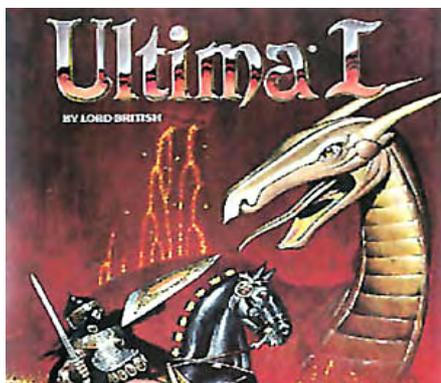


# Lotek64



Nr. 31 / Oktober 2009

+++ To Be on Top (C64) +++ Rock Band: Beatles +++ Journey Escape (Atari VCS) +++ Lost Files of Sherlock Holmes +++



## Die ultimative Geschichte von Lord British und seinem Rollenspiel Ultima – eine Retrospektive

Seite 24



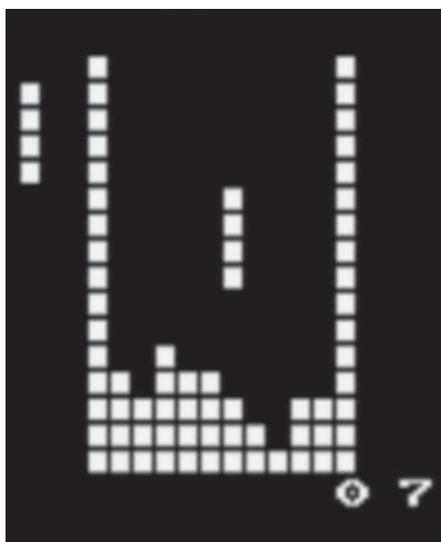
## Action-Adventure mit Jump-and-Run-Elementen C64-Spiel Knight'n'Grail

Seite 9



## Geheimnis um verlorenes Amiga-Spiel New York City (Amiga)

Seite 14



## Lotek64 feiert 25 Jahre Tetris From Russia With Love

Seite 21

 **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!  
Auch einzelne Komponenten oder komplette PC-Anlagen kann ich liefern.

z.B.

## Commodore C64

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

## Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

## Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluss eines Competition Pro!)

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

Scartkabel

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

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

**Sonderwünsche? Kein Problem!**



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





## Liebe Loteks!

Aufmerksamen Lesern wird nicht entgehen, dass in dieser Ausgabe zwei Beiträge fehlen, ohne die normalerweise keine Ausgabe von Lotek64 erscheinen dürfte: die pixel-punch-Kolumne von Klemens Franz und die Musik-Seiten von Steffen Große Coosmann. Beide waren diesmal verhindert und werden im nächsten Heft, das auch den dritten Teil der Astronomie-Serie enthalten wird, wieder mit Beiträgen vertreten sein.

Zum Glück konnte aber in beiden Fällen würdiger Ersatz gefunden werden: Thomas Hebbel testete nicht nur das neue C64-Spiel Knight'n'Grail, sondern führte ein bereits im vorletzten Heft angekündigtes Interview mit dem schwedischen C64-Coder JackAsser, das aus technischen Gründen erst jetzt erscheinen kann. JackAsser hat sich kein geringeres Ziel gesetzt, als den 16-Bit-Rollenspielklassiker Eye of the Beholder auf den C64 zu bringen.

Mit Andreas Dobersberger haben wir einen Autor gewonnen, der sich in seinem Lotek64-Debut kein gerin-

geres Thema vorgenommen hat als die klassische Ultima-Reihe.

Auch Gastautor Lutz Goerke, unseren Lesern längst bekannt, steuert erneut einen äußerst spannenden Beitrag über ein verschollenes Amiga-Spiel bei.

Viel Vergnügen mit diesem Heft!  
Georg Fuchs

Wie immer gilt Thomas Dorn, Arndt Dettke und Martin Schemitsch unser besonderer Dank.

## Spenden

Wer Lotek64 mit einer Spende unterstützen möchte, kann dies nun auch mittels Paypal tun.

Konto: commodore@aon.at

Jeder Betrag ist willkommen, bitte „Spende Lotek64“ als Zahlungszweck angeben.

DANKE an alle, die uns bisher unterstützt haben!

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

# INHALT

Newsticker (Tim Schürmann, Georg Fuchs) .....	4
Kalender „Retro Games 2010“ (Georg Fuchs) .....	5
Eye of the Beholder / C64: Interview mit JackAsser (Thomas Hebbel) .....	6-8
Kick Off 2 World Cup 2009 (Georg Fuchs) .....	8
Die Leiden des jungen (Schwert-) Wefers: Knight'n'Grail / C64 (Thomas Hebbel) .....	9-10
Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele, Teil 3 (Nik Ghalustians, Georg Fuchs) .....	11-12
Musikvideospiele / Retro Treasures: Journey Escape (Simon Quernhorst) .....	13
Auf den Spuren eines verlorenen Amiga-Spiels: New York City (Lutz Goerke) .....	14-17
Arcaderoom: Hyper Neo Geo 64 (Andranik Ghalustians) .....	18-19
Arcade: Tipps und Tricks für Splatterhouse (RFK) .....	19-20
25 Jahre Tetris: From Russia With Love (Axel Meßinger) .....	21-22
Rockman 7FC: MM7-Demake (Steffen Große Coosmann) .....	23
Ultima: Eine Retrospektive (Andreas Dobersberger) .....	24-27
RPG-Maker-Community: Interview mit Sean David Schöppler (Axel Meßinger) .....	28-29
Adventure-Schatzkiste: The Lost Files of Sherlock Holmes (Axel Meßinger) .....	30-31
Aus dem Nähkästchen (Thomas Dorn) .....	31

## DAS LOTEK64-ABO

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen. Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, werden die Portokosten seit Ausgabe 15 mit 1 Euro veranschlagt, auch wenn sie außerhalb Österreichs (je nach Gewicht

der Gesamtsendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können. Das 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: die lotek64-redaktion



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“ Sobiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Steffen Große Coosmann

Axel Meßinger

# Retro-Newsticker

gesammelt von  
Tim Schürmann

12. Juli 2009

Der Commodore 64 hat in einem **Subaru-Werbespot** einen Gast-auftritt: <http://www.youtube.com/watch?v=ibm6kcDCRFI>

12. Juli 2009

Der Cincinnati Commodore Computer Club (CCCC) verkauft ab sofort eine **billige Netzwerkkarte für den C64**. Die „64NIC+ Commodore 64/128 Ethernet Card“ emuliert eine RR-Net und funktioniert folglich mit den dafür geschriebenen Programmen und Spielen. Die Karte ist für 55 USD zu haben.

