

we may sit at home and yet be in all quarters of the earth (john lubbock 1889)

# Lotek64



Nr. 25 / April 2008



Interview: Ambient mit Amiga-Wurzeln aus Schweden

## Carbon Based Lifeforms

Seite 9



Vergessener Computer-/Brettspiel-Mix:

## Infocoms Fooblitzky

Seite 14



Fugger, Kaiser, Oil Imperium...

## C64-Wirtschaftswunder

Seite 12



20 Jahre Maniac Mansion:

## Kettensäge und Benzin

Seite 19



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid  
8025 Graz  
Österreich/Austria

# Doc's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabel für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !

**z.B.**

**Commodore C64**

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

**Amiga**

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

**Plus4, C16, C116**

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

**Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3**

Scartkabel

Für Sega-Mega Drive, Playstation oder XBox liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! [www.DocsHardwarekiste.de](http://www.DocsHardwarekiste.de)

**SEGA<sup>®</sup> ON**

*Wissen, wie der Igel läuft...*

[www.sega-magazin.de](http://www.sega-magazin.de)

News • Previews • Reviews • Events • Specials  
Dreamcast • Arcade • Funstuff • Retro

SEGA, the SEGA Logo, all names, properties and brands are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. SEGA ON ist ein inoffizielles Produkt und in keiner Weise mit SEGA assoziiert.



## Liebe Loteks!

Lotek64 ist 25. Nicht viele Zeitschriftenprojekte in unserem Bereich erleben so viele Ausgaben. Dabei mussten wir anfangs einige Abstriche machen: Aus den geplanten sechs Ausgaben im Jahr wurden bald vier, und statt Farbdruck gibt es lediglich einen Farbumschlag (danke, Thomas Dorn!) – dafür wurde das Heft umfangreicher, thematisch offener, und es blieb kostenlos! Seit unserer letzten Jubiläumsausgabe, Heft 20, konnten wir vor allem im Bereich LoFi-Musik neue Schwerpunkte setzen, ab sofort gibt es auch eine Chiptunes-Kolumne in Lotek64.

Wer die Rubrik „pixelpunch“ und/oder die Beiträge von Andre Hammer in diesem Heft vermisst: Keine Angst, beide haben uns nicht verlassen, in der nächsten Ausgabe werden sie wieder vertreten sein. Dafür wird „Musikchef“ Steffen Große Coosmann in der nächsten Ausgabe ausfallen. Möge das dem einen oder anderen Ansporn sein, uns Artikel zu schicken!

Für das vorliegende Heft wünschen wir euch eine hoffentlich unterhalt-

same Lektüre – diesmal widmen wir uns unter anderem dem Geburtstagskind Maniac Mansion, C64-Wirtschaftssimulationen (Dank an die Gastautoren!), den schwedischen Ambient-Musikern CBL... Und mit Fooblitzky hat Tim Schürmann ein besonders ausgefallenes Spiel ausgegraben, das er ausführlich vorstellt.

*Georg Fuchs  
(für die Lotek64-Redaktion)*

PS: Bereits nach Redaktionsschluss erreichte uns eine Nachricht, die sicher nicht wenige Leser mit einem gewissen Schadenfreude zur Kenntnis nehmen werden: Günter Freiherr von Gravenreuth, jener berühmte Anwalt, der seit den 1980er-Jahren zahlreiche Computerfans mit Abmahnbriefen beglückte, wurde Mitte April rechtskräftig zu elf Monaten auf Bewährung verurteilt. Gravenreuth, der nicht zum ersten Mal mit dem Gesetz in Konflikt geraten war, hatte Mandantengelder einbehalten. Zuvor war er bereits wegen Urkundenfälschung in 60 Fällen verurteilt worden.

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

# INHALT

Newsticker (Tim Schürmann), Lo*bert (Martin Schemitsch) .....	4
Bericht: 3. Bochumer Retro-Börse (Simon Quernhorst) .....	6
Nachrufe: Holger Gehrman (Volker Rust), Gary Gygax .....	7
SID-News: HVSC-Update 48 / Reyn Ouwehand Live (Lars Sobiraj) .....	8
„Man darf nicht zu technikverliebt werden...“: Interview mit Daniel Ringström / Carbon Based Lifeforms (Georg Fuchs) .....	9
Manager, Könige und Aktienjongleure: C64-Wirtschaftssimulationen (Thomas Hebbel) .....	12
Hundstage: Infocoms Brettspiel Fooblitzky (Tim Schürmann) .....	14
Kettensäge und Benzin: Zum 20. Geburtstag von Maniac Mansion (Yvon Folz) .....	19
Buch: Das Abandonware Lexikon von Gerald Meyer (Georg Fuchs) .....	21
Retro Treasures: Commando / Space Invasion (Simon Quernhorst) .....	22
Amiga-Kolumne: Aus dem Nähkästchen (Thomas Dorn) .....	24
Musik: Aktuelle Releases (Steffen Große Coosmann) .....	25
Musik: Bird Berlin, Escapehawaii und das Non-profit-Label Musikfladen (Georg Fuchs) .....	26
Musik: Chiptune-News (Steffen Große Coosmann) .....	26

## 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 Gesamt-

sendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können. Das liegt an einem komplizierten Posttarif.

Daher kostet ein Abonnement 1 Euro pro Ausgabe bzw. 4 Euro pro Jahr, wobei im Ausnahmefall höhere Portokosten anfallen können.

## Bankverbindung

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

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)

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 Detke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“  
Sabiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Andre Hammer

# Retro-Newsticker

gesammelt von Tim Schürmann

**XSidplay 2.0.0**

**23. Dezember 2007**

Die Abspielssoftware XSidplay für das Betriebssystem Linux ist in einer komplett runderneuten und modernisierten Fassung erschienen. <http://sourceforge.net/projects/xsidplay2>

**SCACOM: Englische Fassung**

**27. Dezember 2007**

Das bislang nur auf Deutsch erhältliche PDF-Magazin „SCACOM“ ist nun auch in einer englischsprachigen Fassung erschienen. [www.scacom.de/vu](http://www.scacom.de/vu)

**Quicklook-Plugin**

**30. Dezember 2007**

Unter <http://p1x3l.net/de/mac-quicklook.html> steht ein Plugin für die MacOS X-Funktion „Quicklook“ bereit und bringt der Vorschau verschiedene C64-Grafikformate bei.

**CP/M-Reader**

**07. Januar 2008**

Unter <http://www.z80.eu/c64.html> steht ein Programm zum Auslesen von CP/M-Disketten bereit.

**PROMAL**

**11. Januar 2008**

Informationen rund um die seltene Sprache PROMAL gibt es ab sofort unter <http://www.lyonlabs.org/commodore/onrequest/onrequest.html#languages>

**Das C64 Orchestra sucht neue Stücke**

**10. Februar 2008**

Das C64 Orchestra möchte sein Repertoire erweitern und bittet alle Fans, aus einer kleinen Auswahl das Schönste auszusuchen. [http://www.remix64.com/you\\_can\\_choose\\_which\\_c64\\_game\\_the\\_c64\\_orchestra\\_ha.html](http://www.remix64.com/you_can_choose_which_c64_game_the_c64_orchestra_ha.html)

**C64TPC**

**17. Februar 2008**

Unter [http://www.saymantek.com/c64tpc\\_en.html](http://www.saymantek.com/c64tpc_en.html) steht eine Software

bereit, die eine ähnliche Funktion wie das bekannte, aber kommerzielle 64HDD bieten möchten.

**HardSID 4U**

**17. Februar 2008**

Der HardSID 4U kann jetzt vorbestellt werden: <http://www.hardsid.com> Die Hardware bietet einen SID-Synthesizer für den PC. Neu ist unter anderem die Anbindung via USB, sowie die Unterstützung von Windows Vista.

**Neue, alte Spiele**

**17. Februar 2008**

Unter [http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/C64\\_list.php](http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/C64_list.php) steht eine Sammlung von verschollenen C64-Spielen und Demos aus dem ehemaligen Jugoslawien bereit.

**C64 Channel für Wii**

**23. Februar 2008**

Nintendos Wii-Konsole bietet nun die Möglichkeit, Commodore-64-Spiele für die Virtual Console herunterzuladen. Bisher erschienen: California Games und Impossible Mission. Der Preis beträgt 500 Einheiten (5 Euro).

**SEUCK scrollt von rechts**

**29. Februar 2008**

Die Internetseite SEUCK Vault bietet auf ihren Seiten eine modifizierte Version des „Shoot em up Construction Kit“ (C64) an, das erstmals auch von links nach rechts scrollt. <http://www.seuckvault.co.uk>

**MMC Replay ausgeliefert**

**02. März 2008**

Das MMC Replay wird jetzt ausgeliefert. Aufgrund des hohen Interesses kann es noch etwas dauern, bis alle Vorbestellungen abgearbeitet sind. Das MMC Replay ist eine Weiterentwicklung und Kombination seiner Vorgänger MMC64 (einem Flash-Card Leser) und dem Retro Replay (einem Multifunktionsmo-

dul, ähnlich der Final Cartridge III). Die wichtigsten Neuerungen bestehen in mehr RAM und FlashROM-Speicher, einem Clockport für die RR-Net Erweiterung, einem erweiterten Freezer-Modus und Unterstützung für native C128-Modulsoftware. Der Verkaufspreis liegt bei 79 Euro. [www.ami.ga](http://www.ami.ga)

**XU1541-Kabel**

**02. März 2008**

Das XU1541-Kabel überträgt Daten vom C64-Diskettenlaufwerk zum PC. Im Gegensatz zu seinen alten XU1541-Vorläufern verwendet das XU1541 einen USB-Port. Dies dürfte insbesondere Besitzer eines neuen PCs ohne Parallelport freuen. Dabei hat das XU1541 eine bewegte Geschichte hinter sich: Sein ursprünglicher Erfinder, Till Harbaum, trennte sich Ende letzten Jahres vom Projekt. Die zu diesem Zeitpunkt recht fortgeschrittenen Ergebnisse übernahm das OpenCBM-Projekt, das auch die Software liefert. Wann mit einer fertigen Version des XU1541 zu rechnen ist, steht noch nicht ganz fest.

**Tiger Disk (wieder) eingestellt**

**02. März 2008**

Die Macher der Tiger Disk verkündeten (wieder einmal) die Einstellung des Diskettenmagazins. Wer an einer Fortführung interessiert ist, soll sich bei den Machern melden.

**1541 Ultimate:**

**Laufwerk ersatz**

**02. März 2008**

Das „1541 Ultimate“ möchte einen vollwertigen Ersatz für das 1541-Diskettenlaufwerk bieten. Anstelle von Disketten verwendet es Diskettenimages, die eine SD- oder MMC-Flash-Karte zufüttern. Die kleine Hardwareerweiterung arbeitet damit

wie das MMC64, soll aber durch eine entsprechende Emulation eine wesentlich höhere Kompatibilität bieten. Derzeit produziert sein Erfinder eine erste Auflage zum Stückpreis von ca. 100 Euro. <http://www.1541ultimate.net>

**OpenCBM 0.4.2**

**02. März 2008**

Die neue Version der Transfersoftware OpenCBM behebt einige kleinere Fehler. OpenCBM läuft unter Windows 2000/XP/Vista und Linux. <http://sourceforge.net/projects/opencbm>

**Playstation-Controller am**

**C64**

**02. März 2008**

PAD2RETRO erlaubt den Anschluss eines Playstation I oder II-Gamepads an den C64. Der Vertrieb erfolgt derzeit hauptsächlich über eBay zu einem Preis zwischen 15,99 bis 17,99 Euro. Hersteller ist Michael Huhn Computerservice.

**Prophet64 eingestellt**

**02. März 2008**

Das Prophet64-Modul, eine MIDI-Software, wird zugunsten seines Nachfolgers MSSIAH eingestellt. Die neue Hardware wird eine verbesserte Prophet64-Software, eine neue „Killer-Musik-Anwendung“ und ein integriertes MIDI-Interface enthalten. <http://www.prophet64.com>; <http://www.mssiah.com>

**C64-Emulator in FreeBasic**

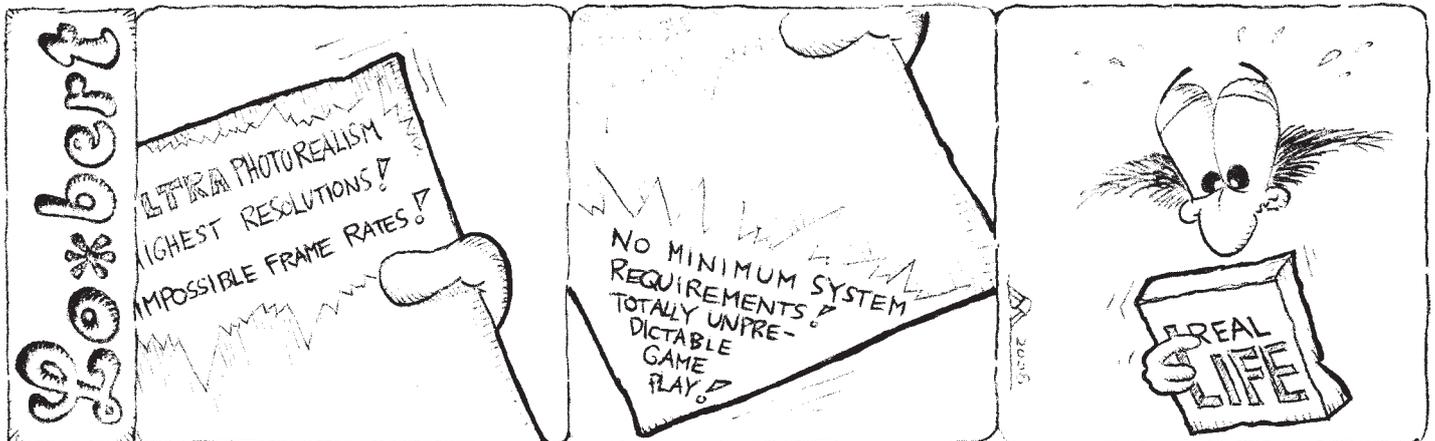
**09. März 2008**

Unter <http://www.freebasic.net/forum/viewtopic.php?t=10692> steht ein C64-Emulator bereit, der komplett in FreeBasic programmiert wurde.

**Video Game Name Generator**

**Sunday, 09 March 2008**

Der „Video Game Name Generator“ unter <http://www.norefuge.net/vgn/>



*vgng.html* spuckt am laufenden Band Vorschläge für Spieletitel aus. Die Lotek64 Redaktion hofft, dass auch die Spieleindustrie Gefallen an dem nützlichen Werkzeug findet und demnächst die Spiele „Drunken Barcode Fiasco“ oder „Musical Mushroom Island“, für die psychedelische Spielergeneration erscheinen. „Christian Weight Loss Armada“ könnte in den USA ein Hit werden, während „Mind-Bending Polka – The Card Game“ sicherlich dem SP1 von Windows Vista beiliegen wird.

**Neuer Speichertest: ART**  
16. März 2008

Im Forum64 wurde jetzt eine neues, äußerst gründliches Speichertestprogramm für den C64 veröffentlicht: <http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=21899>

**„Guitar Hero“ für C64 fertiggestellt**  
16. März 2008

Toni Westbrook hat sein Shredz64-Projekt fertiggestellt. Es geht dabei um eine Konvertierung des beliebten „Guitar Hero“-Spiels für den C64. Um die Gitarre anschließen zu können, wird eine kleine Hardware-Erweiterung benötigt, das „PSX64 Interface“. Es erlaubt den Betrieb von beliebigen Playstation-Controllern am C64 – darunter auch besagte Gitarre. Eine Bestellung der kleinen Hardware-Platine erfolgt über Shredz64-Seite. Das zugehörige Programm erlaubt dann das Nachspielen von SID-Musiken. In Aktion sieht man Shredz64 auf YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=WyCMM6e1Lbo>; weitere Informationen: <http://www.toniwestbrook.com/shredz64>

**Neues Spiel: Silo64**  
16. März 2008

Unter <http://www.silo64.com> steht ein kleines Actionspiel für den C64 zum kostenlosen Download bereit.

**Geschichte des Atari ST**  
16. März 2008

Wer sich für die Geschichte des Atari ST interessiert, sollte einen Blick auf <http://www.dadhacker.com/blog/?p=995> riskieren.

**Neue Bücher**  
23. März 2008

Die Retro-Gemeinde darf sich wieder über zwei neue Bücher freuen. Der CSW-Verlag bringt mit „Extraleben“ von Constantin Gillies einen „Roman für Gamer“ heraus: [http://www.datacorp.de/index\\_trailer.html](http://www.datacorp.de/index_trailer.html). Darüber hinaus ist das lang erwartete, englische „The Commodore 64 Book 1982-199x“ erschienen, das auf jeder Sei-

te ein Spiel aus der C64-Ära vorstellt. Jeff Minter schrieb das Vorwort. <http://c64goldenyears.com>

**Remake: Hunters Moon**  
29. März 2008

Die Programmiergruppe Ovine by Design hat ein Remake zum Spieleklassiker „Hunters Moon“ veröffentlicht: <http://www.huntersmoon.ovine.net>

**Versionscheck**

VICE 1.22  
CSS64 3.5  
Hoxs64 1.0.5.17  
Emu64 3.40  
WinUAE 1.4.6  
(1.5.0 steht kurz bevor)

**Zak McKracken:  
Between Time and Space**

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Nachricht, dass das Fan-Adventure Zak McKracken 2 kurz vor der Veröffentlichung steht. Nach insgesamt sieben Jahren Entwicklungszeit soll das Spiel am 19. April 2008 im Rahmen einer großen Release-Party in Köln der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Laut Team warten auf den Spieler „über 50 hochwertige Hintergründe, untermalt mit atmosphärischer Musik, vollgestopft mit zahlreichen liebevollen Animationen und knackigen Rätseln.“ Es soll zudem eines der umfangreichsten Fan-Adventures der vergangenen Jahre sein.

Ob Zak McKracken: Between Time and Space diesen vollmundigen Versprechungen gerecht wird, bleibt abzuwarten. Die auf der Homepage präsentierten Bilder und Animationen sehen jedenfalls äußerst vielversprechend aus und können es durchaus mit so manchem Vollpreisspiel aufnehmen. Darüber hinaus konnte das Team bekannte professionelle Synchronsprecher gewinnen – man darf also mit einem vollständig vertonten Spiel rechnen. Über die Hintergrundgeschichte ist indessen nur wenig bekannt. Sie soll dort ansetzen, wo das offizielle „Zak McKracken“ aus dem Jahre 1988 aufhörte.

