, darf sich auf das brandneue Vampires Dawn: *Deceit of Heretics* (siehe Werbung im Heft) freuen, auch unter dem Entwicklernamen *Crimson Chronicles* bekannt. Eine Umbenennung erfolgte aus rechtlichen Gründen, um die Namensgleichheit in allen Ländern zu gewährleisten.

Cheats in VD: *Ancient Blood*
Im Innenhof in Asgars Schloss bei der

linken Mauer zur Tanne gehen und das Cheatmenü durch Drücken der Eingabetaste aktivieren.

Mögliche Cheateingaben:

Marlex, Asgar, Valnar, ficken (Huch!), Abraxas, Vampir, Lachsen, Sex (Abspann mit massig nackter Haut), Kelven, Grandy, Scheisse (Vorsicht: Spielabbruch!), Square, Bender, Zhoragh, Engel, Betatest, Redmoon.

GSandSDS: 99 Seelen, Monster: Entfernt alle Monster im Spiel, Vincent: Sofort LVL 99, DAmore: 99 Krieger in Asgars Schloss, CC: Speicherkristall, Alaine: Heiltränke, Aysa: Geringere Kosten für Fähigkeiten, Filar: 100.000 Filar erhalten, Essen: 999.999 Filar, Mama: Mehr Runentafeln.

Inspirationsquellen des Machers: Bücher von Anne Rice, Terry Pratchett und Christie Golden. Einige Werke der genannten Autoren übten laut eigener Angabe des Vampires-Dawn-Schöpfers einen maßgeblichen Einfluss auf seine Art Spiele zu gestalten aus. Pratchetts Texte enthalten eine Unmenge an Fußnoten und glänzen durch einen eigenwilligen Humor. Weltweit bekannt wurde er mit seinen Scheibenwelt-Geschichten, in denen Fantasy- und Science-Fiction-Motive parodiert werden. Wiederholt geben sich ungewöhnliche Charaktere in seinen Kurzgeschichten die Ehre, etwa Gevatter Tod oder ein Orang-Utan, der als Bibliothekar arbeitet. Ähnliche Einlagen findet man auch in VD.

Die wohl bekannteste Veröffentlichung von Anne Rice ist jenes Buch, das 1994 erfolgreich verfilmt wurde, nämlich das epische Spektakel *Interview mit einem Vampir*. Insgesamt hat die US-amerikanische Schriftstellerin diese Story aber noch viel weiter gestrickt, im Kino zu sehen war leider nur mehr das an den Kassen gefloppete *Die Königin der Verdammten*. Dieselbe ausführliche Erzählweise dieser Chroniken kann auch VD für sich beanspruchen. Christie Goldens Roman *Schloss der Vampire* hat Marlex überhaupt erst dazu bewogen, ein Spiel über Vampire zu machen.



Kommentare von Marlex

Hier einige Anmerkungen von Vampires-Dawn-Schöpfer Alexander Koch. Die entsprechenden Nummerierungen findet man im Artikel.

[1] Auf diesen Satz werde ich des Öffteren in Fanmails angesprochen, da Blasphemie ja eher gotteswidriges Verhalten beschreibt. Allerdings sind die Hauptfiguren in meinem Spiel nicht besonders religiös, sondern sehen ganz bewusst die Menschen als höchste Spezies auf der Welt an. Für sie existiert kein Gott, da die Menschheit ohnehin die Macht hat, die Welt nach ihrem eigenen Belieben zu verändern. Das Spannende daran ist für mich gewesen, dass dieser Glaube – der Mensch sei das höchste auf Erden – mit dem Auftauchen der Vampire mit einem Schlag widerlegt und Valnars bisheriges Weltbild vollkommen zerstört wird. Umso überforderter ist er dann, als er selbst zu einem Vampir wird.

[2] Falls man ein wenig interpretierfreudig ist, kann man von der Hinrichtungsszene im Spiel gerne sagen, dass diese Szene darauf abzielt, wie unüberlegt und voreilig die Menschen in der Vergangenheit und auch heute noch aus Angst handeln.

[3] Im Spiel gibt es viele Anspielungen auf den Glauben der Menschheit und ihr Verhalten, das aus einem zu fanatischen Glauben heraus entsteht. Ohne im Spiel nun gezielt eine bestimmte Religion anprangern zu wollen, denke ich, wird man so manche Ähnlichkeit mit dem Glauben und ihren Ausprägungen in der Menschheitsgeschichte entdecken können. Obwohl Abraxas nun tatsächlich eine Rolle im ägyptischen Glauben gespielt hat, war es aber nur eine Gastrolle eines Fans aus dem Vampires Dawn Forums, der dort unter diesem Namen angemeldet war. Zufälligerweise hat diese Gastrolle auch symbolisch perfekt gepasst.

[4] Ursprünglich waren sogar noch ein paar Hauptrollen mehr geplant, aber das Spiel war mir ohnehin schon groß genug, denn irgendwann sollte das Spiel ja auch mal fertig werden. Am

Ende hatte es dann doch ganze drei Jahre gedauert. Geplant war aber beispielsweise, dem Vampir, der Nyrias Mutter angegriffen hatte, auch eine Hintergrundgeschichte zu geben.

[5] Neben dem Glauben der Menschen dieser Welt haben es auch einige gesellschaftsproblematische Themen ins Spiel geschafft. Ich wollte einfach ein wenig reflektieren, was für Facetten der Gesellschaft es auch heute noch gibt. Dadurch denke ich, ist das Spiel noch ein Stück authentischer geworden, da dadurch nicht jede Stadt gleich und nicht jeder NPC sorgenfrei durch die Gegend spaziert, also ob alles außerhalb seiner Wohnung für ihn keine Rolle spielen würde.