12. Juli 2009

Das Action-Adventure **Knight'n'Grail** ist ab sofort für den C64 bei Psytronik erhältlich: <http://www.psytronik.com/> ; <http://www.binaryzone.org/retrostore/> Das Spiel wird in diesem Heft einem ausführlichen Test unterzogen.

12. Juli 2009

Sony veranstaltet einen Remix-Wettbewerb, bei dem man eine **C64 Music Work Station** gewinnen kann. Der Hauptpreis besteht aus einem C64, einer 1541, einer Prophet 64-Karte, ACID Pro Software, fünf Bibliotheken und einem T-Shirt. Jeder kann mitmachen, die nötige Software und Loops stellt Sony bereit. <http://www.remix64.com/Sony/s%208%20Bit%20Weapon%20Remix%20Contest%20Page!> ; <http://www.remix64.com/8%20Bit%20Weapon's%20official%20site!>

26. Juli 2009

DATA-LAND hat gleich **drei neue Spiele für den C64** veröffentlicht: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=81282> ; <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=81060>

26. Juli 2009

**Nachfolger des 1541Ultimate**: Auf der Homepage des 1541 Ultimate wurde der Nachfolger vorgestellt: Die neue Cartridge kommt mit einem Gehäuse und Kassetten-Emulation. Dafür unterstützt das neue Modell nur noch MicroSD-Karten und muss auf den Ethernet-Anschluss verzichten. Als Ausgleich wurde eine „extra coole“ Funktion angekündigt – worum es dabei genau geht, wollte der Entwickler noch nicht verraten. <http://www.1541ultimate.net>

02. August 2009

Mit **MSSIAH** ist jetzt der **Nachfolger des Prophet64-Moduls** er-

## >> Versionscheck

Name	Aktuelle Version	Emuliert
WinUAE .....	1.6.1 .....	Amiga
VICE .....	2.1 .....	C64, C128, Plus/4, PET
CCS64 .....	3.7 .....	C64
Hoxs64 .....	1.0.5.27 .....	C64
Emu64 .....	4.20 .....	C64
Frodo .....	4.1b .....	C64
MESS .....	0.134 .....	Heimcomputer und Konsolen
MAME .....	0.134 .....	Automaten
Power64 .....	4.9.5 .....	C64
Yape .....	0.83 .....	Plus/4
ScummVM .....	1.0.0rc1 .....	Diverse Adventures
DOSBox .....	0.73 .....	MS-DOS

schienen. Es erweitert den C64 um MIDI-Ports und bringt gleich auch noch einen Sequenzer mit. Die Cartridge kostet 49,95 Euro und ist bei 8BitVentures erhältlich. <http://www.8bitventures.com>

09. August 2009

**Chris Hülsbeck** schreibt offenbar die Musik für das Spiel **Zombie Smash!** für das iPhone. Das Spiel soll einen Retro-Touch besitzen. <http://www.zombiesmash.gamedrs.com>

06. September 2009

Die C64-Konvertierung des Spiels **The Wild Bunch** ist endlich abgeschlossen: [www.gamesplaygames.co.uk/thewildbunch/](http://www.gamesplaygames.co.uk/thewildbunch/)

06. September 2009

**„Commdore“-Betriebssystem für Intel-Rechner**: David Murray entwickelt ein Betriebssystem für moderne Intel-PCs, das sich wie das einstige OS von Commodore verhält. Mehr Info zum „Admiral64“ getauften Projekt gibt hier: [http://groups.google.de/group/comp.sys.cbm/browse\\_thread/thread/f135c63b89a7077e?hl=de#](http://groups.google.de/group/comp.sys.cbm/browse_thread/thread/f135c63b89a7077e?hl=de#) ; <http://galaxy22.dyndns.org/admiral.exe>

06. September 2009

**Lego-Video** mit C64-Bezug: <http://www.youtube.com/watch?v=4qsWFFuZYI>

06. September 2009

**C64 auf dem iPhone**: <http://c64.manomio.com>

20. September 2009

intros.c64.org feiert sein **5000. Intro**: <http://intros.c64.org>

20. September 2009

**GR9 Strike Force** ist ein neues Shoot'em'up für den C64: <http://cosine.org.uk>

20. September 2009

**BIT Live Videos auf YouTube**: Die ersten beiden Videos der Back in Time Live Party 2008 stehen jetzt auf YouTube zur Verfügung:

20. September 2009

**Video 6581 - The Last Ninja 2** (Central Park Theme): <http://www.youtube.com/watch?v=kb2fJQISkCc&fmt=18>

20. September 2009

**Video 6581 feat. Fred Gray - Mutants**: <http://www.youtube.com/watch?v=gwPI8zCorV0&fmt=18>

## Paul Allen Panks (1976-2009)

Am 5. Juli 2009, zwei Tage vor seinem 33. Geburtstag, verstarb der unter dem Pseudonym „Dunric“ bekannte Spieleprogrammierer und 8-Bit-Computerfreak Paul Allen Panks.

Seit seiner Jugendzeit programmierte Panks, der später ein Soziologiestudium absolvierte, eine große Zahl von Adventurespielen für unterschiedliche Plattformen.

2004 stellte er Lotek64 einen in für Heft 11 veröffentlichten BASIC-Adventure-Programmierkurs zur Verfügung, eine in Heft 16 unter dem Namen „Mr. Stack“ gestartete Serie fand leider keine Fortsetzung. Unter <http://ppanks76.tripod.com> sind einige seiner Spiele abrufbar.