Derzeit sammeln die Hobby-Entwickler noch Spenden. Sofern genügend Geld eingeht, wird es auf der Release-Party „professionell produzierte Zak2-DVDs samt Booklet“ geben.

Mehr zum Spiel sowie ein Interview reichen wir in der kommenden Ausgabe von Lotek64 nach.

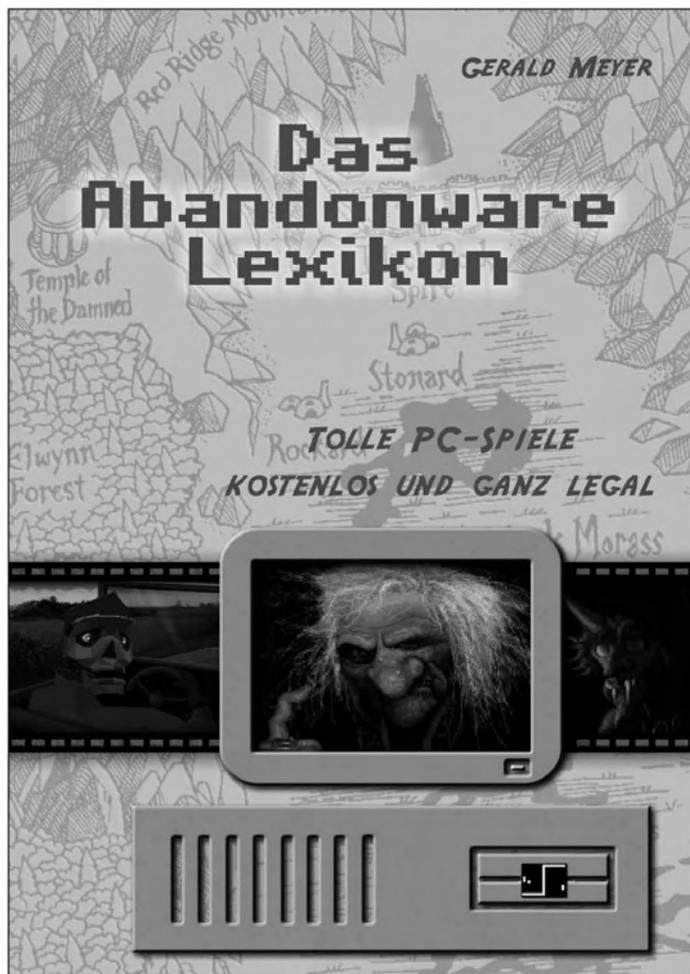
**Tolle PC-Spiele –  
kostenlos und ganz legal**

PC-Spiele müssen nicht brandneu sein, um Spaß zu machen. Viele Spiele-Perlen sind inzwischen als Abandonware ganz legal und kostenlos verfügbar, so dass man ganz umsonst viele Klassiker und auch weniger bekannte Spiele antesten kann und damit häufig genausoviel oder sogar mehr Spaß hat wie mit teuren aktuellen Titeln. Zudem braucht man keinen High-End-PC, um sie zum Laufen zu bekommen.

Gerald Meyer listet die aktuellen Abandonware-Spiele nicht nur auf, sondern katalogisiert und bewertet sie auch und gibt zu vielen Titeln zudem wertvolle Tipps und Lösungshilfen, so dass jeder weiterkommt. Knapp und verständlich erläutert er auch, wie die Spiele unter Windows laufen.

**Autor: Gerald Meyer**  
**260 Seiten**  
**ISBN 978-3-938199-11-4**  
**DIN A4 (21 x 29,7 cm)**  
**29,80 €**

**Erhältlich bei:**  
**Retrobooks.de**  
**Amazon.de**  
**Libri.de**  
**... und in jeder Buchhandlung**



# 3. Bochumer Retro-Börse

Bereits zum dritten Mal fand am 1. März die Videospielebörse in Bochum statt. Zwischen 11 und 16 Uhr boten über 30 Händler ihre Waren aus 3 Jahrzehnten Videospielegeschichte – z.B. Pong-Konsolen, TeleMatch-Ausgaben, japanisches Spielzeug und Berge von Spielen für alle Konsolen zwischen VCS und PS3 – an.

– von Simon Quernhorst –

Neben der eigentlichen Börse wurde den über 330 erschienenen Besuchern für die 3,- Euro Eintritt auch ein Rahmenprogramm geboten. In dem Konsolenbereich zum Thema „3-D und Virtual Reality“ waren u.a. die folgenden Konsolen zum Spielen aufgebaut: Sega Master System mit 3-D-Brille, Nintendo Virtual Boy und Vectrex mit 3-D-Imager. Das Highlight dieser Ausstellung war jedoch einer der beiden weltweit existierenden Prototypen des Virtual-Reality-Helms für Atari Jaguar.

Der Autor Constantin Gillies stellte in einer Buchpremiere sein neues Werk „Extraleben“ (erschienen im CSW-Verlag) vor. Auf dem Atari VCS wurde der aktuelle Stand des Entwicklungsprojekts von „Boulder Dash“ präsentiert. Außerdem wurde den Besuchern

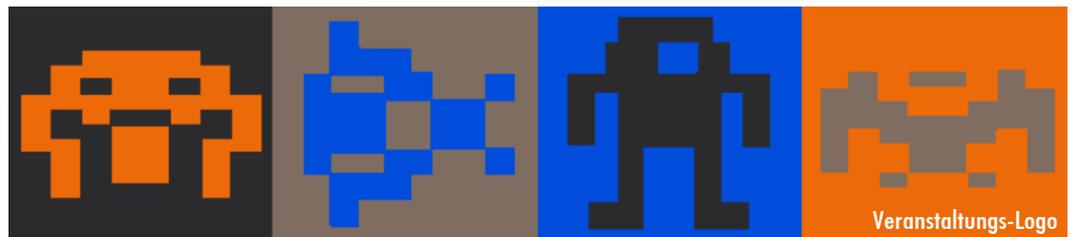
ein Quiz mit anschließender Preisverleihung geboten. Ein Café mit Speisen und Getränken zu „Retro-Preisen“ rundete die hervorragende Veranstaltung ab.

Das Internetportal der WAZ-Mediengruppe entsandte ein Kamerteam und als Ergebnis entstand ein sehr schöner Videoüberblick der Veranstaltung: <http://www.derwesten.de/nachrichten/video/im-westen/2008/3/2/news-27573317/detail.html>

Die ausnahmslos positive Resonanz der Besucher lässt auf eine vierte Börse im kommenden Jahr hoffen. Sicherlich werden auch dann wieder viele alte Videospiele neue glückliche Besitzer finden.



Der VR-Helm des Jaguar. (Foto: Mr. Atari)



Veranstaltungs-Logo



Ansturm der Retrofans. (Foto: Mr. Atari)

C64 Disks (5,25") neu oder auch gebraucht dringend gegen Bezahlung gesucht. [the.collector@gmx.at](mailto:the.collector@gmx.at).

# Nachruf: Holger Gehrman

Eine traurige Nachricht für Retrospieler: Holger Gehrman, ein Urgestein der deutschen Softwareentwicklung und Schöpfer von Spielehits wie Biing!, Oil Imperium und Hollywood Poker (Pro) ist im Alter von 39 Jahren gestorben. Er stürzte aus dem sechsten Stock eines Hochhauses und war sofort tot. Die genaueren Umstände des Todes sind nicht bekannt.

– von Volker Rust –

Gehrman gründete im Jahr 1986 die Firma Golden Games. Die bekannteste Veröffentlichung war Hollywood Poker, zu dem er u.a. auch den sehr guten Soundtrack beisteuerte. Ein Jahr später rief er mit Uwe Grabosch das Label Reline ins Leben. Gehrman war an der Produktion von

Die letzte Produktion von Reline, Biing! 2, erschien 1999. Ein Nachfolger von Oil Imperium wurde trotz bereits begonnener Produktion eingestellt.

Möge er in Frieden ruhen.  
Danke, Holger!



Holger Gehrman (1968-2008) präsentiert Biing! (1999).

über 20 Spielen beteiligt. Neben den bereits genannten Titeln waren dies z.B. Legend of Faerghail, Western Games, Dynatech, Emerald Mine und Fate: Gates of Dawn. Gehrman hat sich nie auf ein Spielgenre festgelegt, war aber besonders erfolgreich im Bereich der Wirtschaftssimulationen.

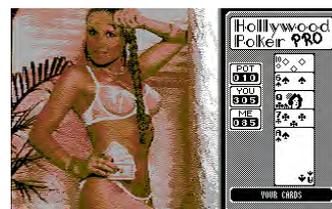
Die für die damalige Zeit eher ungewöhnliche Vermischung von Computerspielen und erotischen Elementen, die viele seiner Produktionen auszeichnete, schien oftmals gewagt und traf nicht immer jedermanns Geschmack. Gehrman ging es jedoch nie nur um die schnelle Mark; er legte auch stets besonderen Wert auf eine hohe spielerische Qualität.



Besonders erfolgreich: Gehrman's Wirtschaftssimulation. Oil Imperium (im Bild) ist einer der prominentesten Vertreter seines Genres auf dem Commodore 64 – mehr darüber auf den Seiten 12-13.



Gehrman steuerte selbst den hervorragenden Soundtrack zu Hollywood Poker bei.



>> Hollywood Poker Pro: Die Augen flackern, doch die Auflösung dankt's: Hollywood Poker Pro setzte als eins der ersten Spiele den Interlace-Modus am C64 ein.

## Gary Gygax 1938-2008

Am 4. März 2008 ist der 1938 in Chicago geborene Gary Gygax in seinem Haus in Lake Geneva, Wisconsin, einem Herzinfarkt erlegen. Gygax entwickelte zusammen mit Jett Perren das Spiel Chainmail, aus dem Ende der 1960er-Jahre das berühmte Dungeons & Dragons (D&D) wurde. Gygax hätte sich mit dem wenig aufregenden Titel „Fantasy Game“ begnügt, die Idee mit den Drachen und Verliesen hatte Gygax' Frau.

Gemeinsam mit seinem Partner Don Kaye gründete Gygax einen eigenen Spieleverlag namens TSR (Tactical Studies Rules), der die erste Version dieses legendären Spiels veröffentlichte.

Das Spiel wurde vor allem in England ein großer Erfolg, weshalb Gygax ständig an Verbesserungen arbeitete, die 1977 zur Entwicklung von „Advanced Dungeons & Dragons“ (AD&D) führte. Da der Erfolg von AD&D mit dem weltweiten Siegeszug der Heimcomputer zusammenfiel, ist es nicht verwunderlich, dass schon Ende der 1970er-Jahre erste Spiele erschienen, die sich der Ideen der AD&D-Schöpfer bedienten. Bald folgten offiziell lizenzierte Titel, und mit dem AD&D-Universum wuchs auch die Zahl der daran angelehnten Computerspiele.

Brett-, Rollen- und Computerspieler in aller Welt verdanken Gygax unzählige spannende Stunden. Die Fangemeinde ließ sich weder vom Nerd-Image, das der AD&D-Welt aufgrund der komplexen Regeln und des zeitaufwendigen Spielablaufs anhängt, noch von Satanismuskorruptionen christlicher Fundamentalisten beirren.

2004 sagte Gary Gygax, der noch Anfang 2008 AD&D-Runden geleitet hat, in einem Interview: „Ich wünschte, die Welt würde sich an mich erinnern als an den Kerl, der wirklich gern Spiele spielte und sein Wissen und den fröhlichen Zeitvertreib mit jedem geteilt hat.“

gf



# HVSC: Update Nummer 48 der SID-Sammlung erschienen

Update Nummer 48 der High Voltage SID Collection (HVSC) ist kürzlich erschienen. Die HVSC ist die weltweit größte Ansammlung alter wie neuer SID-Tunes, die für den C64 (beziehungsweise auf ihm) erstellt wurden. Neben diversen Verbesserungen wurden Musikstücke aktueller C64-Magazine in die Sammlung integriert. Dazu kommen diverse bisher nicht erfasste Stücke von Adam Gilmore, John Stormont, von der SIDcompo7 der Website C64.sk und den Musikern Aegis, Jeroen Tel, Linus, Dwayne Bakewell, Richard Bayliss, Conrad, Froyd, Adam Gilmore and Goto80. Insgesamt wurden in der HVSC über 35.000 Musikstücke zusammengetragen.

– von Lars Sobiraj –

Aus der Taufe gehoben hat diese riesige Sammlung der C64-Szener „The Shark“ von der Gruppe INC im Jahr 1996, heute betreuen aber andere Personen dieses gigantische Projekt. Die Voraussetzung, um hier musikalisch aufgenommen zu werden, ist, dass das entsprechende Musikstück kompatibel zum MOS Technology 6581/8580 SID-Soundchip ist, der ursprünglich in den Heimcomputern Commodore CBM-II, Commodore 64 und Commodore 128 seine Anwendung fand. Auf der Homepage der HVSC kann man wahlweise das jeweilige Update oder die komplette Sammlung herunterladen. Jeder Tune hat dabei die Größe von mikroskopisch kleinen drei bis vier kB, die komplette Collection hat mit über 35.000 Stücken gerade mal einen Umfang von etwas über 60 MB. Viele Player für Windows und Linux sind in der Lage, SIDs ohne Probleme abzuspielen. Wer trotzdem unbedingt MP3s hören will, muss auf die Stone Oakvalley's Authentic SID Collection (SOASC) ausweichen, wo nach und nach die SIDs der HVSC in MP3s konvertiert werden. In dem Fall darf man aber keineswegs mit solch winzigen Dimensionen auf der Festplatte rechnen.

In der Vergangenheit haben sich diverse Musiker von der HVSC inspirieren lassen. Manche hatten keine Probleme, dies zuzugeben, andere Interpreten und Produzenten wie Timbaland haben alle Anschuldigungen diesbezüglich von sich gewiesen. Zur Erinnerung: Im Jahr 2000 hat der finnische Musiker Tempest (früher bei Damage und Fairlight), besser bekannt als Janne Suni, auf der Party Assembly das Stück „Acidjazz Evening“ veröffentlicht. Zwei Jahre später wurde das Protracker-Mod mit ursprünglich vier Kanälen von Legende Glenn Rune Gallefoss (GRG) als

SID-Modul auf dem C64 umgesetzt. 2005 hat der US-amerikanische Künstler Timbaland diesen Song auf seiner Website als Klingelton „Block Party“ als eigene Komposition vertrieben. Später recyclete er den Song im Auftrag der Sängerin Nelly Furtado erneut als „Do it“. Weder der Finne Tempest noch Glenn Rune Gallefoss wurden je vom Hip-Hop- und R'n'B-Musiker erwähnt. Keiner der beiden Musiker wurde am Gewinn des Produzenten beteiligt, Nelly Furtado hatte von den Vorwürfen indes keine Ahnung. Die Klage von Janne Suni gegen Timbaland läuft derzeit noch. Laut Wikipedia wurde 2007 die Melodie von Muhlis Akarsus Allah Allah Desem Gelsem von Timbaland auf dem Album „Loose“ von Nelly Furtado verwendet. Der Song auf dem Album trägt den Namen „Wait For You“. Nachfahren des türkischen Künstlers wollen Klage einreichen, da dieses Sampling ohne Genehmigung geschah. Alle Hörer und Musiker, die sich ein Bild von der Kreativität der C64-Szene und den früheren Spielen auf diesem Computer machen wollen, ohne die Songs zu rippen, sind herzlich eingeladen, die HVSC-Website [www.hvsc.c64.org](http://www.hvsc.c64.org) zu besuchen. Ein Ende ist noch lange nicht abzusehen.



# Demoszene: Reyn Ouwehand spielt live auf der X-2008-Party

Der populäre Spielermusiker Reyn Ouwehand hat zugesagt, auf der X-2008 einen Live-Gig zu geben. Die X-2008 ist eine zehn Jahre alte Demoparty, die sich speziell an die Freaks des C64 richtet. Die Party wird vom 24. bis 26. Oktober in Hengelo, Niederlande, stattfinden. 2006 gab sich die C64-Legende Jeroen Tel die Ehre live aufzutreten.

– von Lars Sobiraj –

Die Kapazität der Halle war schon in den letzten Jahren so gut wie erreicht. Wer auf jeden Fall mit seinem Equipment genügend Platz finden will, sollte sich so schnell wie möglich anmelden.

Im zarten Alter von 15 wurde Reyn Ouwehand von der Londoner Firma „System 3“ gefragt, ob er in deren Auftrag Soundtracks für Spiele auf dem C64 und Amiga erstellen möchte. Bekannt wurde er unter anderem durch seine Musik zum dritten Teil des Action-Adventure-Spiels „The Last Ninja“, das ebenfalls von „System 3“ veröffentlicht wurde. 1995 eröffnete er seine eigene Firma „Prevue Productions“ und arbeitet seitdem mit einem eigenen Studio als Produzent, Studiomusiker und Komponist. Die Organisatoren der X-2008 versprechen den Besuchern der alle zwei Jahre stattfindenden Veranstaltung jede Menge qualitativ hochwertiger Veröffentlichungen der C64-Demoszene, eigene Betten, ausreichend Duschen und gutes Essen zu vernünftigen Preisen. Das Aufstellen kompletter Kücheneinrichtungen inklusive Kühl-

schrank, Mikrowelle und Herd wird dementsprechend nicht nötig sein. Für einen massenhaften Einsatz von stromfressenden Geräten sind die Energiereserven der Halle auch nicht ausgerichtet. Auf dänischen Partys sind wegen solcher Aktivitäten in den frühen 1990ern in regelmäßigen Abständen die Hauptsicherungen der Veranstaltungshallen oder sogar der ganzen Stadt ausgefallen, was auf diese Weise zum totalen Blackout führte. Wer die Veranstaltung dieses Jahr verpasst, hat die nächste Gelegenheit dazu erst im Spätsommer 2010.

Auf YouTube kann man sich von den Fähigkeiten des Komponisten überzeugen. Dort wurde als Appetithappen ein Video von ihm hochgeladen, in dem er „Green Beret“, ein bekanntes Musikstück seines Kollegen Martin Galway, völlig neu interpretiert. Er spielt während der Session sowohl Gitarre, Schlagzeug als auch den Synthesizer.

<http://www.scs-trc.net/x2008/>  
<http://www.reyn.net/>  
<http://www.youtube.com/watch?v=v8UBY8Yj9c0>

## B.I.T. LIVE 2008 Stockholm, 13. September

Seit 2001 gehören die jährlich wiederkehrenden „Back in Time“-Partys zu den herausragenden Events der C64-Szene. Auch im Jahr 2008 muss niemand auf große C64-Komponisten, laute Synthie-Musik und Commodore-Flair verzichten, es sei denn, der Weg in die schwedische Hauptstadt Stockholm ist zu beschwerlich.