[6] Durch den Kniff mit den Generationen wird zum einen die Macht der Vampirrasse auf die älteren Vampire fokussiert, die meiner Vorstellung nach immer stärker sein sollten als die jüngeren, und zum anderen kann man so storytechnisch erklären, wieso die Welt nicht schon nach kurzer Zeit völlig von den Vampiren überrannt wurde, da es keine exponentielle Vermehrung der Vampire geben kann. Das Ganze passt auch in der Hinsicht perfekt in die Geschichte von Vampires Dawn, als das so das Ziel desjenigen gesichert wird, der

Systemvoraussetzungen

Prozessor: 1,0 Ghz
 Hauptspeicher: 256 MB
 Grafikkarten-RAM: 64 MB
 Speicherplatz: 100 MB

Kostenloser Download für PC
 Hier findet man neben den beiden Vollversionen von Vampires Dawn auch andere Features zum Spiel, unter anderem Wallpapers, Fan-Arts, Parodien, Komplettlösungen und interessante Informationen rund um die epische Saga!

<http://vampiresdawn.fair2kids.net/download.html>



für das Ganze verantwortlich ist. Aber da ich an dieser Stelle nicht spoilern möchte, möge sich der interessierte Leser doch einfach mal die Vampires-Dawn-Spiele anschauen und die Wahrheit spielend herausfinden.

[7] Ja, der gute Stan ist meiner Meinung nach einer der unterhaltsamsten Charaktere, die je in einem Computerspiel aufgetaucht sind. Daher hab ich ihm einen Ehrenplatz in meinem Spiel verschafft. Generell muss ich aber sagen, dass ich ein großer Fan von Sarkasmus und Zynismus bin und diese Ei-

genschaft gezielt auf Asgar projiziert habe. Zumal ich finde, dass es ohnehin viel zu wenige Rollenspiele gibt, bei denen der Humor auch eine Rolle spielt.

[8] Und Ronak liebt das Saubermachen. Ehrlich!

[9] Für mich ist eine gute musikalische Untermalung schon immer extrem wichtig gewesen, daher hab' ich wirklich viele, viele Stunden damit verbracht, die richtige Musik für meine Spiele zu finden.



Interview mit einem Vampir: Im Gespräch mit Alexander „Marlex“ Koch

Die Freeware-Rollenspiele *Vampires Dawn: Reign of Blood* und *VD: Ancient Blood* gelten zurecht als erstklassige Heimentwicklungen, die auf diversen Maker-Seiten bereits mit mehreren Awards ausgezeichnet und von Magazinen wie PC Action oder Computer Bild Spiele auf DVD veröffentlicht wurden. Hinter dem lobenswerten Projekt steckt der mittlerweile auch außerhalb der RPGMaker-Szene bekannt gewordene 26-jährige Wirtschaftsinformatiker Alexander Koch, auch unter dem Pseudonym „Marlex“ bekannt. Heute haben wir ihn hier bei Lotek64 und freuen uns auf ein Interview mit dem kreativen Macher des grandiosen Vampir-Zweiteilers!

Lotek64: Hi Marlex! Für alle unsere Leser, die dich noch nicht kennen: Erzähle uns bitte ein bisschen was von dir! Wer steckt hinter dem Spiele-Entwickler? Wie war dein bisheriger Werdegang und vor allem: Was geht dir durch den Kopf, wenn du heute an den überwältigenden Erfolg von *Vampires Dawn* denkst?

Marlex: Mein Leben war schon immer ziemlich von Computer- und Videospielen geprägt. Mit fünf Jahren bekam ich das Sega Master System, seitdem habe ich schon eine ganze Menge Spiele auf verschiedenen Konsolen gespielt und auch gesammelt. Nach dem Abitur habe ich dann Wirtschaftsinformatik an der Uni Göttingen studiert, aber damals hatte ich noch nicht im Sinn, selbst einmal Spiele zu entwickeln. Der Studiengang Wirtschaftsinformatik klang einfach nach einer vernünftigen Sache, da man hinterher gute Chancen auf einen Arbeitsplatz hat. Während des Studiums habe ich dann mit dem RPGMaker2000 mein erstes Spiel *Dunkle Schatten* angefangen. Ursprünglich wollte ich einfach nur mal ein wenig in das Programm reinschnuppern, aber nach kurzer Zeit hatte mich der RPGMaker in seinen Bann gezogen und so habe ich das Spiel auch tatsächlich nach sechs Monaten fertig gestellt. Die Resonanz damals war ziemlich verhalten, was auch daran gelegen haben mag, dass die gesamte RPGMaker-Community vielleicht aus nur 40 bis 50 Leuten bestand. Aber das hielt mich nicht davon ab, ein weiteres Spiel, nämlich *Vampires Dawn*, zu machen. Der Name stammt übrigens von meinem Pen&Paper-Spiel *RPG Dawn*, das ich während meiner Schulzeit erfunden hatte. Nach Veröffentlichung der ersten Demo von *Vampires Dawn* ging es dann Schlag auf Schlag. Plötzlich war



das Spiel eines der bekanntesten in der RPGMaker-Community, die in der Zwischenzeit sehr ordentlich gewachsen war. Und welchen Erfolg am Ende die Vollversion hatte, hat wirklich meine Erwartungen übertroffen. Es war das erste RPGMaker-Spiel, das auch außerhalb der Community viel Resonanz erhielt. Und seit der ersten Zeitschriftenveröffentlichung auf der Screenfun bekomme ich pro Monat so viele Fanmails, das ich wirklich viele Stunden mit deren Beantwortung verbringe. Aber es ist schön zu sehen, wie viele Menschen mit meinen Spielen so viel Spaß und Freude haben.