## Mailüfterl-Emulator

Das „Mailüfterl“ ist nicht nur die österreichische Bezeichnung für einen lauen Frühlingswind, sondern auch der Name des ersten auf dem europäischen Festland gebauten Computers, der vollständig mit Transistoren arbeitete. Die Arbeiten an diesem Gerät begannen im Jahr 1955 an der Technischen Universität Wien unter der Leitung des Computerpioniers Heinz Zemanek. Der 1920 geborene Wiener Wissenschaftler nahm sich die in den USA gebauten Rechenanlagen zum Vorbild und wollte deren Geschwindigkeitsrekorde brechen. Der „binär-dezimale Volltransistor-Rechenautomat“, so die offizielle Bezeichnung des wegen der wenig berauschenden Geschwindigkeit der damals verfügbaren Bauteile auf den Namen „Mailüfterl“ getauften Rechners, bestand aus 3.000 Transistoren, 5.000 Dioden, 5.000 Kondensatoren, 15.000 Widerständen, 20.000 Metern Schaltdraht und 100.000 Lötstellen, gibt die Wikipedia an. Der Platzverbrauch der Maschine war für damalige Verhältnisse mit 4 x 2,5 x 0,5 Metern sehr gering. Der weltweit erste reine Transistorrechner war übrigens der im Jahr 1955 gebaute TRADIC, der in den Bell-Laboratorien für die US-Air-Force entwickelt wurde und aus ca. 10.000 Germanium-Dioden bestand.

1958 wurde der „Mailüfterl“ fertiggestellt. Als Ein- und Ausgabegerät fungierten Lochstreifen. Eine wahrhaft revolutionäre Einsatzmöglichkeit fiel dem Zwölfkomponisten Hanns Jelinek ein, der ein Mailüfterl-Programm schrieb, das musktheoretische Aufgaben zu lösen imstande war. Die Techniker schafften es damals schon, den Computer mit dem Telefon zu koppeln, sodass Jelinek nicht immer das Institut aufsuchen musste, um die Funktion des Programms zu überprüfen. Ein Anruf genügte, die Maschine gab eine Melodie zum Besten. Die größte Leistung von Zemanek, wie viele meinen, war nicht die Konstruktion des Computers selbst, sondern die Erkenntnis der Bedeutung von Software. Die von der Gruppe um Zemanek entwickelte „Vienna Definition Language“ war damals weltweit eine der mächtigsten Programmiersprachen.

Der Programmierer Norbert Kehrer hat einen Mailüfterl-Emulator in Java geschrieben und ihn auf folgender Seite zur Verfügung gestellt: <http://web.utahnet.at/nkehrer/>

Dieses faszinierende Programm gibt Einblick in die Funktionsweise eines Computers, der mittlerweile ein halbes Jahrhundert auf dem Buckel hat.

gf

# Retro Games 2010

## Neuer Kalender für geschichtsbewusste Commodore-Spieler bereits erhältlich

Anfang 2009 haben wir einen Kalender vorgestellt, der das Herz jedes Commodore-Spielers höher schlagen ließ. Der von Christian Wirsig entworfene und herausgegebene Wand-schmuck im A3-Format enthält für jeden Monat des Jahres 2010 ein Blatt, auf dem jeweils ein Spieleklassiker mit mehreren Bildern und einem kurzen Begleittext vorgestellt wird.

Das untere Drittel ist dem eigentlichen Kalender gewidmet, der Rest ist ein reines Spielenostalgieparadies für C64- und Amiga-Fans – auf diese beiden Plattformen konzentriert sich Wirsig auch diesmal wieder. Die Modellwahl erklärt auch, warum einige von Konsolen wie NES/SNES, Master System etc. bekannte Spieleklassiker nicht vorkommen, dafür aber weniger bekannten Titeln wie Purple Saturn Day ein Blatt gewidmet wird.

Genau diese Auswahl macht den Kalender für die Commodore-Gemeinde besonders interessant. Space Invaders und Super Mario zieren heute tausende Sammelobjekte, aber Titel, die vor allem oder gar ausschließlich auf Heimcomputern erfolgreich waren, werden nicht in diesem Ausmaß gewürdigt. Dabei waren es heute im kulturellen Gedächtnis weniger verankerte Titel wie The Faery Tale Adventure, Purple Saturn Day oder The Pawn, die den (Commodore-)Heimcomputern zu ihrem großen Erfolg verholfen haben.

Wie im Vorjahr enthält jedes Monatsblatt einen großen Screenshot des „Spiels des Monats“ sowie drei kleinere Abbildun-

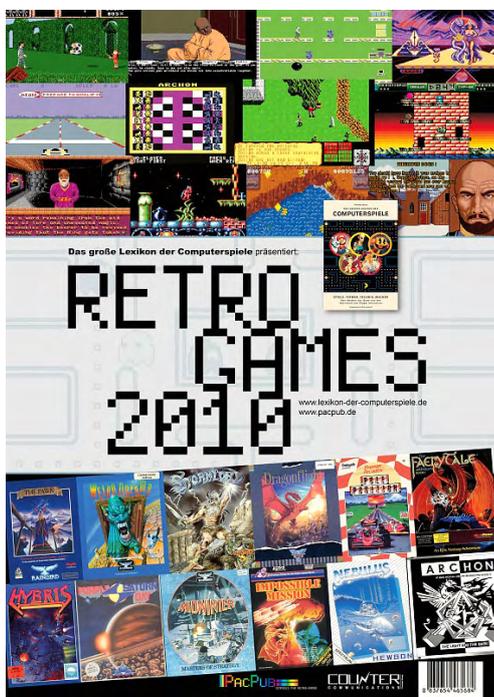
gen aus dem Spielgeschehen. Ein weiterer Kasten enthält Informationen zur Geschichte des Titels. Eine kleine Abbildung zeigt die Originalverpackung des Spiels.

Der Retro-Games-Kalender 2010 übertrifft seinen Vorgänger in seiner Gestaltung und Spieleauswahl, weil diesmal auf die ganz großen Hits zugunsten etwas weniger bekannter Titel (Ausnahmen: Pole Position, Impossible Mission) verzichtet wurde. Das macht ihn für Commodore-Spieler und -nostalgiker besonders interessant, weil man die meisten vorgestellten Spiele sonst nirgends zu sehen bekommt.

Die Spiele im Retro-Games-Kalender 2010: The Pawn, Weird Dreams, Dragonflight, Impossible Mission, Purple Saturn Day, Nebulus, Hybris, The Faery Tale Adventure, Stormlord, Pole Position, Archon, Midwinter.