Als Headliner fungiert SID-Legende Jeroen Tel, dessen Set eigene Originalkompositionen sowie einen Track von Rob Hubbard umfassen wird. Die Rockband 6581 widmet sich der Musik von Reyn Ouwehand (siehe Artikel oben), der auch als Ein-Mann-Band mit drei Instrumenten auftreten wird, bevor weitere Remixer und DJs das Kommando übernehmen. Jens Schönfeld und Chris Abbott werden dem Vernehmen nach anwesend sein, außerdem wird der in der letzten Ausgabe von Lotek64 vorgestellte Film „The 8Bit Philosophy“ über die C64-Szene der Öffentlichkeit präsentiert.

# „Man darf nicht zu technikverliebt werden...“

Interview: Daniel Ringström / Carbon Based Lifeforms

Carbon Based Lifeforms ist ein Duo, das sich elektronischer Ambient-Musik verschrieben hat. Johannes Hedberg und Daniel Ringström aus Göteborg, Schweden, beide Jahrgang 1976, lernten sich in der Amiga-Szene kennen, wo sie mit den damals verbreiteten Tracker-Programmen erste musikalische Schritte unternahmen. 1995 folgte der Umstieg auf MIDI-Software, nachdem sie gemeinsam mit Mikael Lindquist eine Zeitlang Musik unter dem Namen Notch gemacht hatten – ursprünglich war CBL ein Nebenprojekt von Notch. Die ersten Veröffentlichungen erfolgten 1998 auf der Internet-Plattform mp3.com. Neben den beiden Longplayern „Hydroponic Garden“ (2003) und „World of Sleepers“ (2006) gibt es noch zahlreiche Beiträge für Compilations und einige Remixes, darüber hinaus gibt es noch das bis dato unveröffentlichte Debutalbum „The Path“ (1998).

Der Klang von CBL-Alben hat mit dem typischen Amiga-Tracker-Sound nur wenig zu tun. Atmosphärische Soundscapes werden instrumental höchst gekonnt aufbereitet, dabei kommen über zwei SIDstations auch C64-Klänge zum Einsatz und rücken die Musik CBLs sogar in die Commodore-Welt. Langweiliges Endlos-Gelubbere wie so viele Ambient-Alben ist die Musik von CBL jedenfalls nicht, dafür sorgen schon die aufregenden Bass-Spielereien, die manchmal eher an Kruder & Dorfmeister als an Ambient-Musik denken lassen. Der Einsatz der SIDstations (siehe S. 10) beweist die Verbundenheit von CBL mit der Retro-Szene, auch wenn der Klangcharakter ihrer Aufnahmen nichts mit den gängigen SID-Remixes und dem Konsolen- und Arcade-Sound zu tun hat, der die Welt der Retromusik zu einem gewissen Grad dominiert.



Daniel: „Wir finden es faszinierend, organische Klänge mit elektronischen Mitteln zu erzeugen.“

**Lotek64:** Wer steht hinter CBL? Was macht ihr außer Musik?

**Daniel:** Wir machen zusammen Musik seit wir in der neunten Klasse waren. Musik, Kino und Computerspiele haben immer eine große Rolle in unserem Leben gespielt. Im normalen Leben sind wir beide Webseiten-Entwickler, d.h. Musik ist eigentlich unser Hobby.

Daneben gibt es noch unsere Freundinnen, Freunde und gutes Essen. Johannes spielt oft auf der Playstation und ich habe ein Faible für TV-Serien.

**Lotek64:** Eure ersten musikalischen Erfahrungen in den frühen 90ern habt ihr mit einem Amiga-Tracker gemacht, später seid ihr auf MIDI-Technologie umgestiegen. Wie könnt ihr Laien den Unterschied zwischen diesen Arbeitsweisen beschreiben? Wie gut war der Amiga als Musik-Computer?

**Daniel:** Schon ziemlich früh fanden wir heraus, dass das Arbeiten mit MIDI-Sequenzern eine Menge mehr Freiheiten bietet als mit Tracker-Programmen. Mit MIDI wurde es möglich, richtige Synthesizer und Samp-

ler einzubinden, anstatt der zwar schön anzuhörenden, aber unbrauchbar kurzen und schlechten Samples auf dem Amiga. Der Amiga ist beschränkt auf vier Audiokanäle (unter bestimmten Umständen acht), mit FastTrackerII auf dem PC kannst du 32 Kanäle verwenden. Und mit MIDI-/Audio-Sequenzern bist du nur durch die CPU eingeschränkt. In Tracker-Programmen gibt es keine Effekte, was zu den Beschränkungen noch hinzukommt. Der Unterschied zwischen diesen beiden Techniken ist gewaltig, und die Entwicklung auf Seiten der MIDI-Programme und DAWs (Digital Audio Workstation) war im Laufe der Jahre ganz enorm.

Ein Vorteil bei Tracker-Programmen ist, dass die Einarbeitungszeit kurz ist und dass man von vornherein die Einschränkungen kennt. Man bleibt auch nicht tagelang in den unglaublich vielen Möglichkeiten des Programms hängen. Der Amiga war einfach in der Bedienung und stürzte nie ab. Außerdem war der Klang für das Geld, das man für die kleinen Dinge hinlegen musste, sehr gut.

**Lotek64:** Eure Homepage enthält einige Informationen über die von euch verwendeten Geräte und Instrumente, darunter einige „historische“ Synthesizer. Da drängt sich natürlich die Frage auf, mit welcher Software ihr arbeitet. Welche Programme sind für CBL unverzichtbar?

**Daniel:** Waldorf D-Pole, Arturia Minimoog und NI Battery 1.0, die drei benutzen wir meistens, darum wird das wohl die Antwort auf deine Frage sein.

**Lotek64:** Lotek64 ist eine C64-lastige Zeitschrift, und so wird es unsere Leser bestimmt freuen, dass bei CBL gleich zwei SIDstations verwendet werden. Außerdem heißt einer eurer Tracks aus dem Jahr 2003 „MOS 6581“, wie unser aller Lieblingsschip. Was machte den SID aus deiner Sicht so besonders?

**Daniel:** Der SID-Sound ist so lebendig, und obwohl die Entwickler einen kompletten Analog-Synth auf einen Chip gequetscht haben, ist sein Sound so wunderbar dirty... ganz abgesehen von seinem Sound ist eine SidStation fantastisch einfach zu programmieren.

**Daniel:** Außer uns beiden macht da Louise die Vocals und Peter ist am Synth. Das fröhliche Spiel von Thermostatic ist eine nette Antithese zu unseren sanften, atmosphärischen Abenteuern bei CBL. Das Rezept von Thermostatic lautet: man nehme ein bisschen Pop mit klassischem Song-

und unsere extrem antörnenden Live-Gigs zu genießen. In Zusammenhang mit Thermostatic haben wir das Album herausgegeben und dazu noch ein paar Singles, und ein neues Album ist in Arbeit.

**Lotek64:** Die Klangqualität eurer Alben ist wirklich bemerkenswert. Welche Ausrüstung verwendet ihr?

**Daniel:** Findest du wirklich? Nettes Kompliment, danke schön! Wir denken, dass unser Sound im Vergleich zu dem der vielen anderen Künstler in vielerlei Hinsicht ziemlich lo-fi ist. Unsere Lieblings- und Hauptgeräte sind: Clavia Modular und Roland TB-303. Für die Produktion nehmen wir Cubase Studio 4 und ein paar zusätzliche VST-Synths wie Battery 1, Arturia Minimoog und sehr oft den guten alten Waldorf D-Pole für Filter und Lo-Fi-Effekte. Wer an unseren Werkzeugen interessiert ist, kann sich das in der Studio-Abteilung auf unserer Webseite anschauen: <http://www.carbonbasedlifeforms.net>.

**Lotek64:** Wenn ihr an einer CD arbeitet, welchen Anteil der verfügbaren Zeit wendet ihr da für technische Fragen auf und wie viel Zeit bleibt für tatsächliches Komponieren? Seht ihr die Hard- und Software eher als lästiges Werkzeug oder als Quelle der Inspiration?

**Daniel:** Wir sind ja nun berufstätig und können von daher nicht wirklich Zeit aufbringen, um mit der Musik zu spielen, darum ist die Antwort darauf schwierig. Bei World of Sleepers haben wir uns zwei Jahre lang um

und dumm gearbeitet. Viele lange Stunden braucht man z.B. für die endgültige Abmischung, denn da gibt es immer was zu verbessern, verstehst du? Aber Vorsicht, man darf nicht zu technikverliebt werden, nachher ist womöglich der Geist des Stückes dahin. Heutzutage ist Technik eigentlich etwas Inspirierendes, aber all die vielen Möglichkeiten zeigen auch schon wieder die Beschränkung auf. Die Entscheidung für einen bestimmten Synth oder Effekt ist verdammt schwer. Wir versuchen jedenfalls ganz gezielt, uns auf ein paar gute Hardware- und Software-Synths zu beschränken.

**Lotek64:** Eure Homepage erwähnt eure Vorliebe für den TB-303. Was macht diese Maschine zu etwas Besonderem?

**Daniel:** Der TB-303 ist ein technischer Hingucker aus den 80ern mit einem vollkommen einzigartigen Sound, der uns einfach nicht loslässt. Der Sound ist wirklich abgedreht und organisch, mit einem wahnsinnig breiten und doch gleichzeitig eingeschränkten Spektrum. Der interne Sequenzer spielt eine entscheidende Rolle bei dem einmaligen Sound. Heute gibt es zwar ein paar Emulatoren, die diesen Sound fast exakt hinkriegen, aber es ist eben das gewisse Gefühl, am echten Gerät zu arbeiten.

**Lotek64:** Ever Name „Carbon Based Lifeforms“, die Namen vieler Tracks auf euren CDs sowie auch das Coverdesign enthalten Anspielungen auf die Biologie (Betula pendula, Abioge-



„Wir haben zwei SidStations und verwenden sie bei jeder Gelegenheit.“

Die SidStation ist ein auf dem C64-Musikchip MOS 6581/8580 („SID“, Sound Interface Device) basierender Synthesizer. Sie wurde zwischen 1999 und 2003 von der schwedischen Syntheschmiede Elektron hergestellt. Die SidStations verfügen über ein kleines LCD-Display und eine MIDI-Schnittstelle, die Klangcharakteristik ist natürlich vom SID-Sound geprägt. Ab 2005 kündigte Elektron immer wieder an, die letzten 100 Stück zu verkaufen, doch so knapp wie erwartet waren die alten Chips offenbar nicht, sodass weit mehr Geräte als erwartet verkauft wurden. Anfang 2007 wurde die Produktion dann aber tatsächlich eingestellt, zuletzt kostete eine SidStation stolze 950 Euro. Zu den Musikern, die eine SidStation einsetzen, zählen neben CBM Daft Punk, KMFDM und Trent Reznor.

**Lotek64:** Carbon Based Lifeforms hat keinen charakteristischen Retro-Klang, erinnert nicht an die typischen C64-Remixes im Techno-Stil und hat auch nur wenig mit der Game-Music-Szene gemein, die alte Computer und Konsolen wie NES und Gameboy verwenden, um 80er-Flair zu verströmen und LoFi-Sounds zu erzeugen. Wie passt der SID überhaupt zu eurer Musik?

**Daniel:** Wir setzen ihn für alle Song-Komponenten ein, z.B. für Leads, Noise und die tiefen Bässe. Beispiele: Die Leads in MOS6581 und Photosynthesis, der Bass in Photosynthesis und Proton/Electron und ebenso der Noise vor dem Hidden Track auf unserem zweiten Album, World of Sleepers.

**Lotek64:** Ihr habt noch ein weiteres Projekt ins Leben gerufen: Thermostatic ist hübscher Synthi-Pop mit starkem Retro-Charakter und einer echten, menschlichen Sängerin. Ist Thermostatic die Antithese zu CBL?

Design und großem Gefühl für Spaß. Der Hintergedanke bei Thermostatic ist, ein bisschen Wein zu schlürfen



nesis, PhotoSynthesis, Neurotransmitter, Hydroponics). Ist die Biologie ever künstlerisches Paradigma?

**Daniel:** Wir finden es faszinierend, in der Lage zu sein, organische Klänge mit elektronischen Mitteln zu erzeugen. Die Natur selbst ist unglaublich interessant, und wir lassen uns in ihr und durch sie inspirieren. Die Verbindung von Natur und Wissenschaft ist eine große Herausforderung und ein Schlüssel zu unserem CBL-Sound.

**Lotek64:** Was hat es mit dem unveröffentlichten Album *The Path* (1998) auf sich? Kann man es erwerben?

**Daniel:** Nein, die Qualität ist einfach viel zu schlecht für ein CD-Release. Trotzdem haben uns viele danach gefragt und inzwischen haben wir es als MP3-Download freigegeben. Man kann es auf unserer Webseite herunterladen: <http://www.carbonbasedlifeforms.net/transfer>.

**Lotek64:** Gibt es Pläne für eine neue CBL-CD?

**Daniel:** Aber ja! Wir arbeiten gerade parallel an einem dritten und vierten Album, das vierte ist dabei mehr eine atmosphärische Traumlandschaft als ein traditionelles Ambient-Album.

**Lotek64:** Welche Künstler spielen in euren Leben eine besondere Rolle, nicht nur im Bereich der Musik?

**Daniel:** In der Welt gibt es viele große Talente, darum ist die Frage ziemlich schwer zu beantworten. Trotzdem, heute, zu dieser Stunde, fällt unsere Wahl auf Sigur Ros, Daft Punk, M83, Minilogue, Monolake, David Lynch für seine ausgezeichneten und verwinkelten Filme, und die Entwickler der PaperVision-3D-Engine. •

**Lotek64:** Viele Musiker, die wir in den letzten Jahren interviewt haben, haben früher auf 8-Bit-Computern Spiele oder zumindest Musik für Spiele programmiert. CBL klingt nicht

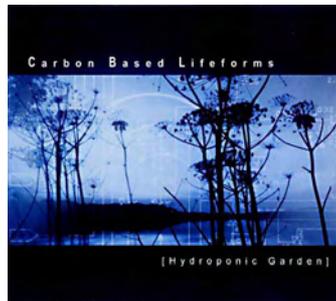
nach Game-Music – mögt ihr keine Computerspiele?

**Daniel:** Johannes ist der Gamer in unserem Duo. Seine liebsten Spiele sind Silent Hill, GTA und S.T.A.L.K.E.R. Ich spiele seltener, meist auf C64- und Amiga-Emulatoren, aber auch Half Life und Entropia Universe. Spiele wie System Shock 2 und Silent Hill waren große Quellen der Inspiration. Wir freuen uns schon auf Half Life Episode 3, Silent Hill 5 und GTA 4.

**Lotek64:** Danke für das Interview!



Der unveröffentlichte Erstling von CBL: „The Path“ (1998)



„Hydroponic Garden“ (2003)



„World of Sleepers“ (2006)

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

## >> Links: Carbon Based Lifeforms (CBL)

<http://www.carbonbasedlifeforms.net>

Die offizielle Homepage von CBL. Dort kann via Paypal Geld für „auf nicht konventionelle Weise erworbene Musik“ gespendet werden.

<http://www.thermostatic.se>

„It's more like synth pop merged with old chip music.“ •

<http://www.myspace.com/carbonbasedlifeforms>

Die Myspace-Präsenz von CBL mit Hörbeispielen.

## Der Werdegang eines Kultcomputers

Der Amiga – zu Beginn ein (unbezahlbarer) Traumcomputer mit außergewöhnlichen Eigenschaften, später der Spielecomputer schlechthin, heute Exot und Nischenlösung. Von Beginn an bis heute aber vor allem eins: faszinierend und mit dem gewissen Etwas, das ihm auch heute noch Fans in aller Welt sichert. Der Amiga sicherte – neben dem C64 – das Überleben des von Missmanagement gebeutelten Herstellers Commodore und schaffte das Kunststück, diesen Computerhersteller zu überdauern.

Michael Kukafka schildert die Geschichte dieses außergewöhnlichen Computers, der zunächst als Spielkonsole geplant war, und beschreibt, warum heute nicht Amigas, sondern Macs und Linux-Rechner die einzigen nennenswerten Alternativen zu den farblosen Windows-Computern sind.

Wie Sie den Amiga per Emulation auf Ihrem PC wieder zum Leben erwecken können, wird ebenfalls ganz konkret erklärt – bis hin zu den Einstellungsmöglichkeiten des verbreiteten Amiga-Emulators *WinUAE*.

**Autor: Michael Kukafka**

**120 Seiten / 59 teils farbige Abbildungen**

**ISBN 978-3-938199-15-2**

**17 x 22 cm**

**16,80 €**

**Erhältlich bei:**

**Retrobooks.de**

**Amazon.de**

**Libri.de**

**... und in jeder Buchhandlung**



# Manager, Könige und Aktienjongleure

## Wirtschaftssimulationen für unseren Commodore

Kaum ein Genre, das so sehr mit mittelmäßigen Spielen überschwemmt wurde wie das der Wirtschaftssimulationen. Man denke nur an die grafisch, spielerisch und inhaltlich schwachen Basic-Spiele mit Blockgrafik. Zweifelsohne ein umstrittener Spielezweig, bei dem üblicherweise Hüpfen und Schießen keine Rolle spielt, und wo auch keine (Wirtschafts-) „Kriege“ geführt werden können.

– von Thomas Hebbel –

Eine Zeitlang habe ich – sozusagen trainingshalber – mit zwei Freunden (beide BWL-Studenten) einmal in der Woche diverse Disks in meinen fast eingestaubten C64 geschoben, um mittels Joystick strategisches Können am Markt oder im Staat unter Beweis zu stellen.