Lotek64: In der komplexen Spielwelt von *Vampires Dawn 1* und *2* gibt es unzählige versteckte Bonusgegenstände und Goodies. Gibt es ein Geheimnis, welches noch nicht gelüftet wurde?

Marlex: Ich schätze es gibt keines, da man das Spiel ja im RPGMaker anschauen kann. Daher bleibt nichts vor den aufmerksamen Augen der Fans verborgen. Sogar zu allen Aspekten der Story des Spiels gibt es schon unzählige Interpretationen und Erklärungen, so dass ich mir nicht vorstellen kann, dass es da noch etwas Unentdecktes gibt. Schade eigentlich,

denn ein großes Geheimnis zu lüften, nachdem das Spiel schon viele Monate erhältlich ist, wäre sicher auch eine spaßige Sache.

Lotek64: In früheren Statements hast du einen dritten Teil von *Vampires Dawn* definitiv abgelehnt. Als Fan der Vampirsaga will ich's natürlich gleich zu Beginn wissen: Lässt es sich sagen, ob die Geschichte rund um Valnar & Co tatsächlich beendet ist oder wird es früher oder später noch einen (Gast-) Auftritt der sympathischen Charaktere geben?

Marlex: Wie heißt es doch so schön: Sag niemals nie. Allerdings kann ich mir im Moment wirklich keine Fortsetzung der Geschichte von Valnar, Asgar und Alaine vorstellen. Ich denke, dass die drei genug Abenteuer erlebt haben. Jeder eventuelle neue Teil wird sicher nicht Valnar & Co in den Hauptrollen haben und andere Dinge der *Vampires-Dawn*-Welt in den Vordergrund stellen. Ein Gastauftritt ist natürlich immer möglich und es wird ihn dann auch sicher geben.

Lotek64: Man hat es bereits auf der offiziellen Homepage www.vampiresdawn.de gelesen: Es folgt ein brandneuer Teil namens *VD: Deceit of Heretics*, dessen Handlungsrahmen sich mit *VD: Reign of Blood* überschneidet und zur Zeit der heiligen Kreuzzüge angesiedelt ist. Die vorgestellten Screenshots und Artworks sehen vielversprechend aus und machen eindeutig Lust auf mehr. Was kannst du uns über das Spiel verraten? Stelle bitte auch die Hauptprotagonisten kurz vor!

Marlex: Das Spiel handelt von Vincent Weynards Aufstieg vom einfachen Priester zum Hohepriester der Kirche und seiner unglaublichen Macht, die er durch den heiligen Kreuzzug gegen die Vampire erlangt hat. Das Spiel wird daher chronologisch vor dem ersten Teil spielen und soll vor allem zeigen, wie die Welt so geworden ist, wie man sie als Spieler in *Vampires Dawn 1* erleben kann. Es wird neue Hauptcharaktere geben: Vince, ein Vampir, dessen Namensähnlichkeit mit Vincent Weynard nicht wirklich zufällig ist; Lara, ein kleines

Mädchen, dessen vampirischer Vater sich aus seltsamen Gründen auf die Seite der Krieger von Vincent Weynard geschlagen hat; sowie Romus und Manok, die beiden Skelettdiener von Vince. Aber auch einige alte Bekannte sind wieder mit dabei, von denen der Spieler einiges aus ihrer Vergangenheit erfahren wird. Es wird zwei zusammenhängende Teile mit je 12 bis 15 Stunden Spielzeit geben. Der erste Teil ist nun fertig und wird gerade vom Publisher auf den vielen hundert Handymodellen getestet, während wir bereits am zweiten Teil arbeiten.

Lotek64: *Im Frühjahr 2006 hast du gemeinsam mit Maik Srba Dawnatic Games gegründet, mit dem Ziel, hochwertige Handy- und Computerspiele zu produzieren. Welche Titel befinden sich neben VD: Deceit of Heretics derzeit in Arbeit? Welche Zukunftspläne schmiedet ihr?*

Marlex: Nach Deceit of Heretics arbeiten wir gerade, wie bereits erwähnt, am zweiten Teil des Spiels. Wie die Zukunft aussieht, ist momentan noch ungewiss, da sich erst zeigen muss, ob sich das Spiel durchsetzen kann. Falls ja, wird es sicher noch so manche Spiele von uns geben, größtenteils Rollenspiele bzw. Spiele mit Rollenspielanteilen. Wenn nicht, dann schaue ich mich nach einem anderem Job um, gern natürlich in der Spielebranche. Aber das wird sich bald zeigen.

Lotek64: *Der Begriff Storytelling füllt ganze Bücher aus und wird gerne diskutiert: Ich bewundere deine Gabe gute Storys zu erzählen – da stecken eine Menge Elemente darin, von denen sich „große“ Entwicklungsstudios eine Scheibe abschneiden können. Wie hast du dir*

diese Fähigkeit angeeignet? Was inspiriert deine Arbeit?