Kosten: ca. 18 Euro.

gf



### Bezugsquellen:

<http://www.lexikon-der-computerspiele.de/order/>

[http://www.amazon.de/Retro-Games-2010-Christian-Wirsig/dp/B002F36680/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&s=books&qid=1248520621&sr=8-1](http://www.amazon.de/Retro-Games-2010-Christian-Wirsig/dp/B002F36680/ref=sr_1_1?ie=UTF8&s=books&qid=1248520621&sr=8-1)

## Der Adventure-Spieleführer

**Retro-Spieleklassiker neu entdeckt, bewertet und komplett gelöst**

Als Retro-Fan spielen Sie gern die alten Adventure-Klassiker auf Ihrem PC, wollen sich aber den Frust nahezu unlösbarer Rätsel ersparen? Dann nehmen Sie sicherlich Spielösungen aus dem Internet zur Hand und ärgern sich häufig, weil die dort gefundene Lösungshilfe fehlerhaft ist, ein entscheidendes Detail fehlt oder Sie den Sinn des in schlechtem Englisch verfassten Textes nicht verstehen.

Wer sich nicht mit unvollständigen, schlecht oder gar nicht übersetzten und fehlerhaften Komplettlösungen herumärgern will, sollte sich auf die Lösungen von Gerald Meyer verlassen. Seine Lösungen sind auf Herz und Nieren durchgetestet, daher absolut zuverlässig und garantieren ungetrübten Spielspaß. Zudem nennt der Autor eventuelle alternative Lösungswege und sorgt für mehr Spielspaß, indem er auch Rätsel erläutert, die für die Lösung nicht unbedingt erforderlich sind. So lernen Sie alle Feinheiten und Eigenarten des jeweiligen Spiels kennen.

Eine Liste der berücksichtigten Spiele finden Sie auf der Verlagswebseite: [www.skriptorium-vd.de](http://www.skriptorium-vd.de)

**Autor: Gerald Meyer**

**130 Seiten**

**ISBN 978-3-938199-18-3**

**DIN A4 (21,0x29,7 cm)**

**16,80 €**

**Erhältlich bei:**

**Retrobooks.de**

**Amazon.de**

**Libri.de**

**... und in jeder Buchhandlung**



# „Etwa 50 % Wahrscheinlichkeit, dass es in den Speicher passt“

## Interview mit JackAsser / C64-EOTB

Mit Eye of the Beholder soll einer der komplexesten und spannendsten Rollenspieltitel der 16-Bit-Ära für den C64 umgesetzt werden. Thomas Heibel hat ein Interview mit JackAsser geführt, der hinter diesem ambitionierten Projekt steckt. Eine sehr interessante und vielversprechende Demo liegt auf der CSDb-Seite vor: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=38521>.

**Lotek64:** Bitte stelle dich unseren Lesern vor. Wie hat deine C64-Karriere begonnen?

**JackAsser:** Hi, ich heiße Andreas Larsson. Ich bin 30 Jahre alt und wohne in Schweden. In der Szene werde ich „JackAsser“ genannt. Meine C64-Karriere begann 2004, da entwickelte ich plötzlich Interesse an C64-Sachen, nachdem ich 2003 und 2004 die Floppy-Partys in Helsingborg/Schweden besucht hatte. Ich fragte meinen Bruder (Pernod/Horizon) nach einigen Tipps und Tricks, wie man am besten anfangen könnte, und dann war das Interesse auch schon da.

**Lotek64:** Wann und wie entstand die Idee, „Eye of the Beholder“ auf dem C64 rauszubringen?

**JackAsser:** Das war im #c-64-IRC-Chat via irqnet. Wir diskutierten, ob es möglich sei, und welche Einschränkungen man machen müsste usw.

**Lotek64:** Wie gehst du an die Konvertierung des Spiels heran? Eye of the Beholder ist ein komplexes Spiel. Arbeitest du alleine daran?

**JackAsser:** Zuerst möchte ich gerne erklären, wie die Entwicklungsarbeit bei Eye of the Beholder abläuft. Grundsätzlich ist es ein dreistufiger Prozess, den ich immer aufs Neue starte:

- 1) Reverse-Engineering des Spiels anhand von Disassemblerlistings der PC-VGA- und Amiga-OS-Versionen.
- 2) Einarbeiten der neu gefundenen Features in meine java-basierte EotB-Engine.
- 3) Daten neu packen und konvertieren,

um sie passend für den C64 zu machen. Die neuen Features in die C64-Engine einbauen.

Aktuell bin ich wieder bei Stufe 1, Reverse-Engineering, während ich auf einige handgepixelte Grafiken der Monster warte. Alle bisherigen Grafiken wurden mit einem selbstgeschriebenen Konverter automatisch umgesetzt, dessen Resultate für die reine Entwicklung des Spiels ausreichen. Die Monstergrafiken sind jedoch letztendlich so anspruchsvoll für einen C64, dass ein automatischer Konverter einfach nicht in der Lage ist, diese in angemessener Qualität umzuwandeln. Also bin ich wieder zum Reverse-Engineering übergegangen und bin momentan dabei, die letzten Puzzlestücke des Bytecodes der Script-Engine zu enträtseln. Die Skripte (.ini-Dateien in Eye of the Beholder) sind tatsächlich Bytecode, der von der Eye-of-the-Beholder-Engine interpretiert wird. Es handelt sich um einen stack-basierten Interpreter, der allgemeine Ausdrücke auswerten und gleichzeitig Level- und Party-Daten bearbeiten kann. Die meisten, wenn nicht gar alle Teile des Interpreters funktionieren bereits in der C64-Version, wobei diese die gleiche (aber neu gepackte) ini-Datei wie das Original benutzt.

Ich arbeite momentan alleine am Coding, aber das kann sich ändern. Ich chatte allerdings häufig mit anderen wie beispielsweise Werner van Loo/Xenon darüber, wie ich bestimmte Dinge implementieren kann. Die Grafik wird aktuell gepixelt von Twoflower/Triad und Mirage/Focus und ich erwarte Grafiken von Archmage/Instinct&Andromeda.



JackAsser verfolgt ein ehrgeiziges Ziel.