### Grafisch simpel...

Ein Spiel, das uns lange in Atem gehalten hat und viel Abwechslung bot, war damals „Die Fugger“. Die Spieler starten als arme Einwohner des zum Handelsknoten gewordenen und daher politisch schwergewichtigen Augsburg des 15. Jahrhunderts. Mit einer geerbten Faktorei in Einbeck und einem Fuhrwerk versuchen sie, einen Platz unter den Reichen und Mächtigen im Staate zu erlangen. Das Spiel eignet sich aus meiner Sicht gut für eine Partie zu mehreren, da die Züge relativ schnell gemacht werden können. Dennoch sollten die Handlungen gut überlegt sein: Warenlager müssen ausreichende Kapazität aufweisen (und diese ist teuer, und so ein Lager brennt auch schon mal gerne im falschen Moment ab), Fuhrwerke wollen gekauft und in gutem Zustand auf lange Reisen geschickt werden, damit sie aus den Wirtschaftsstandorten nah und fern Waren wie

Bier, Glas, Korn oder Gold mitbringen. Dies setzt kluges Wirtschaften voraus, da Faktoreien in anderen Städten Voraussetzung für den Handel mit dem entsprechenden Gut sind. Doch das Geld sollte nicht nur in direkt gewinnbringende Kapitalanlagen investiert werden. Der (zukünftige) Kaiser erwartet halt Spenden von aufsteigenden Wirtschaftsschwergewichten, und ein unterlegener Mitspieler könnte rasch einen Räubertrupp zusammenstellen und die wertvolle Goldlieferung abfangen.

Hier offenbart sich die Stärke des Spiels. Während bei vielen Multiplayern des Genres immer nur nebenher gewirtschaftet wird und das Handeln der Spieler für die anderen meist folgenlos bleibt, kann man bei „Die Fugger“ dem Mitspieler kräftig in sein teuer gekochtes Süppchen spucken. Der relativ ausführliche „Diplomatieteil“, der Schenkungen, aber auch Angriffe auf Mitspieler erlaubt, ist eine echte Bereicherung. Überfälle von Räufern auf bewachte Fuhrwerke sind überraschend komplex. Eine schicke militärische Note, gut für das Spiel. Ebenso wie die zahlreichen Zufallsereignisse, die Spieler teils augenzwinkernd nach vorne oder zurückwerfen (ist schon bitter, wenn man das Konzert für den Kaiser in den Sand setzt).

Grafisch ist das Spiel sehr schlicht, aber dennoch nicht unansprechend. Musikalisch bleibt es meist ruhig, Jingles untermalen gekonnt bestimmte Ereignisse, sie sind aber nach dem wiederholten Male eher nervig.

Zusammengefasst kann man sagen, dass es sich um ein Spiel handelt, das man ruhig noch mal zu einer Partie mit ein paar interessierten Freunden aus dem Diskettenkasten nehmen darf; der Abend mag dann lang, aber mit Sicherheit nicht langweilig werden. Für eine Wirtschaftssimulation auch nicht selbstverständlich: Es gibt Ziele, erkennbare Etappensiege und ein Spielende mit nett gepixeltem Schlussbild.

Einer meiner BWL-Kollegen war ein großer Fan des Spiels „OHG“, das in grauer Vorzeit mal auf einer Magic Disk zu finden war.

Grafisch noch eine Spur schlichter als „Die Fugger“, sollen die Konkurrenten bei diesem Spiel mit einem Handelsunternehmen auf dem afrikanischen Kontinent ihr Glück versuchen. Während sich mit Datteln die schnelle Mark verdienen lässt, benötigt der Tabakanbau ein feineres Händchen, und nur mit den dazugehörigen Tabakfabriken lassen sich letztlich Gewinne erzielen. Mutige wagen viel Geld für vielversprechende Ölbohrungen, vielleicht auch deshalb, weil einer Ölquelle die immer und immer wieder auftretenden Schädlinge nichts anhaben können. Leider funktioniert die überaus teure Schädlingsbekämpfung nicht ganz so wie sie sollte, so dass das Spiel schon mal beendet werden muss, denn den fiesen Datteln und Tabak fressenden Tierchen ist mitunter partout nicht beizukommen. Die Marktpreise schwanken in ansprechendem Maße, so dass saftige Gewinne warten, wenn man nicht zu Bewässerungszwecken das blaue Gold kaufen und daher andere Waren zwangsverkaufen muss. Lustiges Schmankerl und einzige Chance der echten Interaktion zwischen den Mit-

spielern ist ein Raketenangriff auf dessen Gelände. Eine mobile Abschussrampe feuert (viel zu wenige) Schüsse nach dem Zufallsprinzip auf das Nachbargelände. Nur selten lohnt sich der Angriff finanziell, ist aber eine gute Gameplay-Idee. Eine Speicherfunktion vermisst man leider bei „OHG“, so dass nur eine Freezer-Cartidge zu einer verlustfreien Unterbrechung führt. Nach einigen ärgerlichen Bugs und Abstürzen wandten wir uns schließlich anderen Spielen zu.

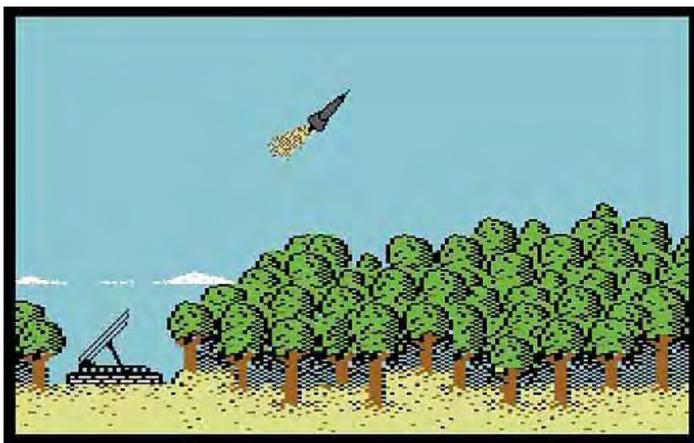
Ein kurzer Ausflug in die Welt der Investments brachte in der Runde der C64-Strategen die Erkenntnis, dass „Starbytes“ grafisch zwar ein recht ansprechend gestaltetes Invest, für unsereins jedoch einfach zu trocken war.

Der Evergreen „Kaiser“, der uns lange in seinen Bann nahm, soll hier nicht näher beleuchtet werden, da er sicherlich jedem bekannt ist. Der inoffizielle, grafisch-rudimentäre Nachfolger des Spiels brachte zwar mehr Tiefgang, doch ihm fehlte der Esprit des Originals. Die Einsicht, dass sich Krieg nicht lohnt (weder finanziell noch in Sachen Landgewinn) lässt den Spieler schnell im Diskettenkasten nach besserem Nachschub suchen, ob dieses Quertreibers einer jeden Wirtschaftssimulation. Bleibt zu hoffen, dass Taxim sein ansprechendes Preview von „Kaiser III“ zu einem Endprodukt finalisieren kann. Der Soundtrack ist jedenfalls ein Ohrwurm!

Von kaiserlichen Karrieren zum knallharten Geschäft der Öl-Tycoons. „Oil Imperium“ ist ein ungeschlagener Klassiker des Genres. Niemandem ist es so gut gelungen, das durchaus trockene Thema der Ölförderung so ansprechend und actiongeladen zu präsentieren. Klare Ziele, die zum Spielstart vorgegeben werden, machen das Spiel übersichtlich und handhabbar, und eine Speicherfunktion erlaubt auch die Vertagung der Entscheidung um die OPEC-Vormachtstellung auf das nächste Treffen. Auch hier wirtschaften die Spieler nacheinander gegeneinander, wobei ein virtueller Kalender die Runde im



„Die Fugger“: Karl wünscht Geld zu sehen, wenn man es denn hat.



Eine grafische Ausnahmereiherung in OHG: nette Animation eines Raketenangriffs.

Monatstempo ablaufen lässt. Einzelne Aktionen, selbst die Zeitungslektüre, kosten wertvolle Zeit. Wer da beim Bohren die Dauer der ansprechenden Actionszene unterschätzt, der verschenkt nicht nur Zeit, sondern auch jede Menge Geld und Marktanteile. Puzzlefreunde hingegen kommen beim Pipelinebau auf ihre Kosten, und Joystickprofis mit ruhiger Hand können eine Bohrung im steinharten Boden in nur drei Tagen durchziehen. Die Interaktion zwischen den Spielern beschränkt sich nicht auf den monatlichen Bericht über die wirtschaftlichen Aktivitäten der Spieler – auch geschicktes Eingreifen, z.B. durch Zündeln am Ölfeld und Anbohren von Tanks, ermöglicht das Ausbremsen eines vermeintlichen Siegers. Jedoch nur dann, wenn sich dieser nicht mit Privatdetektiven abgesichert hat. Sonst sieht der sabotierende Spieler nicht nur eine hervorragende Gerichtsgrafik, sondern auch seine Ölfelder vielleicht nie wieder. Grafisch gesehen gibt es wahrscheinlich kein Spiel, das „Oil Imperium“ das Wasser reichen kann. Auch der SID weiß längerfristig zu unterhalten: atmosphärische Musik unterstreicht die Spannung bei Ölboh-

rungen, Ölfeldlöschversuchen und beim Pipelinebau.

Aber wo Sonne ist, da ist auch Schatten, und den verursachen nicht die brennenden Ölfelder, sondern das ständige Diskettenseitenwechseln. Besitzer von Laufwerken, die die 1541 kapazitätsmäßig übertreffen, können sich daher freuen, dass der Schnelllader leicht abgeschaltet werden kann. Kenner wissen zu berichten, dass der Programmierer der C64-Version seine 1581 nutzte, um das Spiel zu testen.

Wer geduldige Freunde – denn eine Runde kann trotz der Zeitlimitierung recht lange dauern – oder einen Massenspeicher zur Hand hat („Oil Imperium“ läuft auch auf dem MMC64) oder routinierter Diskjockey ist, sollte das Spiel unbedingt in geselliger Runde spielen.

### ...aber spielerisch stark

Ein Basic-Spiel, das den Namen Wirtschaftssimulation völlig verdient, aber das Thema anders angeht, ist das Spiel „Mafia“. Liebevoll, aber eben in Basic gemacht, kommt dieser unvergessene Klassiker daher. Schattenwirtschaft, Alkoholschmuggel, Bankraub, schmutzige Aufträge und bittere Ban-

denkriege machen den C64-Oldie zu einem Highlight eines jeden C64-Abends. Wer sich in der Stadt auskennt, schnappt schnell dem anderen Spieler die günstige Unterkunft für die eigenen Schergen vor der Nase weg. Auch die schlagkräftige Ma Baker sollte schnell ins eigene Team gezogen werden, bevor die Widersacher hier zuschlagen. Ein benachteiligter Gangster könnte die selten erhältlichen, tödlichen Handgranaten im Waffenshop gekauft haben und seine eigenen Billigsöldner im Camp zu Profikillern trainiert haben. Wer denkt vor lauter Bandenkrieg noch daran, dass man auch Schutzgeld erpressen, Tresore nachts bei gutem Hörvermögen knacken und den Postzug überfallen kann. Wer „Mafia“ nicht kennt, sollte schnellstens nachziehen und sich schlau machen.

Wer nur einen Freund für den C64 gewinnen kann, sollte einmal „Crazy News“, die letzte ernstzunehmende, sowie grafisch und spielerisch vom Tiefgang an „Oil Imperium“ herreichende Wirtschaftssimulation rund um die Produktion einer Zeitung versuchen. Inzwischen ist das Meisterwerk nebst Handbuch und ausführlichem Longplay sogar Freeware. Spieler mit etwas Zeit sollten sich also dieses schönen, aber doch leicht vernachlässigten Spiele-Genres wieder öfter widmen. Mit guten Freunden artet eine gute C64-WiSim-Session glatt zu einer ernsthaften Konkurrenz mit dem klassischen Spieleabend aus.

Und heute? Heute sind die guten BWL-Freunde nicht mehr im Studium, haben weniger Zeit für C64-Abende und versuchen ihre Managerkünste



„Mafia“ ist grafisch sehr einfach, aber spielerisch ein Highlight!

Etwas überfordert waren wir mit den Juwelen der Softwareschmiede German Design Group. „Conquestador“ wollte uns trotz vielversprechender Ansätze nicht in den Bann ziehen und war auch leider grafisch sehr düster, während die „Erben des Throns“ trotz Originaldisk ihren Dienst regelmäßig verweigerten. Das letzte Produkt aus der Feder dieser Softwareschmiede namens „Magic of Endoria“ wartet immer noch auf einen Besuch eines geduldigen Testers; alleine habe ich mich da nicht drangewagt.

Nicht unerwähnt bleiben dürfen die Spiele des Chefstrategen Ralf Glau. Während „Hanse“ doch etwas sehr basic-like aussah, konnten „Vermeer“ und „Yuppie's Revenge“ uns etwas länger begeistern. Gerade „Vermeer“ mit seinem historischen Setting und den immer wieder die Karten neu verteilenden Zufallsereignissen machte eine Menge Spaß. Wer freute sich nicht über einen echten Vico Vermeer?

im wahren Leben zum Wohle der Wirtschaft einzusetzen. Allzu stark scheint der C64 jedoch nicht abgefärbt zu haben, denn von Sabotage, Bestechung des Kaisers oder gar dem Wunsch nach Raketenangriffen auf Fremdfirmen habe ich bei ihnen noch nichts gehört.



Beim Bohren durch steinigen Boden braucht man bei „Oil Imperium“ ein ruhiges Händchen.

## Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet regelmäßig Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an [lotek64@aon.at](mailto:lotek64@aon.at) mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht weitergegeben.

# Infocoms Computer-Brettspiel-Mix Fooblitzky:

# Hundstage

In der Stadt Fooblitzky jagen Hunde vier ausgewählten Gegenständen hinterher, immer auf der Hut vor dem schwarz gekleideten Chance Man, der schon einmal schlecht gelaunt mit Klavieren wirft. Dieses kuriose Szenario gehört zu einer irrwitzigen Mischung aus Brett- und Computerspiel, die sogar die Oma vor den Bildschirm lockt. Der Name des Herstellers dürfte zudem viele verblüffen.

— von Tim Schürmann —

Anfang der 80er Jahre erlangte die Firma Infocom mit ihren Textadventures Weltruhm. Die Spieleschmiede warf in kurzen Abständen einen Klassiker nach dem anderen auf den Markt: angefangen bei Zork, über das Spiel zu Douglas Adams Buch „Per Anhalter durch die Galaxis“, bis hin zum abgedrehten Schenkelklopfer „Leather Goddesses of Phobos“. Ihnen allen war gemein, dass der Spieler ausschließlich Textwüsten präsentiert bekam.

Um die treue Kundschaft über die fast schon am Fließband produzierten Produkte auf dem Laufenden zu halten, versendete Infocom regelmäßig ein kleines Werbeblättchen. So auch im Sommer 1985. Vermutlich aufgrund der vorherrschenden Hitze übersahen viele Abonnenten der „New York Times“ einen kleinen, unscheinbaren Artikel mit der Überschrift: „Lauf um euer Leben!“ Erst der Untertitel ließ die eigentliche Bombe platzen: „It’s Fooblitzky, A Unique Graphics Strategy Game“. Ein Strategiespiel. Mit Gra-

fiken. Von Infocom. Das schien für die meisten Fans zu viel zu sein, denn das gleich in mehreren Punkten innovative Spiel blieb wie Blei in den Regalen liegen – was es heute wiederum zu einer gesuchten Rarität macht.

### Schöpfungsgeschichte

Die Wurzeln von Fooblitzky reichen zwei weitere Jahre zurück. Nach dem Erfolg von Zork und Deadline begann Infocom neue Geschäftsfelder zu erschließen. Eines der Ergebnisse war

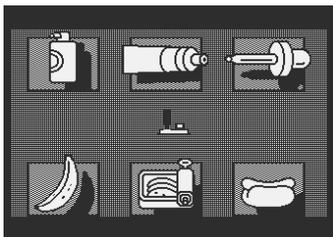
die fast unverkäufliche Datenbank Cornerstone. Auf der anderen Seite arbeiteten Infocom-Gründer Marc Blank und der Autor Michael Berlyn an einem vollkommen neuartigen Computerspiel. Nach einigen Experimenten mit verschiedenen Konzepten, holten Sie den Zeichner Brian Cody sowie den Programmierer Poh C. Lim an Bord. Später stieß noch Paula Maxwell als weitere Künstlerin dazu. Das Ergebnis der Fünfergruppe war eine bizarre Mischung aus Brett- und Computerspiel.



Fooblitzky bietet eine große Materialfülle.

## Spielablauf

In Fooblitzky übernehmen zwei bis vier Spieler die Rolle von Hunden, die in einer Stadt vier ausgewählte Gegenstände suchen und zu einem Checkpoint bringen müssen. Dummerweise weiß zu Beginn niemand, welches die richtigen vier Gegenstände sind. Um letztere an sich zu bringen, ist fast jedes Mittel recht. Notfalls belügt man seine Gegner oder raubt sie kurzerhand aus. Etwas ehrlichere Mitspieler erwerben die Gegenstände in einem der zahlreichen Fachgeschäfte. Dies kostet jedoch wertvolle Foobles, die man sich als Tellerwäscher hart verdienen muss. Etwas Pepp in die Schnitzeljagd bringt der hin und wieder auftauchende Chance Man. Je nach Gemütsverfassung winkt dem betroffenen Spieler eine Belohnung oder das bereits erwähnte Klavier auf dem haarigen Hundeschädel. In letztem Fall bleibt nur ein Besuch im Krankenhaus, das ähnlich wie das Gefängnis in *Monoopoly* zum Aussetzen verdammt.



Hat ein Spieler – auf welche Weise auch immer – vier Gegenstände in seine Gewalt gebracht, geht es mit ihnen zu einem der vier Checkpoints. Dort verrät der Bürgermeister, wie viele der eingesammelten Gegenstände die gesuchten sind – aber leider nicht welche. Also verscherbelt man wieder einen Teil seines Besitztums beim Pfandleiher und das Ganze beginnt von vorne. Die dabei nach und nach beschafften Anhaltspunkte notiert man auf den mitgelieferten Merkblätter. Nur wer eifrig Buch führt, bekommt heraus, welche Gegenstände zum Sieg führen. Dabei geht man für gewöhnlich nach dem Ausschlussprinzip vor: Weiß man beispielsweise, dass keiner der gesuchten Gegenstände 16 Foobles kostet, kann man alle mit diesem Preis von seiner Liste streichen. Fooblitzky spielt sich somit wie eine aufgebohrte Mischung aus Mastermind und Cluedo.