Marlex: Das ist so eine der schwer zu beantwortenden Fragen. Ich glaube, ich bin einfach mit einem relativ kreativen Kopf gesegnet, denn auch wenn ich schon viele „Regeln“ zum Verfassen einer guten Geschichte gelesen habe, muss ich sagen, dass ich bisher einfach das gemacht habe, was mir am besten gefallen hat. Ich glaube nicht, dass meine Geschichten besonders tiefsinnig oder anspruchsvoll sind, aber ich denke auch, dass wirklich viel zu viele Spiele eine Geschichte haben, die so simpel gestrickt ist, dass sich die Geschichte von VD wohltuend davon abhebt. Ich mag verschlungene Geschichten, in denen nicht von der ersten Minute an sichtbar ist, wer hier der große Oberbösewicht ist. Das versuche ich auch immer in meine Spiele einzubauen. Inwiefern mir das bisher gelungen ist, wird wohl jeder Spieler für sich selbst entscheiden müssen, aber ich bin stolz auf Vampires Dawn. Bei Dunkle Schatten hatte ich zugegebenermaßen noch nicht so viel Anspruch an die Story, daher ist sie so wie sie ist. Aber man lernt ja nie aus.

Lotek64: *Zu guter Letzt (ich erspare dir ausnahmsweise die Einsame-Insel-Frage): Gibt es sonst noch etwas, dass du unseren Lesern gerne mitteilen möchtest?*

Marlex: Ich wünsche euch noch eine vergnügliche Zeit mit Lotek64 und Vampires Dawn!

Vielen Dank für das nette Interview und alles Gute für die Zukunft!

Das Interview führte Andre Hammer.

Lotek64 wurde mittlerweile von den unterschiedlichsten Autoren gestaltet und beeinflusst. In dieser Rubrik stellen wir einige von ihnen genauer vor.

Kurzbiografie: Andre Hammer

Andre G. Hammer wurde am 11. Mai 1979 geboren und wuchs in einem ärmlichen Viertel in Graz auf. Seine Leidenschaft für Literatur und Spiele war bereits in jungen Jahren deutlich zu erkennen, ebenso sein Talent zu zeichnen. Noch vor Schulbeginn verschlang er die ersten Comics mit Text, im Alter von drei Jahren malte er erkennbare Figuren, die Begeisterungstürme hervorriefen. Trotzdem war er nie ein besonders guter Schüler und in einigen Fächern wie Mathematik unterqualifiziert. Häufige Differenzen mit seinem Vater erschwerten ihm außerdem den Alltag. Zwangsläufig absolvierte er eine Lehre als Einzelhandelskaufmann und verlegte sämtliche kreative Arbeiten notgedrungen in seine Freizeit. Obwohl es ihn verärgert hatte, dass dieser Entwicklungsprozess aufgrund seiner Lernschwäche und einem unvorteilhaften Schulsystem fehlgeleitet worden war, konnte er auch seiner Tätigkeit im Handel etwas Positives abgewinnen. Vor allem in der Zeit als Einkäufer für Software und danach als Führungskraft in einem großen Konzern verbesserten sich seine organisatorischen Fähigkeiten enorm. Vor kurzem gab Hammer seinen Job auf, um seine langjährigen Projekte voranzutreiben, unter anderem sind dies ein Buch und die Idee zu einem universellen Brettspiel, basierend auf seinen Erfahrungen mit Computer- und Videospielen.

2004 wurde er von einem Arbeitskollegen, dem damals sein Engagement beim Radiosender 97,9 Soundportal aufgefallen war, auf Lotek64 aufmerksam gemacht. Seitdem schreibt er regelmäßig Texte für das Magazin und hilft dabei es auf die eine oder andere Art mitzugestalten. Der Höhepunkt seines bisherigen Schaffens bei Lotek64 gipfelte in der ersten Sondernummer (gemeinsam mit Kilian Reisenegger und Georg Fuchs), die im Oktober 2006 mit 44 farbigen Seiten kostenlos an alle Abonnenten versandt wurde.

Fragebogen

Interessen?

Tischtennis, Wandern, Lesen, Musik.

Bevorzugte Küche?

Italienisch, Japanisch (Sushi), Hausmannskost, Fast Food. Bin aber flexibel.

Aktuelle Lieblingsspiele?

Wario Ware (Wii), Gears of War (xbox360), Lufia (SNES).

Bevorzugtes Spiele-Genre?

Rollenspiele, Adventures, Survival-Horror.

Noch ein Tag zu leben! Wie verbringst du ihn?

ZENSIERT



Retro Treasures VIII: Zero Tolerance

Simon Quernhorst

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

Zero Tolerance (MegaDrive)

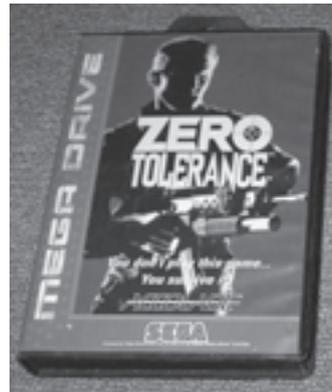
Für das Sega MegaDrive, welches in Nordamerika als „Genesis“ vermarktet wurde, gibt es nur wenige First-Person-Shooter. Neben Bloodshot (bzw. Battle Frenzy) und dem nur in Brasilien erschienenen „Duke Nukem 3D“ erschien das von Technopop entwickelte und 1994 von Accolade veröffentlichte Spiel „Zero Tolerance“. Aus der Ego-Perspektive durchstreift man diverse Ebenen und hat die Aufgabe, sämtliche Gegner zu eliminieren und den Ausgang zum nächsten Level zu finden. Obwohl das Sichtfeld nur ca. ein Drittel des gesamten Bildschirms einnimmt, steuert sich das Spiel einwandfrei und hat mir bis zum letzten Level Spaß gemacht. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, deshalb lässt sich das Spiel auch ohne Verlust eines Teammitglieds durchspielen.