**Lotek64:** Du hast uns über deinen Prozess des Reverse-Engineering berichtet. Wie weit bist du darin fortgeschritten?

**JackAsser:** Jedes Mal, wenn ich etwas zu einem bestimmten Aspekt des Originalspiels herausfinden will, wie z.B. die Würfel-Routine, sehe ich mir die Disassemblerlistings der Amiga- und PC-Versionen an und versuche die betreffende Routine zu lokalisieren. Dann entschlüssele ich sie einfach, und häufig programmiere ich einen Test in C++ oder Java, um meine Resultate zu überprüfen. CFou von der EAB-Webseite war hier äußerst hilfreich. Er ist derjenige, der für die Amiga-AGA-Konvertierung von Eye of the Beholder I und II verantwortlich ist.

**Lotek64:** Bitte erkläre unseren Lesern, wie es weitergeht, nachdem du diese ganzen Informationen durch Reverse-Engineering erlangt hast. Wie nutzt du sie, um das Spiel am C64 zu realisieren?

**JackAsser:** Das hängt sehr stark von dem Teil ab, den ich dann analysiert habe. Manches, wie z.B. die Würfel-Routine, ist sehr einfach auf dem C64 umzusetzen. Die meisten anderen Sachen müssen neu durchdacht werden.

Es kann z.B. sein, dass die Datenmenge, die eine Routine braucht, nicht in den Speicher des C64 passt. Hier stellt sich die Frage, wie ich die Daten passend auf den C64 transformieren kann. Ein Beispiel hierfür sind die Leveldaten. Ich lasse sie durch einen Filter laufen, der alle Strings in einen bit-komprimierten String-Pool packt. Hierbei werden auch redundante Bytecode-Scripts entfernt und einige der bedingten Ausdrücke vorverarbeitet. Die Grafikdaten für die



Box der Originalversion (hier: MS-DOS).

Wände wurden vollständig überarbeitet, um für den C64 brauchbar zu sein.

**Lotek64:** Erwartest du irgendwelche rechtlichen Probleme wegen des bei Westwood anhängigen Copyrights? Hastest du Kontakt mit dem vormaligen Publisher?

**JackAsser:** Ich hatte Kontakt zu einigen Autoren des Originalspiels wegen der rechtlichen Fragen, aber es gibt einige unerwartete Probleme. Ich zitiere hier mal auszugsweise aus den Mails:

„Ich wüsste gar nicht, wo ich anfangen sollte herauszufinden, wer die Rechte an Eye of the Beholder besitzt. Das Spiel wurde von Westwood Studios entwickelt, damals, als es noch Westwood Associates war und bevor wir Teil von Virgin Games wurden. Electronic Arts kaufte Westwood auf und obwohl sie das Studio schlossen, haben sie noch die Rechte an allen Produktionen von Westwood. Aber nichts von alldem – das Spiel wurde nämlich von Strategic Simulations Inc (SSI) herausgegeben, die von Mindscape übernommen wurden – ging auf Mattel über, bevor es schließlich bei Ubisoft endete. Tatsächlich wurde EotB als Teil der AD&D-Lizenz von TSR entwickelt, das von Wizard of the Coast aufgekauft wurde und heute zu, ähmm, Hasbro? gehört. Hut ab, dass du versuchst, eine Erlaubnis zur Konvertierung des Spiels zu erhalten, es sieht nicht so aus, als ob es einfach wäre, denjenigen zu finden, der dir diese Erlaubnis geben kann, ganz abgesehen davon, sie dann auch noch zu bekommen. Und ich gebe dir außerdem dicke Coolness-Punkte für deine Konvertierung des Spiels auf den C64“.

Im Ernst, wenn der Inhaber der Marke irgendwann auf die Idee käme, ein neues Spiel herauszubringen, das

auf der Eye-of-the-Beholder-Saga basiert, so denke ich, dass eine zwischenzeitliche C64-Portierung schlicht hilft, die Marke am Leben zu erhalten.

**Lotek64:** Eye of the Beholder ist ein Echtzeitspiel, das Kämpfe, Magie und verschiedenste Rätsel enthält. Besteht überhaupt eine reelle Chance, all diese Features auf einem C64 zu realisieren?

**JackAsser:** Ja, klar. Das einzige Problem ist der knappe Speicher. Aktuell bin ich temporär auf einen C128 gewechselt, um alles im Speicher unterbringen zu können. Wenn ich dann die endgültigen Grafiken für die Wände, Monster und 3D-Gegenstände vorliegen habe, werde ich wissen, ob das alles in den C64 passt. Es könnte tatsächlich zu umfangreich sein, so dass ich dann entscheiden muss, was damit zu tun ist. Es gibt mehrere mögliche Wege:

1. Die Qualität der Grafiken erheblich reduzieren.
2. Das Projekt aufgeben.
3. Eine Speichererweiterung voraussetzen.
4. Einen C128 voraussetzen.

**Lotek64:** Wir hoffen, dass du dich nicht für die zweite Option entscheidest wirst! Wie würdest du den aktuellen Fortschritt deiner EoB-Konvertierung beziffern? Hast du schon mit der Story, den Rätseln und der Magie begonnen? Hast du schon Ideen, wie du Intro und Extro umsetzen willst?

**JackAsser:** Hmm, es ist wirklich schwer, den Fortschritt in Prozent auszudrücken. Die meiste Arbeit wurde bis jetzt in die (Skript-) Engine und in die Konvertierung der Leveldaten gesteckt. Ich würde sagen, 95% des Skripts funktionieren bereits (d.h.



Story, Rätsel, spezielle Quests, Fallen, Hebel, Schlüssel, Schlösser, Druckplatten, Teleporter usw.). Ich habe zudem viel Arbeit in den Dungeon-Renderer und die Kollisionsabfrage gesteckt und würde sagen, dass auch hier um die 95% vollendet sind. Wie dem auch sei, es gibt noch massig zu tun: AD&D-Regelwerk, KI, Magie, Monster, 3D-Gegenstands-Handling, Party-Handling, Level-Lader, Spielstand-Speicherroutinen, Intro, Extro, NPCs, Sound... um nur ein paar Sachen zu nennen.

Intro und Extro sowie die Einstellungsbildschirme für die Spielfiguren-Eigenschaften werde ich als letztes angehen, da sie der einfachste Teil des Ganzen sind. Es sind einfache Slideshows und diese automatisch zu konvertieren, kommt gar nicht in Frage. Ich kenne den Autor von Timanthes und weiß, dass er von Hand 10.000fach bessere Grafiken erstellen kann als sein automatischer Konverter.