## Trivia

Der etwas merkwürdige Titel wurde laut *New York Times* gewählt, weil er zwar einfach zu merken, aber nur schwer auszusprechen ist („Okay, so

the name is goofy. The game is goofy. But it's sophisticated goofiness.“). [1] Obwohl Fooblitzky Grafiken enthielt, verwendete Infocom eine – allerdings

angepasste – Variante von ZIL, der hauseigenen Programmiersprache, in der auch die herkömmlichen Textadventures geschrieben wurden. Deren

Ergebnisse führte ein so genannter Interpreter aus, was sich auch in der Ausführungsgeschwindigkeit ein wenig bemerkbar machte – Nutzer

# Eine Runde Fooblitzky

Nachdem die Anzahl der Mitspieler festgelegt wurde, wählt jeder von ihnen reihum einen von insgesamt 18 Gegenständen. Die anderen Spieler schauen dabei weg oder halten sich die Augen zu. Gibt es weniger als vier Spieler, bestimmt der Computer die restlichen Gegenstände. Die so ausgewählten Objekte müssen nun in den folgenden Runden ermittelt, aufgegabelt und heil bei einem von vier Checkpoints abgeliefert werden. Wer dies als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Nachdem die Gegenstände feststehen, erscheinen deren Preise auf dem Bildschirm. Diese Information bietet einen ersten Anhaltspunkt für die anschließend startende Suche. Für den nächsten Spieler, der an der Reihe ist, erscheint ein Glücksrad auf dem Bildschirm, das den Würfel aus einem herkömmlichen Brettspiel ersetzt. Die gedrehte Augenzahl bestimmt die Anzahl der Spielfelder, die die eigene Spielfigur in der Stadt weiterziehen muss. Überschüssige Würfelpunkte verfallen nur, wenn man ein Feld mit einem Symbol betritt.

Jeder Gegenstand in Fooblitzky kostet entweder 4, 8 oder 16 Foobles und wird in einem entsprechenden Fachgeschäft veräußert. Von jedem Gegenstand gibt es im Spiel genau vier Stück, die gerecht auf die zugehörigen Geschäfte verteilt wurden: Beispielsweise existieren vier Spielwarenläden, die unter anderem jeweils genau ein Plüschschwein führen. Den zu Beginn des Spiels gewählten Gegenstand besitzt man bereits, folglich muss man nur noch drei weitere erraten. Dazu ist es zunächst wichtig, den Preis der Gegenstände zu kennen. Ihn erfährt man mit einem kurzen Blick auf die mitgelieferten Worksheets oder nachdem man den Gegenstand gekauft hat. Nach dem Betreten eines Ladens ist man zudem gezwungen, dort etwas zu kaufen. Kostenlos kommt man nur davon, wenn der

Gegenstand gerade einmal nicht lieferbar ist oder in der Geldbörse Ebbe herrscht. Immerhin darf man von einer der Telefonzellen aus kostenlos einen der Läden anrufen und nachfragen, welche Gegenstände derzeit auf Lager liegen.

Um das teure Leben zu finanzieren, kann man entweder in einem der Restaurants für eine Runde als Tellerwäscher arbeiten oder einen Gegenstand für den halben Preis bei einem der vier Pfandleiher (Pawn Shop) verscherbeln. Alternativ verschenkt man sein ganzes Hab und Gut an die Heilsarmee (Charity Central). Die auf diese Weise entsorgten Gegenstände können bei den Pfandleihern wieder zurückerworben werden – allerdings möchten deren Betreiber dann drei Viertel des originalen Wertes.

Noch billiger kommt man an Gegenstände, indem man bewusst mit einem anderen Spieler zusammenstößt. Dazu genügt es bereits, seinen Spielstein auf dem Feld des Gegners zu platzieren. In diesem Fall lassen die beiden Kontrahenten ihr gesamtes Inventar fallen und dürfen dann abwechselnd einen der Gegenstände aufsammeln. Am Ende trägt jeder Spieler jedoch nur so viele Gegenstände bei sich, wie er vor dem Zusammenstoß hatte – man darf sich also keines mehr nehmen.

Jedes Mal, wenn man einen der vier Checkpoints betritt, erfährt man, wie viele Gegenstände im eigenen Inventar korrekt sind – dummerweise aber nicht welche. Mehr als vier Gegenstände passen übrigens auch nicht in die eigenen Taschen (Plüschschweine nehmen nun einmal viel Platz in Anspruch). Als zusätzliche Lagerstätte bieten sich die Schließfächer im Norden der Stadt an, in die allerdings auch nur immer genau ein Gegenstand passt. Direkt nach Spielbeginn gehört jedem Spieler bereits ein eigenes Schließfach. In ihm liegt der vor dem Spielstart ausgewählte Gegenstand. Leider verrät Fooblitzky

nicht, welches Schließfach das eigene ist. Immerhin bleiben die eigenen Schließfächer für alle anderen Spieler verschlossen.

Ab und an erscheint der Chance Man. Ist er fröhlich gestimmt, gewährt er entweder einen zweiten Zug, verschenkt Foobles oder bietet einen von drei Gegenständen zum halben Preis an. Einer davon gehört zu den gesuchten Gegenständen – nur sagt der Chance Man nicht welcher. Hat der schwarze Mann hingegen schlechte Laune, klagt er dem Spieler einen Gegenstand, stiehlt Geld oder schickt ihn mit einem gezielten Klavierwurf ins Krankenhaus. Dort landet man unter Umständen auch, wenn man die Straße bei einer roten Ampel überquert (erkennbar am X auf der Karte) und dabei von einem Auto überfahren wird. Aus dem Krankenhaus entkommt man nur, wenn man entweder ein Vielfaches von 3 würfelt oder direkt 10 Foobles zahlt. Entschließt man sich zu bleiben, kostet das 3 Foobles pro Runde. Nach drei Runden wird man automatisch entlassen.

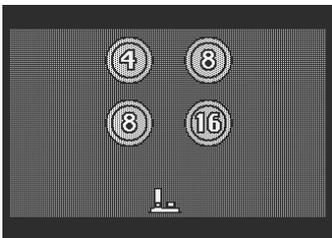
Eine vollständige Fooblitzky-Packung enthält für jeden Spieler ein so genanntes Worksheet (Arbeitsblatt), das alle im Spiel vorhandenen Gegenstände auflistet. Sobald man die entsprechenden Informationen hat, kreist man darauf die richtigen Gegenstände ein und streicht die falschen durch. Sollten die Worksheets fehlen, kann man sich auch mit einem Blatt Papier behelfen. Darauf sollte man sich auch notieren, welche Gegenstände die jeweils anderen Spieler mit sich führen – nur so weiß man, bei welchem Konkurrenten man bei Bedarf zusammenstoßen muss.

Da die Stadt recht groß ist, darf man für 6 Foobles den Underground Gliding Highway, kurz UGH, benutzen. Er bringt den Spieler schnell von einem der vier Stadtviertel zum nächsten.

von Java-Programmen kennen dieses Phänomen.

### Jetzt mit Grafik

Infocom betrat mit Fooblitzky gleich mehrfach Neuland. Im Gegensatz zu klassischen Brettspielen führte hier der Computer Buch über alle Züge und die Inhalte der Geldbörsen. Das Spielbrett erschien in Form eines recht detailarmen Stadtplans auf dem Bildschirm. Darin zog man seine rechteckigen Spielfiguren via Joystick von Spielfeld zu Spielfeld. Hierdurch wurde Fooblitzky ganz nebenbei zum ersten Infocom-Spiel, das vollständig auf Texte verzichtete. Hin und wieder sonderten die Lautsprecher sogar merkwürdige Pieps und Boings ab – ebenfalls ein Novum in der Geschichte des Textadventure-Herstellers.



### Bleibt alles anders

Diese ganzen Innovationen trieben nun wiederum der Marketingabteilung die Schweißperlen auf die Stirn. Dort wusste man nicht so recht, wie man das neue Spiel an die Computerbesitzer bringen sollte. Bis dato hatte Infocom wie besessen darauf beharrt, dass Grafiken die erzählten Geschichten niemals so gut transportieren könnten wie die eigene Vorstellungskraft – schließlich firmierte das Genre nicht ganz umsonst als „Interactive Fiction“. Also versuchte man einen Spagat, indem man Fooblitzky zunächst nur den Abonnenten der New York Times anbot. Dort verkündete man trickreich, dass Grafiken doch gut seien – allerdings nur in bestimmten Spielegenres, wie etwa diesem. Fooblitzky hätte sogar mehr Grafiken, als jedes andere Spiel auf dem Markt [1]. Letzteres war natürlich eine Lüge. Eine Firmenphilosophie von Infocom besagte, so viele Computermodelle wie nur möglich zu unterstützen. Da sich deren Grafikfähigkeiten in den 80er Jahren aber noch extrem stark voneinander unterschieden, musste man auf den kleinsten gemeinsamen Nenner zurückfallen. Das Ergebnis waren recht einfache Schwarzweiß-Grafiken. Nur auf dem Apple II durften es die Spieler etwas bunter treiben.

FOOBLITZKY

STORE	ITEM	COST	QUAD	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3	PLAYER 4
<b>D</b> DRUGS 	HAIR SPRAY	4	[ ] [ ]	NAME	NAME	NAME	NAME
	TOOTHPASTE	8	[ ] [ ]				
	EYEDROPPER	16	[ ] [ ]				
<b>G</b> GROCERY 	BANANA	4	[ ] [ ]				
	SARDINES	8	[ ] [ ]				
	HOT DOG	16	[ ] [ ]				
<b>H</b> HARDWARE 	SCREWDRIVER	4	[ ] [ ]				
	LIGHT BULB	8	[ ] [ ]				
	SAW	16	[ ] [ ]				
<b>P</b> PETS 	FISH	4	[ ] [ ]				
	SNAKE	8	[ ] [ ]				
	PIG	16	[ ] [ ]				
<b>S</b> SPORTS 	BASKETBALL	4	[ ] [ ]				
	BAT	8	[ ] [ ]				
	RACKET	16	[ ] [ ]				
<b>T</b> TOYS 	PADDLE BALL	4	[ ] [ ]				
	TEETH	8	[ ] [ ]				
	TEDDY BEAR	16	[ ] [ ]				

Wie viel Überzeugungskraft die Marketingabteilung in das neue Spielkonzept legen musste, zeigt bereits der erste Satz in der New York Times vom Sommer 1985 [1]: „Infocom? Grafiken? Nein, die Hölle ist noch nicht zugefroren. Schweine können nicht fliegen. Aber Infocom kündigt sein erstes Nicht-Interactive Fiction Spiel an – und es hat Grafiken.“ („Infocom? Graphics? No, hell hasn't frozen over. Pigs haven't sprouted wings. But Infocom is announcing its first non-interactive fiction game – and it does have graphics.“)

### Gefühlsecht

Eine Besonderheit von Infocom-Spielen waren seit jeher die so genannten „Feelies“, reale Gegenstände, die den Spielen beilagen und ohne die man das Spiel nicht lösen konnte. Auch Fooblitzky machte hier keine Ausnahme: Neben der Diskette gab es die obligatorische Kurzanleitung für den Schnellstart („The Bare Essentials“) und eine ausführliche Anleitung („Official Ordinances“). Zusätzlich erhielt der Käufer vier laminierte Arbeitsblätter, die ein wenig an aufklappbare Platzdeckchen erinnerten. Auf ihnen notierte man mit einem der vier abwaschbar schreibenden Folienstifte alle wichtigen Informationen zu den gesuchten Gegenständen. Das Ganze verschwand in einer überdimensionalen, ansonsten

für Brettspiele typischen Schachtel. Ein komplettes Fooblitzky-Spiel kostete bei seiner Einführung 39,95 Dollar und war für genau drei Systeme erhältlich: Den IBM PC mit einer Grafikkarte (aber nicht für den PCjr), den Atari XL und XE mit einem Diskettenlaufwerk sowie den Apple II. Erstaunlicherweise gab es keine Konvertierung für den Commodore 64, der damals schon höhere Stückzahlen absetzte als der PC von IBM und ähnliche Fähigkeiten wie der Atari XL bot.

### Staubfänger

Nach dem Startschuss im Sommer 1985 verkaufte sich Fooblitzky extrem schleppend. Dies änderte sich auch nicht, als das Spiel 1986 in die Läden wanderte – und das, obwohl die Kritiker der Computerzeitschriften durchweg positiv gestimmt waren. Über die Gründe für den grandiosen Misserfolg kann man nur spekulieren. Neben der minimalistischen Grafik, die schon damals keinen Hund hinter dem Ofen hervorlockte, kamen Mischungen aus Brett- und Computerspielen noch nie besonders gut an. Das galt erst recht für die USA, wo Brettspiele seit jeher kaum Beachtung finden. Zudem waren die Abonnenten der New York Times durchweg Textadventure-Fans, die mit einem Strategiespiel nur wenig anfangen konnten.

An einen Erfolg glaubte offenbar selbst der Hersteller nicht so recht. So ließ Infocom nur wenige Kopien des Spiels produzieren, die man zudem nicht besonders groß bewarb. Es fehlte sogar in den Produktkatalogen, die jedem Infocom-Textadventure als Werbung beilagen. Aufgrund seiner Seltenheit wurde das Spiel im Laufe der Jahre zu einer gesuchten Rarität. Ein vollständiges Fooblitzky-Paket zu ergattern, ist mittlerweile schwieriger als an ein Original von Giana Sistes zu gelangen – was sich leider auch in den Preisen niederschlägt.

### Fazit

Fooblitzky ist gleich in mehrerer Hinsicht einzigartig: Es war das erste Infocom-Spiel, das überhaupt Grafiken bot. Es verband auf kuriose und geniale Weise ein Brett- mit einem Computerspiel, das sich an die gesamte Familie richtete. Das Ganze würzte noch der typische Infocom-Humor. Wer die seltene Gelegenheit erhält, Fooblitzky zu spielen, sollte sie am besten zu viert nutzen. Da die Bildschirm-Anzeigen keine Texte enthalten, geht das auch ohne die sonst bei Infocom notwendigen Englischkenntnisse. Für eine komplette Partie sollte man allerdings etwas Zeit reservieren: Im Durchschnitt dauert ein Spiel ein bis zwei Stunden.

# Fooblitzky: Die Autoren

Michael Berlyn hatte vor seiner Karriere in der Spielebranche bereits die Romane „The Integrated Man“ und „Crystal Phoenix“ veröffentlicht. Bei Infocom entwickelte er dann zunächst „Infidel“ und „Cutthroats“.

Marc Blank gehörte zu den Gründern von Infocom und war als Autor unter anderem an der „Zork“-Reihe und „Enchanter“ beteiligt. Bereits kurz nach der Veröffentlichung von

Fooblitzky verließ er das Unternehmen. Mit ihm ging auch Michael Berlyn, der in den folgenden Jahren über seine eigene Firma „Brainwave Creations“ als Autor für verschiedene andere Spielefirmen in Erscheinung trat. So half er beispielsweise bei der Erstellung von „Goldrush“ für Sierra, „Altered Destiny“ für Accolade oder „Tass Times in Tone-town“ für Activision.

1993 gründeten Blank und Berlyn gemeinsam die Firma Eidetic, aus der später Sony Bend wurde. Zunächst konzentrierte man sich auf Anwendungssoftware für den Apple Newton, einem der ersten PDAs. Ihr erfolgreichstes Produkt war der „Newton List Manager“. Zwischenzeitlich gab es aber auch immer mal wieder Spieleentwicklungen, wie beispielsweise 1995 mit „All Star Baseball“ für Accolade.

1997 kamen beide noch einmal zu ihren Wurzeln zurück, als sie für Activision das Textadventure „Zork: The Undiscovered Underground“ schrieben. Es sollte als Promotion-Material für das Grafikadventure „Zork: Der Großinquisitor“ herhal-

ten, übrigens das letzte Spiel unter der Marke „Infocom“.

Nachdem die Verkäufe des Newton zurückgingen, wechselte Eidetic wieder ins Spielefach und produzierte das recht erfolgreiche „Syphon Filter“ für die Sony Playstation, dessen erster Teil 1999 erschien. Ein Jahr später kaufte Sony Eidetic auf. Heute arbeitet Blank bei Palm, Inc. Berlyn erlitt hingegen pünktlich zur Jahrtausendwende mit seiner Firma für E-Books Schiffbruch und vermarktet seitdem PCs und Macs.

Von den anderen Beteiligten weiß man leider nur wenig: Brian Cody studierte Kunst, war zur Fooblitzky-Zeit verheiratet und hatte Kinder. Poh C. Lim studierte Elektrotechnik und stieg zunächst 1982 als Berater bei Infocom ein. Ab 1983 übernahm er dann die Aufgaben eines Software Engineers. Paula Maxwell hatte vor ihrer Zeit bei Infocom Kunst studiert und war bereits durch verschiedene Grafiken und Illustrationen für andere Videospiele aufgefallen. Neben dieser Tätigkeit lehrte sie Kunst als freie Dozentin.

## Varianten

Die Anleitung [2] nennt gleich sechs weitere Spielvarianten:

1. Alle Spieler schauen zu Beginn des Spiels nicht weg und bekommen so mit, welche Gegenstände zu suchen sind. Damit bekommt das Spiel den Charme einer Verfolgungsjagd.

2. Zu Beginn willigen alle Mitspieler ein, dass nur drei der vier Gegenstände zum Checkpoint gebracht werden müssen.

3. Auch wenn nur zwei Spieler teilnehmen, wählt man dennoch vier Spieler. Jeder der tatsächlichen Spieler wählt dann zwei der vier korrekten Gegenstände aus.

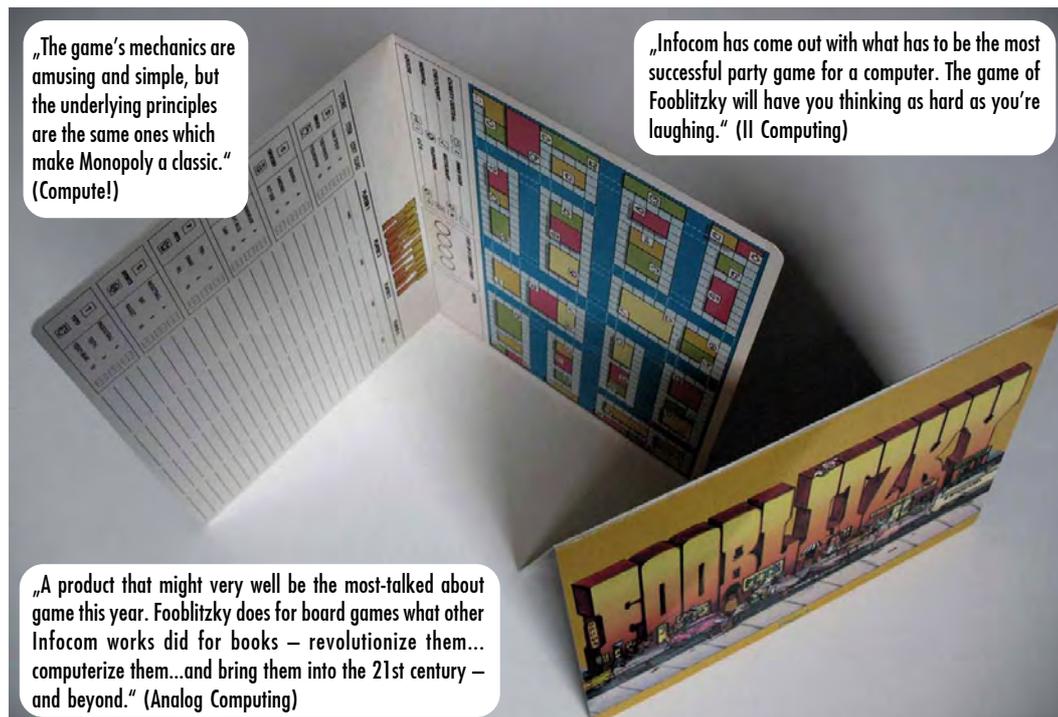
4. Bei vier Spielern kann man auch in Zweierteams spielen.