Trotz modifizierter Gegnersprites zur US-Version wurde das Spiel in Deutschland durch die BPjM = Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (früher BPjS = Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) indiziert und hat diesen Status bis heute inne.

Kommen wir nun zum eigentlichen Highlight des Spiels und damit auch zum Grund für die Nominierung als „Retro Treasure“: Mittels eines speziellen Zusatzkabels konnten zwei MegaDrives über die beiden Joystickports 2 verbunden und so gemeinsam mit einem Partner gegen die Angreifer in „Zero Tolerance“ vorgegangen werden. Trotz dieses in der Anleitung

ausdrücklich erwähnten Team-Aspekts kann man sich natürlich auch gegenseitig jagen und bekämpfen. Das Kabel lag nie dem Spiel bei, sondern konnte vermutlich nur in Nordamerika über eine beiliegende Karte bestellt werden: Die mehrsprachige europäische Anleitung der PAL-Version verbreitet jedoch Konfusion. So steht in der englischen Anleitung auf Seite 6, dass das Kabel mit einer beiliegenden Karte bestellt werden könne. In den anderen Sprachen der Anleitung (z.B. deutsch, französisch, niederländisch auf den Seite 20, 34 und 76) steht sogar, dass einfach das dem Spiel beiliegende Kabel anzuschließen sei. Jedoch lagen meiner damals neu und originalverpackt gekauften PAL-Version weder Kabel noch Bestellkarte bei. Trotz des fehlenden Kabels enthält das PAL-Modul jedoch denselben Zweispielermodus und den Menüpunkt „Players: Two (via Cable)“ wie die amerikanische NTSC-Version. Da als Voraussetzungen für das gemeinsame Spielerlebnis zwei Fernseher, zwei Konsolen und zwei Exemplare von „Zero Tolerance“ vorhanden sein mussten, wurde das Kabel vermutlich nur sehr selten angefordert. Deshalb ist ein Originalkabel heutzutage äußerst schwierig zu bekommen. Ein Nachbau kann aus zwei Joystickkabeln hergestellt werden, gemäß einer im Internet gefundenen Skizze sind lediglich die Verbindungen 7 und 9 zu kreuzen.

Die Datenübertragung über das Originalkabel funktioniert problemlos.



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computerspielen und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Riddick – Escape from Butcher Bay (Xbox).

Download beider Spiele ist z.B. hier möglich: <http://www.zophar.net/roms/genesis.html>

Sobald ein Spieler das Spiel gestartet hat, wartet seine Konsole, bis auch der zweite Spieler im Geschehen ist. Die Spieler werden gegenseitig im Radarschirm und im Sichtfeld dargestellt. Bei Lebensverlust eines Spielers schaltet die andere Konsole automatisch in die Übersichtskarte und wartet auf die Rückkehr des Mitspielers. Auch die Verbindung zwischen einer modifizierten 60Hz-NTSC-Konsole und einer Standard-50Hz-PAL-Konsole funktioniert einwandfrei.

Der 1996 entwickelte Nachfolger „Beyond Zero Tolerance“ (auch „Zero Tolerance 2“ genannt) wurde leider nicht mehr fertig gestellt respektive auf Modul veröffentlicht, existiert aber als Binaryfile zum Download. Das Spiel kann sowohl im Emulator als auch mittels einer Kopierstation auf einem echten MegaDrive gestartet werden. Bei Ebay wurden schon nachträglich hergestellte, inoffizielle Module aus Russland versteigert. Die ROM-Files der beiden Spiele „Zero Tolerance“ und „Beyond Zero Tolerance“ wurden übrigens von Technopop als Public Domain veröffentlicht und dürfen legal aus dem Internet heruntergeladen und im Emulator gespielt werden, solange die Dateien unverändert bleiben. Der

2005 wurde von Eidos ein Spiel namens „Zero Tolerance – City Under Fire“ für PS2 und Xbox angekündigt. Nach Einspruch von Technopop wurde das Spiel jedoch umbenannt und 2006 als „Urban Chaos – Riot Response“ veröffentlicht. Angekündigt wurde hingegen die Entwicklung einer offiziellen Neuauflage von „Zero Tolerance“ für Sonys PSP.

Wer nun Lust auf eine kleine Runde „Zero Tolerance“ bekommen hat, dem sei zum Schluss noch ein Passwort für den letzten Level inklusive Endgegner verraten: !!H1S/0!P



aus dem Nähkästchen

Thomas Dorn



Meine Computer-Geschichten beginnen zu der Zeit, als man noch voller Begeisterung Widerstände, Dioden und Transistoren zu den tollsten Schaltungen zusammenlötete. Es gab noch keine Klarheit darüber, wozu man privat zuhause überhaupt einen Computer benötigen könnte! So war es wohl ca. 1981, als ich mir den Bausatz „Sinclair ZX-81“ bestellte. War schon ziemlich aufregend, die vielen kleinen Teile zusammenzulöten und -zuschrauben! Und am Ende kam auf dem Fernseher auch noch ein Bild! Dass es so sein musste, war ja klar, denn das hatte man ja in einschlägigen Fachzeitschriften wie dem ITM-Praktiker gelesen. (Kennt den noch irgendwer?) Trotzdem: be rauschend!

Kurz darauf kam jedoch der wesentlich interessantere Commodore in die Geschäfte und natürlich auch in die Köpfe. Der Verkäufer versuchte noch den VC20 anzupreisen – obwohl der C64 bereits daneben stand! Auf die Frage, was denn die beiden so unterscheidet, kam nur Gestammel – manchmal erlebt man das sogar heute noch in Fachgeschäften. Mir war jedoch klar, dass 64 KB Speicher eindeutig mehr darstellten als 20 KB – also durfte das Gerät auch ruhig 20 Prozent mehr kosten. Das war ja kein Vergleich zu dem MEHR, das man dafür bekam!