**Lotek64:** Wie schätzt du die Chancen ein, dass Eye of the Beholder für den C64 vollendet wird?

**JackAsser:** Die Wahrscheinlichkeit, dass es in den Speicher passen wird, ist etwa 50 %. Und die Wahrscheinlichkeit, dass ich die Energie haben werde, es zu Ende zu bringen, etwa 25 %.

**Lotek64:** Du hast uns bereits von den Speicherbeschränkungen berichtet, die ein Hindernis für die Konvertierung sein könnten. Viele C64-Nutzer haben eine REU. Hast du darüber nachgedacht, eine REU für das Spiel nutzbar zu machen?

**JackAsser:** Mag sein, dass das was bringt, aber ich mag wirklich keine „exotische“ Extra-Hardware. Wo soll man da die Grenze ziehen? Warum nicht einfach ein Java-ME-Handygame herausbringen? Du verstehst, worauf ich hinaus will? Das Hauptziel ist, dass Ganze auf einem C64 ohne Erweiterungen zum Laufen zu kriegen.

**Lotek64:** Du hast eine Demo-Version mit Datum 26.08.2006 im Internet veröffentlicht. Die Reaktionen darauf waren ja äußerst positiv, z.B. in der CSDb. Motivieren dich derartige Reaktionen? Wie viel Feedback hast du bekommen?

**JackAsser:** Das Feedback ist natürlich ein konstanter Motivationsschub, aber auf der anderen Seite code ich auch gerne Demos. Tatsächlich arbeite ich an Eye of the Beholder nur in der Zeit zwischen zwei Demos.

**Lotek64:** Wie wirst du weiter vorgehen? Wann glaubst du, kannst du eine endgültige Aussage treffen, ob das Projekt fertiggestellt oder abgebrochen wird?

**JackAsser:** Momentan warte ich auf die endgültigen Grafiken. Wenn mir alle noch ausstehenden Grafiken vorliegen, kann ich eine Einschätzung des Speicherbedarfs vornehmen und entscheiden, welchen Weg ich weiter beschreiten werde.

**Lotek64:** Wie sieht es mit einer neuen Demo-Version aus?

**JackAsser:** Ich plane eine neue Demo-Version herauszubringen, sobald ich die handgepixelten Hintergrundgrafiken für Level 1 bis 3 habe.



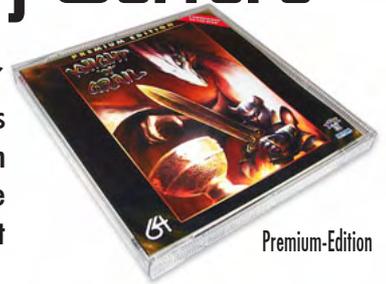
Screenshot vom letzten Build. Dies ist Level 5 nach dem Klicken auf eine Mitteilung, die besagt, dass du alle Abflusslöcher zurücksetzen sollst. Da ist ein Hebel rechts von dieser Schrift, der die Löcher zurücksetzt, damit du nicht reinfällst, wenn du darübergehst.



# C64-Action-Adventure Knight'n'Grail

## Die Leiden des jungen (Schwert-) Werfers

Im neuen Action-Adventure aus dem Hause Psytronik mit dem klangvollen Namen Knight'n'Grail schlüpft der Spieler in die Rolle des tapferen Ritters, dessen holde Maid eines Fluches wegen kurzerhand zu einem garstigen (Haus-) Drachen wurde. Klar, dass der Edelmann sich dies nicht gefallen lässt und sich Hals über Kopf auf der Suche nach dem rettenden Gral in die Schlacht stürzt. Zu Beginn nur mit eiserner Rüstung, aber mit ebenso eisernem Willen, und mit einem Schwert betritt unser Held das Schloss.



Premium-Edition

— von Thomas Hebbel —

Der Spieler kennt die einführende Story natürlich durch das Lesen der Anleitung, denn das bloße Starten des Spiels führt uns lediglich zu einem netten, aber nicht überragenden Titelbild und der Auswahl, ein neues Spiel zu beginnen oder ein gespeichertes fortzusetzen. Das Spiel ist von Konzept und Features (Automap, Sammeln von Ausrüstung und Fähigkeiten, um neue Gebiete zu erkunden) nah dran an Castlevania bzw. Metroid oder Metroidvania.

### Entdeckerdrang

Unser tapferer Retter weiß, dass er mit Nahkampf in den dunklen Gewölben nicht weit kommt, und wirft daher sein Schwert wie einen Bumerang. Bereits beim ersten Wurf sowie dem ersten Schritt des Landsknechtes möchte der geneigte C64-Gamer entzückt in die Hände klatschen. Liebevolle Animationen werden bei allen Bewegungen (Springen kann unser Freund auch) geboten. So schreitet denn unser Held zur



Tat und tastet sich ins Innere der Burg vor. Das riesige und abwechslungsreiche Setting mit immer wieder neuen Gegnern sorgt für rasche Begeisterung und den notwendigen Entdeckerdrang. Steinernen Tafeln geben in mittelalterlichen Worten Tipps und in bestimmten Räumen wartet eine Rune der Wiedergeburt — hier kann man abspeichern. Schön gelöst!

Im weiteren Verlauf des Spiels und nach Metzereien mit zahlreichen Ungetümen und einem schleimigen Etwas sowie diversen Schalterrätself sammelt der Held neue Schwerter und Rüstungen. Diese helfen ihm gegen die unterschiedlichen Angriffstaktiken seiner Widersacher. Bestimmte Schwerter wirft man auch in einem hohen Bogen, während das Schwert aus Eis über die ganze Bildschirmfläche geschleudert werden kann. Komfortabel: Ein Druck auf F1 oder F3 lässt einen die bitter nötigen Items schnell ergreifen. Erfreut öffnen wir Zaubertänke, die unsere Gesundheit wiederherstellen oder unsere Lebensenergie erhöhen. Im weiteren Verlauf erlangen wir außerdem besondere Fähigkeiten. Welche? Das soll hier nicht verraten werden, aber sie beflügeln das Spiel erheblich.