5. Zu Beginn wählt jeder Spieler den Gegenstand eines anderen: Spieler 1 wählt beispielsweise den Gegenstand von Spieler 2, Spieler 2 den von Spieler 3 und so weiter. Hierdurch kennt ein Spieler den Gegenstand einer anderen Person, aber nicht seinen eigenen.

6. Man setzt ein Zeitlimit für einen Zug fest („Tournament Fooblitzky“).

## Spieltipps

- Weiß man, dass keiner der gesuchten Gegenstände 16 Foobles kostet, kann man alle mit diesem Preis von seiner Liste streichen.
- Jedes Geschäft führt nur exakt drei verschiedene Gegenstände. Sollte einer der Gegenstände nicht auf Lager sein, zuvor aber kein Spieler das Geschäft betreten haben, muss dieser Gegenstand folglich zu den gesuchten gehören (schließlich hat ihn einer der Spieler schon ganz zu Beginn des Spiels in sein Schließfach gesperrt).
- Der zu Beginn des Spiels von einem selbst gewählte Gegenstand gehört bereits zu den gesuchten – folglich muss man nur noch drei erraten.
- Wenn man weiß, dass ein Gegenstand vorher von jemandem gekauft wurde, es aber in dem Laden noch auf Lager liegt, folgt daraus, dass mehr als eine Person den Gegenstand beim Start des Spiels gewählt hatte. Somit braucht man zwei von diesen Gegenständen, um das Spiel zu gewinnen.
- Sobald man einen Shop betritt sieht man drei Gegenstände: einer links, einer oben und einer rechts. Der linke ist der billigste (4 Foobles), der rechte ist etwas teurer (8 Foobles) und oben steht der teuerste (16 Foobles).



„The game’s mechanics are amusing and simple, but the underlying principles are the same ones which make Monopoly a classic.“ (Compute!)

„Infocom has come out with what has to be the most successful party game for a computer. The game of Fooblitzky will have you thinking as hard as you’re laughing.“ (II Computing)

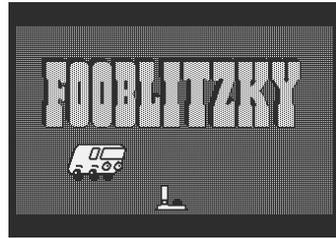
„A product that might very well be the most-talked about game this year. Fooblitzky does for board games what other Infocom works did for books – revolutionize them... computerize them...and bring them into the 21st century – and beyond.“ (Analog Computing)

# Bedienung!

Die Steuerung von Fooblitzky erfolgt vorzugsweise über einen Joystick. Auf einem PC funktioniert diese Bedienmethode allerdings mehr recht als schlecht. Dort sollte man auf den Ziffernblock ausweichen, Eingaben übernimmt dann [Enter]. Eine Maus wird leider nicht unterstützt.

Die Spielfigur (ein blinkendes Rechteck mit der Spielernummer auf dem Rücken) zieht man durch eine Joystickbewegung in die entsprechende Richtung. Im Rahmen der erdrehten Wegepunkte darf man sie so lange auf dem Spielbrett verschieben wie man möchte. Bei einem Druck auf den Feuerknopf erscheint eine Übersichtskarte von Fooblitzky, bei einem Doppelklick das eigene Inventar. Doch Vorsicht: Letzteres sehen dann auch

alle anderen Spieler. Sofern alle Wegepunkte aufgebraucht sind oder man auf einem Symbol steht, beendet der Feuerknopf den Zug oder löst die gewünschte Aktion aus.

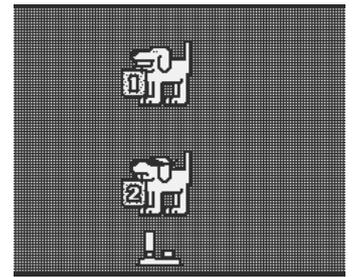


Erscheint auf dem Bildschirm ein blinkendes Joysticksymbol, fordert Fooblitzky eine Eingabe vom Spieler. In der Regel hat man dabei die Wahl zwischen mehreren Optionen – beispielsweise, ob man die Straße überqueren möchte oder nicht. Um seine Wahl zu treffen, zieht man den Knüppel in die entsprechende Richtung. Ein kleiner grauer Pfeil markiert dann das gewählte Element. Sobald

man jetzt den Feuerknopf drückt, akzeptiert Fooblitzky diese Wahl. Manchmal verteilen sich die möglichen Optionen auf mehrere Bildschirme. In diesem Fall schaltet ein Druck auf den Feuerknopf eine Seite weiter. Dies ist gerade am Anfang etwas irritierend.

Wenn man vor dem Start die Taste [O] drückt, bekommt man Zugriff auf die verschiedenen Variablen des Spiels. Speichern geschieht via [S], Laden per [R]. Auf diese Weise lässt

sich eine Partie bequem unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.



## Infos

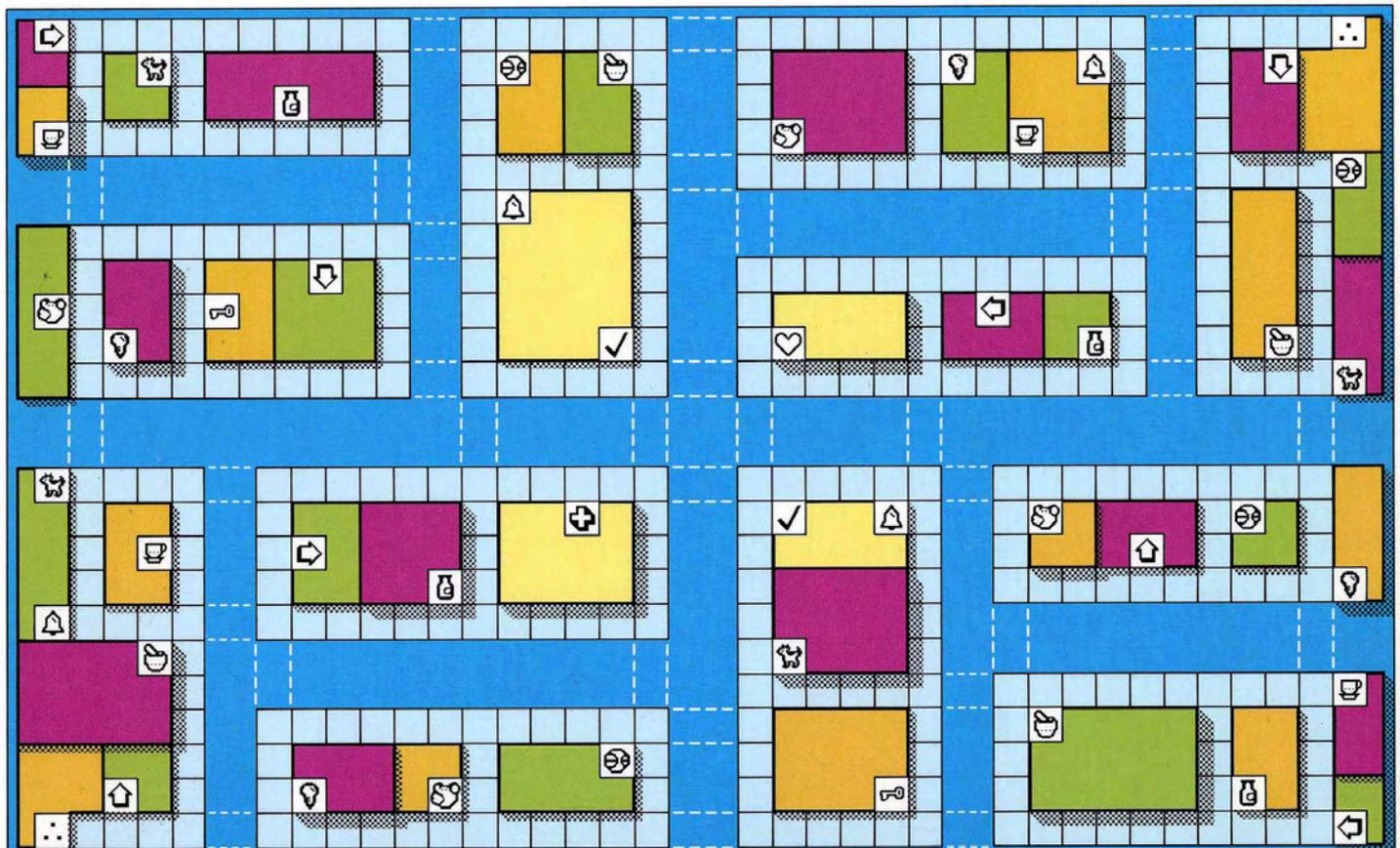
[1] The New York Times, Vol. 4, No. 3, Interfereon Edition, Summer 1985: <http://www.csd.uwo.ca/Infocom/Articles/NZT/nzt4-3.html>

[2] Eine Fooblitzky-Fanseite: <http://www.vushta.com/Fooblitzky/>

Copyright (C) 2007 Tim Schürmann (mit Dank an Georg Fuchs und Arndt Dettke)

Dieser Artikel wird unter der GNU Free Documentation License, <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>, veröffentlicht und kann frei kopiert werden, solange die Nennung des Autors und der Internetquelle (<http://www.tim-schuermann.de>) erhalten bleibt.

Das Spielfeld von Fooblitzky.



<b>CHARITY CENTRAL</b> ..... <b>C</b> <b>CHECKPOINT</b> ..... <b>R</b> <b>HOSPITAL</b> ..... <b>L</b> <b>LOCKER</b> ..... <b>L</b>	<b>PAWN SHOP</b> ..... <b>:</b> <b>RESTAURANT</b> ..... <b>R</b> <b>TELEPHONE</b> ..... <b>:</b> <b>U G H</b> ..... <b>:</b>	<b>COST OF 4 CORRECT ITEMS:</b> 	<b>NOTES:</b>  
---	---	-------------------------------------	-----------------------

## Zum 20. Geburtstag von Maniac Mansion

# Kettensäge und Benzin

Vor genau 20 Jahren... 1987 erschien das erste Point-And-Click-Adventure aus dem Hause Lucasfilm Games, heute eher bekannt als LucasArts. Es trug den Titel Maniac Mansion. Die erste Konvertierung erschien für den Commodore 64, weitere folgten später für Amiga, PC, Atari ST, Apple II und sogar für das NES. Maniac Mansion und auch der Nachfolger Zak McKracken bauen auf der Scumm-Engine auf (dazu später mehr).

– von Yvon Folz –

Die Bedienung von Maniac Mansion ist ganz einfach. Im unteren Teil des Bildschirms befinden sich diverse Aktivitätsverben (Öffne, Benutze etc.). Der obere Teil zeigt das Spielgeschehen. Mittels dieser Verben interagiert der Spieler mit dem Spielgeschehen, was in der grafischen Darstellung seinen Niederschlag findet. Einfaches Beispiel: Vor einer Villa befindet sich unter der Fußmatte ein Schlüssel. Die Interaktion sieht wie folgt aus: Ziehe Türmatte, Nimm Schlüssel, Benutze Schlüssel mit Tür. Klick – und ab geht's in die Villa. Aber genug des Vorgeplänkels. Die Hintergrundgeschichte ist faszinierend, auch wenn sie schon aus diversen Filmadaptionen bekannt ist. Sandy, Daves Freundin, wurde von Dr. Fred Edison entführt. Der Doktor will Sandy für Experimente missbrauchen. Schlimmer noch – alle Einwohner des Hauses stehen unter dem bösen Einfluss eines Meteors. Dave und seine Kumpels sollen Sandy und die anderen nun retten.

### Mehrere Wege führen zum Ziel

Am Anfang kann Dave zwischen mehreren Freunden wählen. Jeder dieser Charaktere hat spezielle Fähigkeiten, die helfen können, das Spiel zum Erfolg zu führen. Dave ist Sandys Freund und organisiert die Rettungsaktion. Syd ist ein begabter Musiker. Michael arbeitet als Fotograf für die Schülerzeitung. Wendy ist Schriftstellerin. Bernard ist der Präsident des Physikclubs. Razor ist Sängerin in ihrer eigenen Band. Jeff ist leidenschaftlicher Surfer.

Insgesamt bietet Maniac Mansion fünf verschiedene Lösungswege an mit jeweils variablen Abschlüssen. Das war 1987 ein absolutes Highlight. Zahlreiche nicht lösungsent-

scheidende Details wie z.B. die Kettensäge (für die ihr im ganzen Spiel kein Benzin finden werdet) oder Chuck die Pflanze erzeugen das so unverkennbare MM-Spielvergnügen. Nach dem großen Erfolg von Maniac Mansion ließ ein Nachfolger nicht lange auf sich warten. 1988 erschien Zak McKracken, das auf der gleichen Spielmechanik aufbaute. Eigentlich war Zak McKracken ursprünglich als Maniac Mansion 2 geplant. Letztendlich warfen die Programmierer bei der Entwicklung diesen Plan jedoch über den Haufen und ließen dann Maniac Mansion 2 1993 als „Day of the Tentacle“ erscheinen. Hier finden sich viele alte Bekannte wieder.

An einigen Stellen scheint die Lucasfilms-Herkunft des Adventures durch. Im Spiel taucht öfters die Zahl 1138 auf. Diese bezieht sich auf eine frühere Filmarbeit von George Lucas mit dem Namen „THX-1138“. Auch Star Wars kommt natürlich nicht zu kurz. Im Zimmer von Dr. Ed hängt ein X-Wing-Modell. Und man trifft auch Chuck die Pflanze wieder. Diese findet später sogar in den Monkey-Island-Abenteuern Verwendung.

### Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Im Jahre 1997 wollen Aliens, deren Chef ein Elvis-Fan ist, ihre Verdummungsmaschine an der Menschheit ausprobieren. Zachary, der Hauptcharakter des Spiels, soll einen Bericht über das Zweiköpfige Eichhörnchen schreiben und kommt dabei einigen Rätseln auf die Spur. Mit in die Handlung verstrickt werden die Archäologin Annie und ihre Freundinnen Melissa und Leslie. Diese haben einen alten VW-Bus als Raumschiff umgebaut und sind damit zum Mars unterwegs. Kleiner Gag am Rande: Die Namen der weiblichen

Charaktere sind identisch mit denen der Ehefrauen der Programmierer. Ziel des Spieles ist, die Verdummungsmaschine zu zerstören und die Menschheit vor der totalen Dummheit zu bewahren.

Im Gegensatz zum Vorgänger Maniac Mansion beschränkt sich Zak McKracken nicht nur auf einen Handlungskomplex. Der Spieler darf durch die ganze Welt reisen und erlebt eine turbulente Geschichte. Lustigerweise werden hier auch einige Phänomene der 70er und 80er Jahre mit in das Spiel einbezogen. Zum Beispiel spielt das berühmte Bermuda-Dreieck eine Rolle sowie das Marsgesicht, das

1976 von der Marssonde Viking I fotografiert wurde. Auch die Monolithen, bekannt aus 2001: Odyssee im Weltraum, finden hier Verwendung, ebenso das Benzin für die Maniac Mansion-Kettensäge. Insgesamt ein überdurchschnittlicher Adventure-Mix, der jeden begeistert.

### Viele Handlungen, eine Lösung

Die Bedienung von Zak McKracken geschieht auch hier durch das SCUMM-Interface. Im Vergleich zum Vorgänger sind die Rätsel ein wenig kniffliger ausgefallen. Hier gibt es nur ein Finale im Gegensatz zu Maniac Mansion. Was der böse Dr. Ed in Maniac Mansion war, ist in Zak McKracken der Alien-Chef, der sich gerne als Elvis-Imitator betätigt. Der Verpackung des Spieles lagen außer der Anleitung und den Disketten eine Ausgabe des Nachtechos (die Zeitung, bei der Zak angestellt ist)



und die Codetabelle für den Pseudo-Kopierschutz bei. Der Kopierschutz bestand eigentlich darin, dass die Codes schwarz auf braun gedruckt waren, um das Kopieren der Tabelle zu erschweren. Bei (fast) jedem Flug in ein anderes Land wurde der User am Flughafen nach einer Zeichenfolge gefragt, die er dann mit der Maus oder dem Joystick eingeben musste. Hatte der Spieler keine Tabelle zur Hand bzw. den Code dreimal falsch eingegeben, landete er im Gefängnis mit einer lustigen Endsequenz.

### Inoffizielle Nachfolger und Fan-Arbeiten

Im Internet tummeln sich diverse Fan-Arbeiten und inoffizielle Nachfolger zu den beiden Spielehits. Besondere Erwähnung soll hier das Maniac-Mansion-Mania-Projekt finden. Die Besonderheit hierbei ist, dass die Fans einzelne Episoden im Maniac-Mansion-Look mit dessen Charakteren produzieren. Besonderheit im Vergleich zum Original ist ferner, dass das Spiel auch Schauplätze außerhalb der Villa bietet. Inzwischen ist schon ein richtiggehendes Universum entstanden. Die Beschreibung würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Weiterführende Links am Ende. Jeder, der sich berufen fühlt, kann eigene Episoden produzieren. Dafür werden auf der Homepage von Maniac Mansion Mania ein Entwicklertools sowie das Startpaket bereitgestellt.

Auch Zak McKracken kommt im Internet nicht zu kurz. Unter <http://www.zak2.org> findet man das Zak2-Projekt, das den interessanten Titel „Zak McKracken Between Time And Space“ trägt. Das Projekt lag mehrfach auf Eis – aber jetzt soll es kurz vor dem Release stehen (siehe dazu auch die Kurzmeldung auf Seite 5 – für die nächste Ausgabe von Lotek64 ist dazu ein ausführlicher Bericht geplant.)