So verlief dann auch der Sprung zum C64. Das einschlägige Ma-

Ich erzähle in den nächsten Ausgaben von Lotek64 immer wieder ein paar kleine Geschichten aus dem Nähkästchen – und hoffe, dass sie Euch gefallen! Die meisten Geschichten haben schon fast 20 Jahre am Buckel! Manchmal kommt es mir aber vor, als wäre es erst vor Kurzem passiert. Also viel Spaß beim Lesen! thomas@dorn.at auf www.dorn.at

gazin dazu, und es wurden Kolonnen von Zahlen eingetippt, bis das erste Spiel („Invaders“) darauf lief. Dann noch schnell ein Tape gekauft – sonst wäre ja alles wieder weg gewesen! Gott sei Dank hatte das Geschäft noch offen! Wenige Wochen später fuhr ich mit meinem Freund auch schon nach Salzburg, um eine Floppy-Station zu kaufen. Eine irre Investition, denn so etwas kostete damals mehr als der

C64!



Es kam Leben in die Szene! Man kontaktierte andere C64-User und tauschte Software aus, was die Floppys hergaben. Disketten waren noch sündhaft teuer und wurden mit Bürolochern seitlich gestanzt, so dass man sie doppelseitig verwenden konnte. Das waren dann 2 x 170 KB pro Seite! Und das Löten kam natürlich auch nicht zu kurz. Die Ladezeiten am Commodore waren elendiglich lang, und da gab es diverse EPROM-Karten und OS-Umschalter, die einfach eingebaut werden mussten! Mein C64 hatte damals eine ca. 20 cm lange Wurst hinten rausragen, auf der 256 KB EPROMs eingesockelt waren. So konnte ich meine 30 meistgebrauchten Programme innerhalb eines Sekundenbruchteils starten! (Wer kann das eigentlich heute auf PCs?)

Und dass man mit dem C64 nicht nur spielen konnte, durfte ich in der Schule auch beweisen: Es gab damals das Programm NewsRoom, mit dem habe ich die Schülerzei-

tung erstellt! Dann gab es noch Banner-Programme für die 7-, 8- und 9-Nadel-Drucker, und irgendwann war mein erstes Buchhaltungsprogramm geboren. Auch für Schummelzettel in 4-Punkt-Schrift (mit einem 1520er Plotter gezeichnet) oder für Kurvenanalysen zum Abkürzen der Hausaufgaben war so ein Gerät bestens geeignet. Ich kann mich auch an schlaflose Nächte erinnern, in denen der kleine Vierfarb-Plotter Apfelmännchen zu Papier brachte... acht Stunden hat da der kleine Plotter auf einem ca. 8x6 cm kleinen Stück Papier herumgekritzelt! Aber bunt! Auf der anderen Seite hatten wir schon damals unheimlich viel Spaß, wenn wir mit Summer- oder Winter-Games die Joysticks malträtierten.

1984 kam der Amiga auf den Markt. Ich musste mich anfangs noch gedulden, einen zu kaufen, aber man wird ja noch träumen

Der Autor

Seit meinem dreizehnten Lebensjahr bin ich mit Computern verbandelt: damals ein ZX81, danach ein C64. Die Amiga-Serie habe ich komplett durchgekostet. Damals bin ich auch als Freier Mitarbeiter zu Commodore gekommen: ich habe dort im technischen Support anfangs die BTX-Seiten gewartet, dann die Messefolder gemacht. Und natürlich war ich auf allen österreichischen Computermessen vertreten, auf denen Commodore ausgestellt hat! Ich habe eine Menge Software entwickelt, heute fühle ich mich nun auf einem Linux-Rechner am wohlsten. Aber keine Angst: neben mir steht noch ein Apple und ein PC – man darf nie etwas aus den Augen verlieren! Und wenn einer mit der Webcam in mein Büro sieht, dann wird er sogar einen Amiga 600 hinter mir entdecken!



dürfen. 1986 war es dann mit dem Amiga 500 soweit. Kurz darauf durfte ich werksvertraglich bei Commodore Österreich arbeiten. Ich war zuständig für das Upload der Amiga-Ecke im BTX. Nicht sehr aufregend – dafür war ich aber auch für Prospekte, Messvorbereitungen und Messen selber am Sektor Amiga zuständig. Mein Spezialgebiet war DTP – die Domäne des Apple sollte durch den Amiga aufgeweicht werden, bevor sich der PC breit machte. Allerdings hatte sich zu dem Zeitpunkt auch Atari mit Calamus in Bewegung gesetzt. Wie auch immer, ich brachte tatsächlich einige Monate lang ein Computermagazin auf den Markt – gesetzt mit dem Amiga!

Und das war langsam auch der Zeitpunkt für Emulatoren! Irgendwie etwas Neues – am Amiga lief der BTX-Emulator, der den Mupid komplett ersetzte. Und sowohl Atari als auch Amiga erhielten ihre ersten MAC-Emulatoren! Natürlich noch mit Hardware-Dongle, damit das Betriebssystem aus einem echten Mac kam und eine echte Mac-Floppy angeschlossen werden konnte. Die Floppys waren nämlich alle inkompatibel: DOS, Atari, Amiga und Apple, alle wollten anfangs nicht so recht kooperieren. Das änderte sich im Laufe der Zeit zum Glück.