### Große Spielwelt

Wo wir gerade über „komfortabel“ sprechen: Die laut Hersteller über 200 Screens große Spielwelt wird von unserem kartografiebegabten Ritter lückenlos dokumentiert. Ein Druck auf die SPACE-Taste lässt den Spieler

manche Wegfindungsprobleme lösen. Dieses Feature muss besonders positiv hervorgehoben werden und erhält auch bei größeren Märschen die Motivation. Eine Prozentangabe zeigt an, wie viel von der Spielfläche man schon erkundet hat.

Grafisch gelobt habe ich schon den Titelhelden. Die Gegner desselben sind unterschiedlich hübsch gepixelt. Wer aber zum ersten Mal einen Zwischengegner zu Augen bekommt, ist begeistert. Schön gepixelte Akteure und von Gegner zu Gegner neue Angriffstechniken sorgen für viel Freude beim Kampf. Doch auch die Hintergrundgrafiken können sich sehen lassen und sind teilweise mit großer Liebe zum Detail erstellt worden. Unter den Dächern der Burg oder über Lavaströme wandelnd, kann man angesichts der stimmungsvollen Bitmaps seinen Blick nur schwer auf die Gefahren lenken.

### Licht und Schatten

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten. Dieser „ertönt“ aus den Lautsprechern. Die netten, aber einseitigen Soundeffekte wechseln sich mit einer — auf die Spielzeit gesehen — monotonen Musik ab. Ja, das ist natürlich etwas unfair. Die Musik ist schön und untermauert die Melancholie, die unser Retter im Herzen tragen muss, doch hört man sie sich einfach sehr schnell satt, der Tune ist schlicht zu kurz.

Je nach Spielstil dürfte man in vier bis fünf Stunden mit dem Spiel durch sein — der Schwierigkeitsgrad ist moderat. Der Hersteller verspricht nicht zu viel, wenn er die Bitmaps der Endsequenz anpreist, sie gehören meiner Meinung nach zur Oberklasse des Grafischen.

Pluspunkte gewinnt das Spiel außerdem durch die auf Sammler und Ge-



legenheitsspieler zugeschnittene Vermarktung von Binaryzone. Die Premium-Edition für umgerechnet knappe 20 Euro besticht durch eine edle Verpackung, während der ehrliche

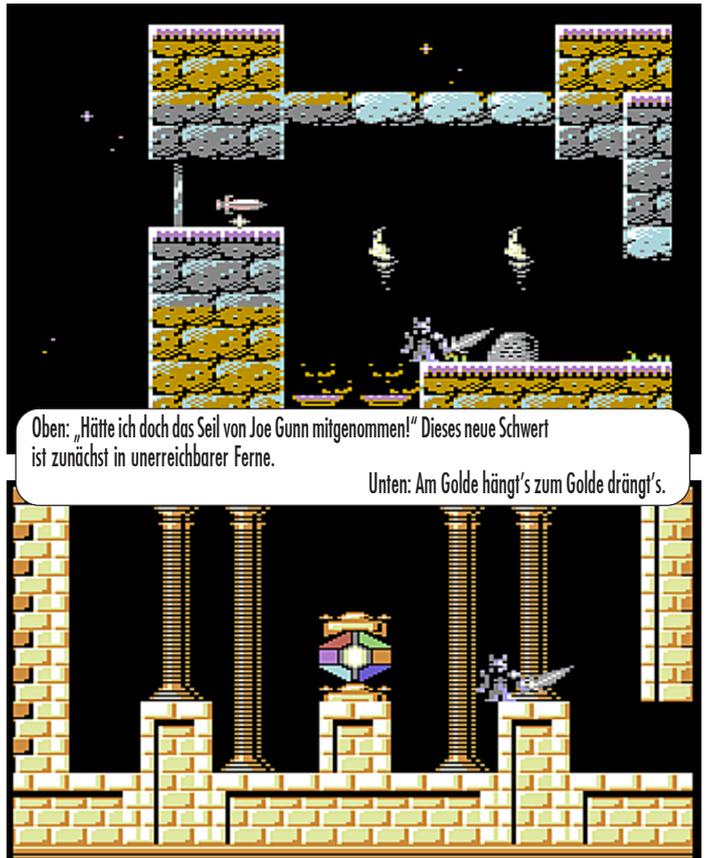
Zusammenfassend kann man „Knight 'n' Grail“ als technisch einwandfreies, liebevoll gestaltetes Action-Adventure mit dominierenden Jump-and-Run-Elementen beschreiben, das sei-



Schöne Idee: Fußkranke können auf der Lore ein Stück fahren und Kilometergeld einheimsen.

C64-Spieler des Jahres 2009 nicht auf den Crack zurückgreifen muss, weil auch für den kleinen Geldbeutel eine Downloadversion für den fairen Betrag von umgerechnet nicht mal 3 Euro zu haben ist. Ein Mittelweg ist die Budget-Diskversion, die immerhin in schicker Hülle für ca. 14 Euro daherkommt.

nen Preis definitiv wert ist und einige schöne Stunden am heimischen C64 beschert. Angesichts der Homepage des Programmierers Mikael Tillander ([www.widepixelgames.com](http://www.widepixelgames.com)) bleibt nur zu hoffen, dass er Zeit findet, seine anderen C64-Projekte fortzusetzen.



Oben: „Hätte ich doch das Seil von Joe Gunn mitgenommen!“ Dieses neue Schwert ist zunächst in unerreichbarer Ferne.

Unten: Am Golde hängt's zum Golde drängt's.

Anzeige

# DIGITAL TALK

Das Diskmag für alle **C64-Freaks** (und solche, die es noch werden wollen!) erscheint alle zwei Monate und bietet für jeden etwas!

**Neuigkeiten, Tipps und Tricks, Interviews, Spieletests, aktuelle Spielereviews, Highscorewettbewerbe** (wer ist der beste Spieler?) **Partyreports, Hardwarebasteleien, Leserbriefe, Laberecke** und vieles mehr finden sich im Magazin selbst. Daneben gibt es noch **Software wie Demos, Spiele, Werkzeuge usw.** neben dem Magazin zusätzlich auf der Diskette.