Nicht zu vergessen: die Gruppe von Lucasfan Games hat zwei Remakes produziert. Und zwar Maniac Mansion Deluxe sowie eine weitere Version von Zak McKracken. Nach meinen

Informationen duldete LucasArts zunächst das Geschehen, soll es sich aber mittlerweile anders überlegt haben. Die Webseite ist mittlerweile leider geschlossen, ein wenig Googlen nach den Remakes dürfte aber ans Ziel führen.

### Scumm und ScummVM

SCUMM steht für Script Creation Utility for Maniac Mansion. Auf dieser Engine basieren, außer Maniac Mansion und Zak McKracken, auch die Spiele der Monkey-Island-Reihe (Teil 1 bis 3), Indiana Jones (Teil 3 und 4), Loom, Day Of the Tentacle, Sam & Max, Vollgas und The Dig.

SCUMM VM stellt eine virtuelle Maschine (ähnlich der Java VM Runtime) für die alten Klassiker zur Verfügung. ScummVM funktioniert vereinfacht erklärt nach dem folgenden Prinzip: Habt ihr noch die alten Originaldateien, könnt ihr unabhängig von Hardware oder Betriebssystem das Spiel auf eurem Rechner spielbar machen. Einfach per ScummVM die alten Dateien importieren und es kann losgehen. Da die ScummVM unter GPL-Lizenz verfügbar ist, kann jeder am Code mitarbeiten. ScummVM wurde in C++ realisiert, in Verbindung mit der SDL-Bibliothek. Je nach Spiel kann das Importieren der Dateien etwas variieren. Im Netz findet man aber schnell Hilfe, unter anderem auch auf der deutschsprachigen ScummVM-Seite. Die Engine ist mittlerweile auch für diverse Konsolen, Handys, PDAs und ähnliche Geräte verfügbar.

### Die Entwickler Ron Gilbert und Garry Winnick

Ron Gilbert ist einer der Programmierer und zeichnet außer für Maniac Mansion und Zak McKracken auch für Monkey Island 1 und 2 verantwortlich. Bevor er bei Lucasfilm Games angestellt wurde, arbeitete er an diversen Arcade-Spielen, leider wurden von diesen bisher keine veröffentlicht. 1985 fing Ron Gilbert bei Lucasfilm Games mit den Arbeiten an Maniac Mansion an, gemeinsam mit seinem Kollegen Gary Win-



nick. Nach seinem Weggang von Lucasfilm Games arbeitete Gilbert unter anderem für Firmen wie CaveDog Entertainment und entwickelte Computerspiele für Kinder. Laut einem Interview im Jahr 2004 arbeitet Ron Gilbert momentan an einem Spiel für Erwachsene.

Garry Winnick betätigte sich vor seiner Anstellung bei Lucasfilm Games als Grafiker bei Atari. Maniac Mansion war sein erstes Projekt als Designer. Weitere Informationen über den Rest der Entwickler sind rar.

### Fazit

Auch 20 Jahre nach dem Erscheinen der Originale machen diese Adventures schlicht Spaß. Sie waren wegweisend für eine ganze Generation von Spielern. Ich erinnere mich noch an mein elftes Lebensjahr, als ich wochenlang mit Maniac Mansion und Zak McKracken verbrachte. Letzteres sollte sich als harter Kandidat erweisen. Ich benötigte über ein Jahr, die letzten Rätsel zu lösen. Auch heute ist eine gepflegte Partie MM oder ZMC ein Muss hin und wieder.

Ein Kauf der Originale über eBay ist momentan ein teures Vergnügen. Wer eines der beiden Adventures mit Verpackung sowie vollständigem Inhalt erwerben will, muss tief in den Geldbeutel greifen. Preise um die 80 bis 100 Euro sind keine Seltenheit.

Ansonsten... auf die nächsten 20 Jahre!

### >> Weiterführende Links

- <http://www.tentakelvilla.de>
- <http://www.zak2.org>
- <http://www.scummvm.org>
- <http://www.maniac-mansion-mania.com>
- <http://www.lucasarts.com>



### Yvon Folz

Geburtsdatum: 26.11.1980  
Wohnort: Saarbrücken  
Ist: Softwareentwickler  
Hobbies: Computer (C64, Amiga, Xbox), Game Development, DJing (EBM/TBM, Alternative), Terminator Fan ;-)

Yvon Folz machte von 2002 bis 2005 eine Ausbildung zum Fachinformatiker/Anwendungsentwickler. Von 2005 bis 2006 arbeitete er im E-Learning-Sektor. Seit 2007 arbeitet er schwerpunktmäßig an der Entwicklung von Webseiten und CMS-Systemen auf der Basis von Zope und Plone. Hobbymäßig beschäftigt er sich mit Game Development und hofft, seinen Tetris-Clone naTris endlich freigeben zu können. Hin und wieder ist Yvon auch als DJ im saarländischen Raum tätig.

Der Name „McKracken“ wurde laut Wikipedia vom Programmiererteam zufällig aus einem Telefonbuch ausgesucht. Damit befindet sich Zak McKracken in prominenter Gesellschaft mit dem Ballerspiel Katakis, dessen Name, eigentlich ein griechisches Restaurant, aus dem Telefonbuch von Gütersloh stammt.



# Vergessen und verschenkt?

Für Fans klassischer Computer steht außer Frage, dass Spieleperlen aus der Steinzeit des Genres oft mehr Spaß machen als Hi-Tech-Hardwarefresser mit fotorealistischer Grafik. Mittlerweile haben Computerspiele auch am PC eine lange Geschichte, und die Liste der von der Industrie vergessenen Titel wird immer unübersichtlicher. Gerald Meyers Abandonware-Lexikon möchte Interessierten helfen, sich einen Überblick zu verschaffen.

Retrospieler kennen das Problem: Alte Titel, darunter auch viele Klassiker, sind seit Jahren nicht mehr erhältlich. Second-Hand-Shops und Online-Auktionshäuser können eine Hilfe sein, doch viele Spiele sind einfach nicht greifbar, zumal viele Softwarehäuser aus dem „Goldenen Zeitalter“ längst nicht mehr existieren oder einfach kein Interesse haben, sich um Produkte zu kümmern, die kein Geld mehr einbringen. In einigen Fällen haben die Inhaber der Rechte ihre Programme freigegeben, in anderen Fällen sind die Rechte auf neue Eigentümer übergegangen und liegen dort ungenutzt in Schubladen, so ferne sie nicht in Remakes verbraten wer-

den. Nicht selten ist gar nicht mehr feststellbar, wem die Rechte an einem Spiel gehören.

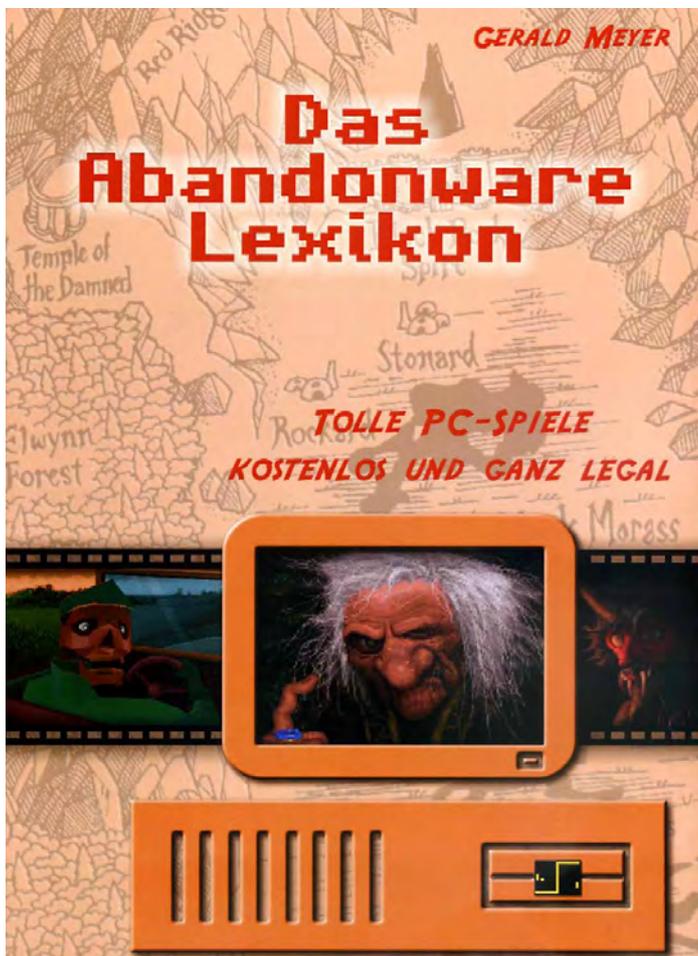
Solchen von der Industrie bzw. den Autoren de facto aufgegebenen Programmen hat die Szene die Namen „Abandonware“ gegeben. So einfach, wie es im Titel des vorliegenden Buchs von Gerald Meyer an klingt, ist die rechtliche Lage leider nicht. Die vereinfachende Aussage über die Legalität wird bereits auf einer der ersten Seiten wieder relativiert, schließlich liegt die Entscheidung immer beim User, der sich Abandonware beschafft und auf seinem Rechner betreibt. Natürlich stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage,

ob es nicht angebracht wäre, rechtliche Grundlagen für eine Entkriminalisierung der Verwendung solcher „vernachlässigter“ Programme zu schaffen. Immerhin wurden in den vergangenen Jahren in Einzelfällen Privatpersonen Spiele mit Klagen bedroht, die ohne Gewinnabsicht im Internet Spiele tauschten, die seit über 20 Jahren nicht mehr zu kaufen sind. Hierzu ist aber anzumerken, dass nicht die Rechteinhaber, sondern geschäftstüchtige Anwälte mit Klagen drohten, um mit Abmahnbriefen ein paar Euros extra zu verdienen.

Natürlich ist noch eine andere Frage von Bedeutung: Läuft das Programm überhaupt noch auf moderner Hardware? Gerald Meyers Lexikon beschäftigt sich nur mit „PC“-Spielen, deshalb ist die Frage mit einem eindeutigen Ja zu beantworten. Fast alle aktuellen PC-Betriebssysteme können einen MS-DOS-Rechner emulieren, und das in guter Qualität. Moderne Sound- und Grafikkarten sind in solchen Umgebungen oft einfacher zu konfigurieren als unter der Original-Hardware,

wo Jumper umgesteckt und IRQs manuell konfiguriert werden mussten. Auch die Emulation älterer Windows-Versionen ist kein Problem, so lange man im Besitz einer installationsfähigen Diskette/CD ist. Tipps zu diesem Thema finden sich ebenso im Abandonware-Lexikon wie eine Reihe von Lösungshilfen und Cheats, die oft mittels eines Hex-Editors eingegeben werden. Anfängern erhalten im Buch Tipps, wie Dateien auf diese Weise manipuliert werden können. Die Fülle an Material ist beeindruckend, neben einer kurzen Vorstellung des jeweiligen Spiels hat Gerald Meyer auch unzählige Tipps und Cheats auf Lager. Dass sich das Lexikon auf MS-DOS/Windows-Spiele beschränkt, ist angesichts der Materialfülle nachvollziehbar. Einziger Kritikpunkt ist die etwas lieblose Gestaltung, denn Illustration und Screenshots sucht man vergebens. Angesichts des Nutzens für Spielenostalgiker sollte das aber zu verschmerzen sein.

Gerald Meyer, Das Abandonware Lexikon (Edition Retrobooks). DIN A4, Paperback, 260 Seiten, ISBN 978-938199-11-4, 29,80 Euro (Deutschland).



Porto  
bezahlen  
nicht  
vergessen

An  
**Lotek64**  
Waltendörfer Hauptstr. 98  
A-8042 Graz  
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer

**Lotek64**

- 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: \_\_\_\_\_

# Retro Treasures X

Simon Quernhorst

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

## Commando / Space Invasion

Commando kennt jeder C64-Fan. Neben guter Grafik und Spielbarkeit macht vor allem die Musik von Rob Hubbard diese Automatenumsetzung zu einem echten Klassiker. Leider ist diese Version viel zu leicht und innerhalb einiger Minuten durchgespielt. Umgesetzt wurde die C64-Version 1985 von Elite Systems Ltd., der Programmierer war Chris Butler – er ist auch für die C64-Umsetzungen von z.B. Space Harrier, Power Drift und Thunder Blade verantwortlich.

Als Ursprungsversion erschien der Commando-Automat 1985 von Nihon Bussan/AV Japan, es wurde lizenziert von Capcoms japanischem Automaten „Senjou No Ookami“, was mit „Battlefield of the Wolf“ übersetzt werden kann. Umsetzungen von Commando erschienen für die Homecomputer Spectrum, CPC, Amiga, Atari ST und C64. Die C64-Version wurde von dem britischen Magazin Zzap!64 mit 77% bewertet. Eine NES-Version folgte 1986 von Capcom, noch 1988 wurde von Activision eine Umsetzung für das Atari VCS veröffentlicht. Die Verpackung der VCS-Version zeigt wieder das ursprüngliche kursive Commando-Logo des Automatengehäuses während die Verpackungen der anderen Versionen das bekannte 3D-Logo aus dem Intro des Spiels zeigen. In den meis-

ten Versionen wird der Held „Super Joe“ genannt.

Als Fortsetzung erschien in Japan 1990 „Senjou No Ookami II“. In der westlichen Welt wurde der Automat als „Mercs“ veröffentlicht und unter diesem Titel auch für die Computer Spectrum, CPC, Amiga, Atari ST und C64 sowie die SEGA-Konsolen Mega-Drive und MasterSystem umgesetzt. Die C64-Version erschien 1991 von US Gold und erhielt in Zzap!64 verhaltene 59%.

Nicht zu verwechseln ist dieses „Commando“ übrigens mit dem Spielhallenautomat „Commando“ von SEGA aus dem Jahr 1983.

„Commando“ wird „Space Invasion“

Kommen wir nun zu dem Grund der Erwähnung als „Retro Treasure“.

Aufgrund einer möglichen Indizierung des Kriegsspiels in Deutschland wurden die Sprites, das Titellogo, das Kassettenlabel und das Verpackungslayout der C64-Version geändert. So gilt es in der deutschen Version nun Roboter statt Menschen zu bekämpfen. Mir ist nicht bekannt, dass Space Invasion für ein anderes System neben dem C64 erschienen ist.

Die Anleitungshäfte der C64-Versionen von Commando und Space Invasion sind vollkommen identisch und zeigen beide sowohl das Commando- als auch das Space Invasion-Verpackungsbild. Die deutschen Seiten enthalten die Überschrift „Kommando / Weltraumüberfall“.

Doch es wurde nicht alles angepasst, denn beim Laden von Space Invasion erscheint noch „Commando“ als Filename und als Spieletitel im Lade-



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: Far Cry Instincts (Xbox).

screen. Erst nach dem abgeschlossenen Ladevorgang sieht man das Space-Invasion-Logo, welches wesentlich unattraktiver als das Commando-Logo ist. Beide Versionen wurden von Elite hergestellt und vertrieben.





Oben: Die Originalversion des C64-Kommandos.

Unten: Space Invasion!



Die Titelscreens beider Versionen... (oben)

...sowie Bilder aus der ersten Area im direkten Vergleich (unten).



aus dem Nähkästchen



Ich erzähle in 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](http://www.dorn.at)

# Wir haben die Star-Trek-Technologie eingeholt!

Neulich fragt mich einer, was denn da herumstehe. – „Ja, das ist ein Amiga 1200. Schaut zwar nur wie eine Tastatur aus, ist aber ein kompletter Computer. Mit Festplatte, einer Notebookfestplatte. Und jaaa – ist noch kompatibel. 20 MegaByte hat sie.“

„20 Gigabyte? Soo klein?“ „Nein, 20 MEGA-Byte. So groß! Vor 15 Jahren ist man damit schon recht weit gekommen! Wenn ich mich recht erinnere, waren damals Laptops mit 286er CPU oder 386SX en vogue. Das war aber eine andere Preisregion.“

„Nun, und wenn wir schon so weit sind: die meisten Amiga-Spiele sind damals noch problemlos mit ein bis zwei Disketten durchgekommen (à 880 kB das Stück). Natürlich hat man sich gefragt, wie ein C64 mit einer 200-kB-Diskette auskommen konnte – aber der Newsroom mit 10 Disketten, die abwechselnd eingelegt werden wollten, gab schon 1984 die Antwort. Damals waren 5 1/4“-Disketten angesagt. Die gab es für PCs um damalige 50 österreichische Schilling, in Euro: 3,63 – das Stück wohl gemerkt, ein irrer Preis! Da hat man sich auch gleich noch einen Diskettenlocher besorgt, und die Disketten doppelseitig betrieben. Am C64 durch Umdrehen der Floppy. Der PC konnte seine 360 kB mit einem Doppelsekopf ohne Umdrehen lesen. Was aber keine Erfindung von IBM war – denn schon etliche Jahre vorher hatte die Lisa von Apple diese Technologie benutzt. Es wurden aber doppelt so viele Daten auf die Diskette geschrieben – und die Löcher waren auf beiden Seiten der Diskette, also vier Löcher! Immerhin konnte die Lisa 1982 schon 870 kB auf



eine Diskette quetschen. Der PC hat wohl erst so knappe zehn Jahre später die 1,2-MB-HD-Diskette kennengelernt.“

„Nur um die Relationen zu verdeutlichen: ein Amiga mit grafischer Oberfläche hat ca. 1 MB (512 KB Kickstart plus noch mal so viel Workbench) für das Betriebssystem verbraucht, ein heutiger Vista-PC hätte gerne locker 1 GB (besser 10) beschlagnahmt. Der C64 ist da unter Geos mit 2 x 64 KB (!!) durchgekommen! (Und nun überlegt man sich, warum das iPhone 8 GB hat! Ok – damals war an Videos auf einer Diskette noch kein Gedanke verschwendet worden...)“

„Nun verschwinden langsam die Floppys, die 128-MB-Zip-Drives sind museumsreif, und man kann von Glück sagen, wenn noch ein CD-Laufwerk vorhanden ist. Das aber nur deshalb, weil die DVD-Laufwerke rückwärts kompatibel sind. Denn USB-Sticks haben die Welt erobert, und – ehrlich gesagt – wenn jemand einen 4-GB-Streifen für den Fotoapparat kauft, dann fragt man sich schon, ob da nicht alle Urlaubsfotos bis zum Lebensende draufpassen... irgendwie erinnert mich das dann an die kleinen Kristallspeicher von Captain Kirk und Mr. Spock – denn bis auf Raumschiffe und Außerirdische haben wir die Star-Trek-Technologie inzwi-

Bild: Der Amiga 600 ist ein im Jahre 1992 von Commodore eingeführter Computer. Seine Leistungsdaten entsprachen weitgehend denen des Amiga 500 Plus, er wurde wie dieser mit dem neuen „Enhanced Chip Set“ des Amiga 3000 ausgerüstet, besaß mit 1 MB RAM doppelt so viel Arbeitsspeicher wie die ursprüngliche Variante des Amiga 500, eine PCMCIA-Schnittstelle und einen ATA-Controller für eine 2,5“-Festplatte. Wie auch der Amiga 500 besaß er kein Tower-Gehäuse, sondern war in einem Tastaturgehäuse ähnlich dem Commodore 128 eingebaut. (Quelle: Wikipedia)

schen locker eingeholt. Handys auf der Uhr, GPS im Handy und die Tablets an jedem Eck. Da würde ich doch meinen, das iPhone gehört in die Perry-Rhodan-Zukunft von 3400...“



„Lisa“ war der erste Computer von Apple, der mit einer grafischen Benutzeroberfläche ausgeliefert wurde. Da er viel zu teuer und zudem nicht mit dem kurz darauf erschienenen Macintosh kompatibel war, wurde das im Grunde geniale Gerät zum Flop für Apple.