Genug für diesmal – das nächste Mal erzähle ich ein wenig über die Amiga-Messen und wie ich zur Amiga-Grafik kam!



Bücher: Der Amiga / Emulatoren

Zwei Neuerscheinungen aus der Edition Retrobooks nähern sich dem Thema Retrocomputing aus unterschiedlichen Blickwinkeln: Das eine ist historisch orientiert und beschäftigt sich mit dem Amiga, das andere ist ein praktisches Nachschlagewerk, das sich mit dem umfassenden Thema Emulation beschäftigt.

„Der Amiga“

Auf knapp 140 Seiten erzählt Volker Mohr die Geschichte der Amiga-Computer, die in den späten 80er- und frühen 90er-Jahren neue technische Maßstäbe setzten, sich aber schließlich am Markt nur in einigen Nischen behaupten konnten und dabei bei weitem nicht an den Erfolg des Commodore 64 hatten.

Dass es noch immer eine Amiga-Fangemeinde gibt, macht das früher jährlich, mittlerweile aber in immer größeren Abständen wiederkehrende Ritual der medialen Inszenierung eines Amiga-Neustarts mit zeitgemäßer Hardware und wettbewerbsfähigem Betriebssystem deutlich. Seit dem Ende von Commodore wechselte die einst kommerziell vielversprechende Lizenz häufig den Besitzer, doch alle Firmen, durch deren Hände die begehrten Markenrechte wanderten, produzierten nur heiße Luft und leere Versprechungen. Alle Träume zerplatzten wie Seifenblasen und der Amiga bleibt, was er bereits vor 10 Jahren war: tot.

Ehemalige und „unverbesserliche“ Amiga-User wissen, was den Amiga groß seinerzeit gemacht hat: ein leistungsfähiges und schnelles Betriebssystem, bemerkenswerte Multimedia-Fähigkeiten und ein großes Spieleangebot, dazu eine Menge Software, die den Amiga vielseitig einsetzbar machen. Leider ist der Amiga mit dem Ende von Commodore trotz der Bemühungen unabhängiger Drittanbieter, vor allem in Deutschland, in seiner Entwicklung stecken geblieben. Power-PC-CPU's waren teuer und oft inkompatibel mit weit verbreiteten Programmen, Musik- und Grafikfähigkeiten blieben ab Mitte der 90er hinter Windows- und Mac-Standards zurück. Neue Modelle wie der Amiga One waren vorprogrammierte Flops, da die Hardware bei Erscheinen bereits veraltet und die Software (v.a. Amiga OS4) einfach nicht verfügbar war. Dazu kamen Streitigkeiten zwischen konkurrierenden Anbietern (Stichwort MorphOS), die den bereits

auf mikroskopische Größe geschrumpften Markt noch unter sich aufteilen wollten.

Doch es war nicht immer so schlecht um den Amiga bestellt, mit dem Commodore spätestens ab 1987 das ambitionierte Ziel verfolgte, den Heimcomputermarkt auch im 68000er-Segment zu dominieren. Die unmittelbaren Konkurrenten (z.B. Atari ST, Sinclair QL, Archimedes) wurden lange Zeit in Schach gehalten, doch ausgerechnet der Schrecken der Heim-anwender, der IBM-PC, löste den Amiga als neuer Heimcomputer-Typ ab, nachdem Commodore es jahrelang versäumt hatte, den Amiga durch günstige Hardwareerweiterungen und konkurrenzfähige Office-Software aus der Videoschnitt- und Spielecke zu holen.

In seinem Buch zeichnet Volker Mohr die Geschichte des Amiga detailliert von den Anfängen bis zu den aktuellen Entwicklungen nach. Zahlreiche Illustrationen und zwei hilfreiche Anhänge zum Betriebssystem sowie zu den einzelnen Amiga-Modellen runden trotz kleiner Ungenauigkeiten ein spannend geschriebenes und sinnvoll strukturiertes Buch ab, das jeder Amiga-Fan in seiner Sammlung haben sollte.

Volker Mohr, *Der Amiga. Die Geschichte einer Computerlegende*, Morschen (Edition Retrobooks) 2007, 136 Seiten, ISBN 978-3-938199-12-1, Preis: 19,80 Euro (D), 20,35 (Ö).



„Emulatoren“

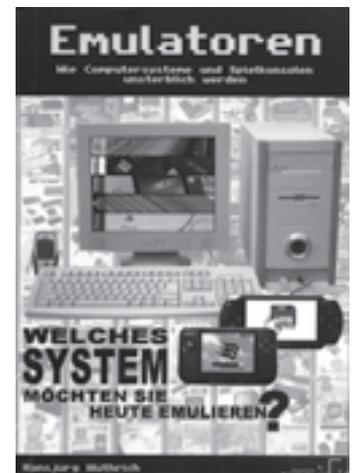
Eine weitere Neuerscheinung aus Harald Horchlers Skriptorium-Verlag beschäftigt sich mit Emulatoren, also jenen Programmen, die dafür sorgen, dass Programme auch auf Computern laufen, für die sie ursprünglich nicht gedacht waren. Die meisten Lotek64-Leser haben sicherlich bereits mit einem C64-Emulator Bekanntschaft gemacht, der es ermöglicht, die Gianina Sisters und Co. (fast) so gut wie im Original auf den PC-Monitor und -Lautsprecher zu zaubern. Dank der großen Entwicklergemeinde gibt es sogar die Möglichkeit, Original-Hardware an den PC anzuschließen und mit Hilfe des Emulators zu nutzen.

Natürlich sind nicht alle so glücklich wie die Commodore-Fans, was die Verfügbarkeit von Emulatoren angeht. Dennoch gibt es nur sehr wenige ältere Konsolen und Computersysteme, die nicht in brauchbarer Qualität auf moderner Hardware zu neuem Leben erweckt werden können. Spielhallenklassiker wie Donkey King laufen heute selbst auf Handys, Autoradios, iPods und Digitalkameras – aber natürlich auch unter OSX, Linux und Windows. Nicht immer ist eine solche Emulation sinnvoll, denn ein Nintendo-Rollenspiel aus dem Jahr 1985 wertet eine Digitalkamera nicht unbedingt auf. Aber die Grenzen des Machbaren auszuloten und zu versuchen, alles auf jeder erdenklichen Hardware zu emulieren, macht den Reiz der Emulation aus. Auf 220 Seiten zählt Autor Hansjürg Wüthrich minutiös auf, welche Emulatoren für unterschiedliche Systeme verfügbar sind und was sie leisten. Gleichzeitig erhält man einen Überblick über viele der populärsten Konsolen und Computersysteme der Vergangenheit. Die Bedienung der Emulatoren wird nur gestreift, der Schwerpunkt des Buchs liegt vielmehr auf dem durchaus geglückten Versuch, einen Überblick zu bieten.

Interviews, historische Fakten und rechtliche Aspekte runden das Buch ab, das vielen Lesern ganz neue Türen öffnen könnte.

Nicht geschadet hätte ein Kapitel über Virtual PC, wird dieses Paket doch von Microsoft kostenlos für Windows-User angeboten. Virtual PC emuliert eine Vielzahl von Betriebssystemen, die weit über das Spektrum von Microsoft hinausreichen.

Hansjürg Wüthrich, *Emulatoren. Wie Computersysteme und Spielkonsolen unsterblich werden*, Morschen (Edition Retrobooks) 2007, 220 Seiten, ISBN 978-3-938199-08-4, Preis: 19,80 Euro (D), 20,35 (Ö).



>> www.retrobooks.de

Mitarbeit?

Lotek64 ist kein kommerzielles Produkt. Das bedeutet, dass es nur überleben kann, solange es engagierte Computerfreaks gibt, die ihre Texte oder ihre Zeit kostenlos zur Verfügung stellen. Falls du auch als Autorin / als Autor aktiv werden möchtest, oder falls du uns auf eine andere Weise unterstützen möchtest, bist du herzlich in unserem Team willkommen.

Übrigens: Wer Artikel schreibt oder uns auf eine andere Art hilft, das Magazin besser zu machen, bekommt als Dankeschön drei kostenlose Ausgaben.

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at





Lord Lotek LP-Charts Sommer 1992

01. Aphex Twin – Selected Ambient Works 85-92
02. Helmet – Meantime
03. Blumfeld – Ich-Maschine
04. The Jesus and Mary Chain – Reverence
05. Sonic Youth – Dirty
06. Danzig III – How the Gods Kill
07. Bongwater – The Big Sell-Out
08. Babes in Toyland – Fontanelle
09. Barry Adamson – Soul Murder
10. And Also the Trees – Green Is the Sea

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /6/
2. IK+ System 3 1987 /4/
3. PIRATES! Microprose 1987 /1/
4. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /3/
5. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /2/
6. ELITE Firebird 1985 /12/
7. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /8/
8. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /7/
9. ARCHON Electronic Arts 1983 /5/
10. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /9/
11. ULTIMA IV Origin 1986 /11/
12. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /13/
13. BRUCE LEE Datasoft 1984 /18/
14. THE LAST NINJA System 3 1987 /17/
15. TURRICAN Rainbow Arts 1990 /15/
16. DEFENDER of the CROWN Cinemaware 1987 /16/
17. WASTELAND Electronix Arts 1988 /10/
18. ALTER EGO: MALE VERSION Activision 1986 /23/
19. EMLYN HUGHES INT. SOCCER Audiogenic 1988 /20/
20. M.U.L.E. Electronix Arts 1983 /14/
21. MICROPROSE SOCCER Microprose 1988 /19/
22. LEADERBOARD GOLF Access Software 1986 /24/
23. WINTER GAMES Epyx 1985 /-/
24. HYPER SPORTS Imagine 1985 /-/
25. IMPOSSIBLE MISSION Epyx 1984 /22/

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 4. Juni 2007.
 /X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)



NOSTALGIA MEETS CURRENT HARDWARE

YOUR C64 IS NOT OUTDATED!

1: 4-player interface

Incredible fun with two additional joysticks. Play *Ik+*, *Bomb Mania* and other games with up to four players at the same time!

2: Super PLA

essential for many repair jobs. 100% functional replica of the PLA chip. Also available for C16, C116, plus/4, C610, C710, VC1551.

3: RR-Net

1000bit twisted-pair ethernet add-on for Retro Replay or MMC64. Transfer disks at warp speed to/from current computers, surf the net or use the C64 as IRC client. Supported by the free internet-enabled operating system "Consta".

4: MMC64

MMC/SD flashcard reader. Use flashcards up to 4G with standard FAT16 format. Integrated file browser and whole-disk transfer (604 reader and writer). MP3 playback with MP3to64 add-on.

5: Retro Replay

Freezer and Fastloader cartridge. 32K ram, 128k flash, Turbo assembler integrated. Stop ("freeze") any program/game at any time, do changes in memory, and re-start the machine at the same spot. Use it to backup your games or save a game for continuing the same level later.



GOOD HARDWARE FOR GOOD COMPUTERS.

INDIVIDUAL
COMPUTERS
www.ami.ga