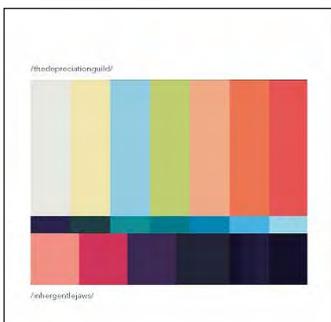


von  
Steffen  
Große  
Coosmann

Welche aktuellen Releases lohnen den Download? Ich nehme euch die Suche nach guten Tunes ab!

## Musik: Aktuelle Releases

### The Depreciation Guild In Her Gentle Jaws



(Chiptune/Rock) Nach ihrem kleinen, drei Songs starken Release „Nautilus“ auf 8bitpeoples kommt nun ein gewaltiges Album. „In Her Gentle Jaws“ setzt auf den Kontrast zwischen Gitarren und Chiptunes und bringt perfekt arrangierte Vocals. Diese verschwinden zwar leider oftmals hinter den opulenten Gitarren- und Chiptuneparts, was das Verstehen der Texte manchmal sehr schwer macht. Dennoch fragt man sich laufend, warum diese Band nicht längst einen Plattenvertrag hat.

Download: [www.inhergentlejaws.com](http://www.inhergentlejaws.com)

### Goto80 Open Funk Sores

(Chipmusic) Dieses Album kommt gleich in dreifacher Ausführung. Zunächst einmal klassisch im MP3-Format. Dann gibt es alle Songs ebenfalls im MOD-Format, damit der geneigte Remixer auch was zu tun hat. Doch das Beste kommt wie immer nur zum Schluss: Das Ganze gibt es auch noch als audiovisuelles Gesamtkunstwerk für die Sonys Handheld-Konsole PSP, das ich leider in Ermangelung einer Handheld-Konsole nicht testen konnte. Die Tracks sind groovy, funky und noisy und durch die MODS

bekommt man auch einen guten Einblick in Goto80s Arbeitsweise.

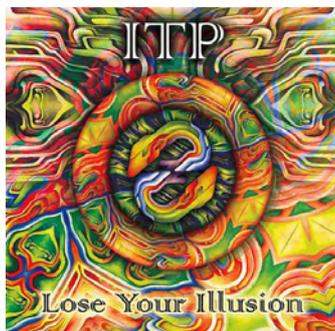
Download: [enoughrecords.scene.org](http://enoughrecords.scene.org)

### The Penetrator Who Pissed On My Atari

(Hardtechno) The Penetrator macht seinem Namen wieder mal alle Ehre und penetriert unsere Ohren mit seinem genial verrückten Sound. Hin und wieder lässt er deutlich Chipdrums einfließen, was mit den schnellen und harten Technobeats eine interessante Mischung ergibt.

Download: [www.tonmagnet.de](http://www.tonmagnet.de)

### ITP Lose Your Illusion



(Psytrance) Manchmal dauert es eben auch mal ein Jahr bis ich einen guten Release finde. So geschehen bei diesem feinen Album, das bereits im Februar 2007 erschienen ist. „Lose Your Illusion“ des israelischen Duos ITP knallt ab der ersten Sekunde von „Stop Killing the Animals You Stupid Fucks II“ voll rein. Es gibt schnelle Beats, fette Synthlines, tiefe atmosphärische Pads, das volle Programm von Psytrance also. Doch das wirklich Besondere an diesem Album sind die

orientalischen Klänge, die von Gitarren bis hin zu weiblichem Gesang reichen. Ich bin immer wieder erstaunt, dass Musik von dieser Qualität frei erhältlich ist.

Download:  
[www.myspace.com/iitttppp](http://www.myspace.com/iitttppp)

### Dr. Zilog. The Satellite Of Love

(Chiptunes) Dass echte Schlagzeugsounds gemischt mit Chiptunes gut klingen, wissen wir spätestens seit Anamanaguchi. Dr. Zilog treibt es auf diesem Release eigentlich fast auf die Spitze. Die Drums sind hier nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern machen einen großen Teil des abgefahrenen Sounds aus. Der wiederum liegt irgendwo zwischen Horror und Happytunes. Zwischendurch werden immer mal wieder kleine Dialoge und Soundgebilde eingeworfen, was die schaurig melodische Stimmung des Albums wunderbar unterstützt.

Download: [www.myspace.com/drzilog](http://www.myspace.com/drzilog)

### Wizwars Distant Galaxy

(Chiptunes) Wizwars präsentiert mit „Distant Galaxy“ eine drei Track starke EP, die er live auf dem MAGFEST (Music and Gaming Festival) Anfang Januar einspielte. Dazu hat er einen Nintendo DS benutzt, auf dem ein Gameboy-Emulator mit LSDJ lief. Das hört man teilweise, denn den Tracks fehlen die für Gameboymusic typischen fetten Kickdrums. Aber gerade die neue Version von „Wave Traveler“ ist den Download mehr als wert.

Download: [www.megatwerp.com/wizwars/Distant%20Galaxy](http://www.megatwerp.com/wizwars/Distant%20Galaxy)

### FTFX Cruel Resolve



(Chip-Trance/Chipbreak) Für viele scheint es ja uncool zu sein, Chiptunes mit modernen Beats zu mischen. FTFX tut dies aber so perfekt, dass es kaum auffällt. Klanglich bewegt sich das Album irgendwo zwischen Chiptunes und Happy Hardcore und in wenigen Worten lässt es sich mit „Gute-Laune-Musik“ beschreiben.

Hin und wieder werden Dialogfetzen aus Animes eingestreut, teils auf englisch, teils auf japanisch. Ich höre das Album immer auf dem Weg zur und von Arbeit auf meinem MP3-Player, was mich einen stressigen Tag komplett vergessen lässt.

Download: [www.myspace.com/ftfx](http://www.myspace.com/ftfx)

### Nestroyer Nes of Troy

(NES-Techno) Während ich diese Zeilen schreibe, esse ich Apfelkompott und im Hintergrund läuft zum wiederholten Male Nestroyers Album. Und ich überlege mir, wie ich meine Abneigung gegen Gameboy- und NES-Techno noch rechtfertigen kann, denn dieses Album ist wirklich gut. Nach einigen Totalausfällen am Anfang des Albums kommt mit „Total Mess“ der erste wirklich gute Song des Albums. Der Name ist im Übrigen Programm. Trotz der stumpfen Beats bieten die nachfolgenden Songs allesamt wirklich geniale Melodien. Und mein Schälchen Apfelkompott hab ich jetzt auch aufgegessen.

Download:  
[www.myspace.com/nestroyer](http://www.myspace.com/nestroyer)

### Videogame Orchestra Slot Machine

(Clicks & Cuts) „Clicks & Cuts ist eine experimentelle Spielart der populären elektronischen Musik [...]. Schnittmengen bestehen mit Noise, Techno, House, Industrial, Nudub, Hardcore Techno, Electronica und Ambient.“ So lautet die Beschreibung in der deutschsprachigen Wikipedia. Und genauso hört sich dieses Album auch an. In den Tracks dieses Albums finden sich Elemente aus allen angesprochenen Teilbereichen wieder. Es gibt laute und hektische Momente und dann wieder ruhigere Parts. An manchen Stellen droht es fast schon zum Glitch abzurutschen. Perfekt arrangierte Beats und Percussions und immer wieder eingeworfene Voice-Samples runden das Hörerlebnis ab.

Download: [www.iimusic.net](http://www.iimusic.net)

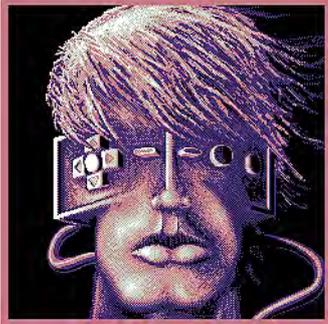
### Linde Output

(Chiptunes/FM) Was Linde mit „Let's Interface“ angefangen hat, führt er auf „Output“ fort. Das Album bietet schnelle Beats, Disco-Rhythmen, Jazz-Variationen und Chip-Arpeggios. Leider waren einige Songs bereits auf der Battle-Of-The-Bits-Compilation „Winter Chip II“ enthalten, eine Compo bei der Lindes Songs in ihren jeweiligen

Kategorien verdienstermaßen die vordersten Plätze eingenommen haben. Allerdings sind eben diese teils auch die besten Songs des Albums.

Download: [www.iimusic.net](http://www.iimusic.net)

Shnabubula  
Controller 1



(Chip-Funk) Obwohl die Tracks auf „Controller 1“ allesamt am besten in den

Funk-Kontext passen würden, driften sie nach einiger Zeit in ein unglaubliches Kuddelmuddel ab. Es wird aber keineswegs krachig und es bleibt auch immer melodisch. Dennoch fällt es oft sehr schwer, dem Ganzen noch zu folgen. Den Höhepunkt bildet dabei der letzte Track „Bee Ay“. Er klingt eher wie eine orchestrale Oper mit Streichern und

Bläsern, die im starken Kontrast zu Chiptunes, elektronischen Beats und den vorherrschenden Voice-Samples stehen. Aber genau dieses Durcheinander macht den Reiz des Albums aus.

Download: [www.iimusic.net](http://www.iimusic.net)

### Ansonsten

Dubmood – Atari-Ska L'Attack (Atari-Ska)  
[www.jahrtari.org](http://www.jahrtari.org)

Dubmood – Crackscene-music Best of 04-07 (Chiptunes)  
[dubmood.wordpress.com](http://dubmood.wordpress.com)

Gijs Gieskes – Molen (Chiptunes)  
[www.8bitpeoples.com](http://www.8bitpeoples.com)

IQBIT – L-ECTRO NO-EFFECTS (Experimental Electro)  
[www.brainstormlab.org](http://www.brainstormlab.org)

Josstintimberlake – Qetasid (Chiptunes)  
[www.kittenrock.co.uk](http://www.kittenrock.co.uk)

Paza Rahm – Gummi EP (Electronica)  
[netlabel.x-dump.com](http://netlabel.x-dump.com)

Stu – GreateST HITS (Chiptunes)  
[www.8bitpeoples.com](http://www.8bitpeoples.com)

## Bird Berlin / Escapehawaii: Acid, Acid

Musikfladen ist ein Non-profit-Label aus Lüneburg, das sich vor allem der Veröffentlichung von 7"-Vinyl-Platten verschrieben hat. Mit der Ende 2007 veröffentlichten Split-CD „Acid, Acid“ von Bird Berlin und Escapehawaii ist dem kleinen Label ein großer Wurf gelungen, der in unnachahmlicher Weise den Geist der 80er Jahre atmet.

Bei den fünfzehn Tracks von Acid, Acid ist man von Anfang an einem synkretistischen Klangexperiment ausgesetzt, das den Punk mit Gameboy-Gepiepse, die Fehlfarben mit vollendetem Nerdium und die Neue Deutsche Welle mit Chipmusik versöhnt. Bird Berlin stammt ungeachtet seines Namens aus Bayern und ist, glaubt man Mike Witschi von Musikfladen, ein „Extremkünstler“, der seine Mission in der Erhöhung der Geburtenrate in Kombination mit steigenden Diskoverletzunfen sieht. Escapehawaii alias Bernd Haas aus Nürnberg setzt weniger auf Discobeats und Jimi-Somerville-Gesang als auf Gameboy und Moog.

Wer denkt, das passe alles nicht zusammen, liegt daneben. „Was läuft falsch in dieser Stadt“ ist eine schöne Hymne für die Generation 35+ mit den Mitteln von 8-Bit-Computermusik. Ein Geschenk des Himmels.

Übrigens: wer diese CD mag, sollte sich auch die Platte „wandelwelt“ der österreichischen Discobhelden 78plus anhören.

### Infos

Bird Berlin / Escapehawaii: Acid, Acid  
Remixes von DJ Eurotrash 2000, DJ Dawell, Mini Roc, Robert Castor, littbarski & kaisa.

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



### Chiptune-News

#### Blipfest – Die Videos

Das Blipfest ist seit 2006 der Höhepunkt des Chiptune-Jahres. 2PlayerProductions haben jetzt die Videos ins Netz gestellt, damit sich jeder, der in den letzten Jahren nicht in New York sein konnte, dennoch ein Bild von diesem grandiosen Festival machen kann. Besonders interessant finde ich es auch, einmal die Gesichter hinter der Musik zu sehen. Auf der 2PP-Homepage gibt es die 2006er DVD ebenfalls zu kaufen. Allerdings sollte man sich vorher absichern, dass der eigene DVD-Player in der Lage ist, das NTSC-Format abzuspielen.  
[www.2playerproductions.com](http://www.2playerproductions.com)  
[www.vimeo.com/blip2006](http://www.vimeo.com/blip2006)  
[www.vimeo.com/blip2007](http://www.vimeo.com/blip2007)

#### Megatwerp Releases

Nach einer Neugestaltung des Labels Megatwerp ist ein Großteil der Releases dort nicht mehr zu finden. Ein paar davon sind jetzt auf PTE Squad aufgetaucht. Darunter auch „The Gameboy Tree Adventures“ von Arcadecoma und die „Compeat EP“ von Super Multifaros.  
[www.ptesquad.com](http://www.ptesquad.com)

#### Kostenlose Desert-Planet-Digisingle

Zum im deutschsprachigen Raum Anfang April erschienenen Album „Moonrocks“ gibt es eine Digisingle zum kostenlosen Download. Man kann sich auch einige Tracks des Album komplett anhören und sich so schon ein gutes Bild des neuen CD-Releases der finnischen Chiptunes-Super-Group machen.  
[www.desertplanet.com](http://www.desertplanet.com)  
[www.9pm-records.de](http://www.9pm-records.de)

#### Pixelmod Records sucht Künstler

Seit Ende März ist mein eigenes kleines Label am Start. Und klein ist dort auch Programm. Es handelt sich bei Pixelmod Records, das ich zusammen mit einem Freund auf die Beine gestellt habe, um ein reines Modul-Label. Falls DU also mit einem Tracker wie FastTracker, ScreaTracker oder ähnlichem arbeitest, bieten wir die ultimative Plattform für deine Module. Mehr Informationen gibt es unter [www.pixelmod-records.tk](http://www.pixelmod-records.tk) (englisch) oder per eMail unter [pixelmod.records@googlemail.com](mailto:pixelmod.records@googlemail.com)

## Lotek64 #26 PREVIEW

Lotek64 ist ein Magazin mit eigenem Charakter, ein widerspenstiges Biest mit unbezähmbarem Eigenwillen, das Artikel, aber auch seinen eigenen Erscheinungstermin gerne hinauszögert und Redakteure und Leser damit beinahe in den Wahnsinn treibt. Trotz der Probleme haben wir das sture Ding irgendwie liebgewonnen, weil es uns immer wieder mit Nettigkeiten versöhnlich stimmt, wenn wir nicht damit rechnen. Oftmals zieht es aber auch hochinteressante Artikel an, die man gerne liest. Diese in einer Vorschau zu nennen ist angesichts der Eigenwilligkeit des Heftes fast schon unmöglich. Vorsichtig schreiben wir ein paar Artikel auf, die von diversen Autoren für eine der nächsten Ausgaben angekündigt wurden:

- Fortsetzung des Civilization-Artikels
- Pixelpunch: Nach einer kurzen Pause schreibt Klemens Franz über das ewig aktuelle Spiel Doom.
- Noch ausständig: die besten Prügelspiele für den C64!

Änderungen sind sicher, Texte sind willkommen! -> [lotek64@aon.at](mailto:lotek64@aon.at)

# Lotek64

Lotek64 #26 erscheint Anfang Sommer 2008.

## COMMODORE 64 GAME CHARTS

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

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 24. März 2008.  
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)

## Lord Lotek LP-Charts April 1992

01. Jesus and Mary Chain – Reverence
02. Spiritualized – Lazer Guided Melodies
03. Giant Sand – Center of the Universe
04. Joy Division – Substance 1977–1980
05. Helmet – Meantime
06. Sisters of Mercy – Some Girls Wander by Mistake
07. Laibach – Kapital
08. Beastie Boys – Check Your Head
09. Blumfeld – Ich-Maschine
10. Barry Adamson – Soul Murder
11. Slint – Spiderland
12. Primal Scream – Screemadelica
13. Nirvana – Nevermind
14. Smashing Pumpkins – Gish
15. Metallica – Metallica („Black Album“)



## Lotek64- Räumkommando

Wer seine Sammlung ergänzen oder uns einfach für das Aufräumen unseres Archivs bezahlen möchte, kann jetzt alte Lotek64-Hefte nachbestellen. Alle Einnahmen werden für Druck- und Portokosten verwendet.

Folgende Hefte können gegen Portokosten + 50 Cent pro Heft bestellt werden: 11, 14, 17-SW (Umschlagseiten schwarzweiß).

Gegen Portokosten + mindestens 1 Euro Spende pro Exemplar: 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 17-F (Farbumschlag), 20, 23.

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 1, 3, 6, 8, 16, 19, 24, Lotek64 Extended (PSP).

Vergriffen sind die Hefte 2, 13, 18, 21/22.

Bestellungen an [lotek64@aon.at](mailto:lotek64@aon.at)



hängt die **software**?

mmc replay bringt die software auf flash-speicher mit.  
keine langen wartezeiten, kein ärger mit dem diskettenlaufwerk.

**gute hardware für gute computer.**

INDIVIDUAL  
COMPUTERS

[www.icomp.de](http://www.icomp.de)