Mehr Infos und eine kostenlose Probeausgabe gibt es unter der Telefonnummer

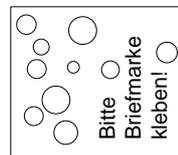
+00 49 (0) 511 - 6 768 750

Oder schreibe an die Adresse:

Marc Kayser  
Wittekamp 9  
D-30177 Hannover

E-Mail: [DigitalTalk@web.de](mailto:DigitalTalk@web.de)

**C64 forever!**



Ich möchte

- eine kostenlose Probeausgabe von DIGITAL TALK!
- 3 Ausgaben DIGITAL TALK (7,50 Euro)
- 6 Ausgaben DIGITAL TALK (15 Euro)
- Die DIGITAL TALK CD für 20 Euro (inkl. Porto + Vorkasse)

**Marc Kayser  
Wittekamp 9**

**D-30177 Hannover**

Name: \_\_\_\_\_  
 Anschrift: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

© DIGITAL TALK 2008 <http://www.digitaltalk.de>

# Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele (Teil 3)



Musikspiele gehören heute zu den beliebtesten und meistverkauften Titeln. Sei es nun die zwanzigste Folge von Karaoke-Hit Singstar aus dem Hause Sony oder das mächtige Hardwarebundle Rockband, welches gut und gerne einen Kubikmeter Geschäftsfläche einnimmt: Videospiele, in deren Gestaltungszentrum die Musik die tragende Komponente darstellt, gibt es bereits seit Jahrzehnten. Lotek64 hat sich in den Heften 29 und 30 auf Spurensuche begeben und ist auf erstaunliches Material gestoßen. Abrunden wollen wir unsere Serie mit dem dritten und letzten Teil mit dem C64-Klassiker To Be on Top sowie dem Atari-VCD-Spiel Journey Escape aus dem Jahr 1982, dazu stellen wir das soeben erschienene Spiel „Rockband Beatles“ vor.

– von Nik Ghalustians –

Auch in diesem Jahr hält der Hype um das Musikvideospieldesign an. Wandte sich Guitar Hero Metallica an Fans der schwermetallischen Hardrockklänge, wurde nun mit Rockband Beatles ein musikalischer Ausflug in die revolutionären 60er Jahre krenziert. Prinzipiell spielt sich Rockband Beatles wie die Vorgängertitel Rockband, Rockband 2 oder auch Rockband AC/DC, allerdings bietet die Beatles-Version für Sänger ein besonderes Schmankerl: den Harmoniegesang. Dabei übernimmt ein Spieler die Rolle des Hauptsängers, während zwei weitere Spieler den „Chorgesang“ übernehmen. Gelingt es allen Spielern, die richtige Tonlage zu treffen, wird man durch einen Scoremultiplikator belohnt. Eine überaus amüsante Bereicherung vor allem für Spielsessions in größerer Runde.

Die Musikauswahl bereitet das umfangreiche Repertoire der Beatles exzellent auf. Neben Top-Ten-Liedern, die eigentlich jeder kennen sollte (Back in the USSR, Yellow Submarine etc.), finden sich auch einige weniger bekannte Songs. Da liefert Ringo Starr eine Countrynummer ab und mit Helter Skelter wird schon so dermaßen gerockt, dass man gar nicht mehr annehmen kann, dass die Nummer von den Beatles stammt. Was verwundert ist die Tatsache, dass einige absolute Ohrwürmer auf dem Datenträger fehlen (z.B. Help, Yesterday). Abhilfe werden hier Downloads schaffen, die in regelmäßigen Abständen erscheinen werden. Mit „All You Need Is Love“



findet sich auch schon am Erscheinungstag des Spiels der erste downloadbare Song – die Einnahmen werden der Hilfsorganisation „Ärzte ohne Grenzen“ zur Verfügung gestellt. Auch die Konkurrenz schläft nicht und veröffentlicht noch dieses Jahr Gui-

tar Hero 5, Guitar Hero Van Halen sowie Band Hero. Mit DJ Hero finden auch Rockmuffel ihr passendes Musikvideospieldesign. Musikvideospieldesign blicken also in eine mehr als rosige Zukunft. Einzig der Platz in den eigenen vier Wänden dürfte schon bald



zu knapp werden, um die unzähligen Plastikgerätschaften verstauen zu können.



Wie wir in dieser Serie gesehen haben, gab es Musikspiele auch schon in der Anfangszeit der elektronischen Unterhaltungsindustrie. Durch den technischen Fortschritt der letzten Jahre erreichte das Genre aber Massenmarktakzeptanz und bereichert seitdem das Videospieldesign. Gerade dieses ausgefallene Spielgenre zeigt auf, wie mannigfaltig und abwechslungsreich die Welt der Videospiele eigentlich ist.





# Retro Treasures

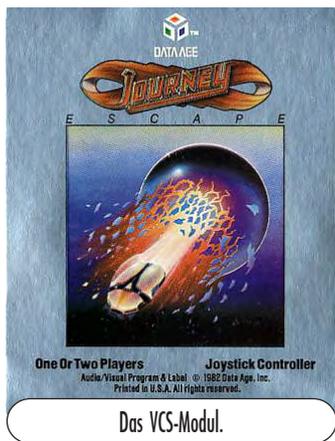
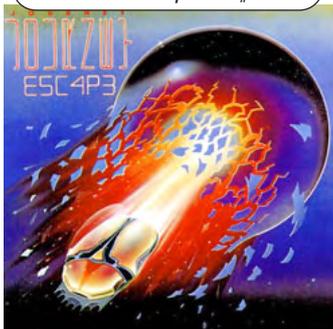
Simon Quernhorst

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

## Journey Escape (Atari VCS)

In mehreren Punkten ein Novum ist das 1982 von Data Age veröffentlichte Modul „Journey Escape“. So handelt es sich vor allem um das erste Spiel, welches auf einer Musikgruppe basiert, es wurde bereits mehrere Jahre vor „Frankie Goes to Hollywood“ (s. Lotek64 #30) veröffentlicht. Interessanterweise erschien der Spielhallenautomat „Journey“ von Bally Midway erst ein Jahr später, denn meistens wurden erfolgreiche Arcadespiele erst anschließend zu Versionen für Konsolen und Heimcomputer verwurstet.

Das Cover des Journey-Albums „ESC4P3“.



Das VCS-Modul.

Journey ist eine amerikanische Rockband und besteht seit ihrer Gründung 1972 mit zwischenzeitlichen Unterbrechungen bis heute. Am 31. Juli 1981 erschien bei Columbia das siebte Studioalbum „ESC4P3“, welches also schon damals die heute in manchen Internetkreisen populäre Leetspeak (Ersetzung von Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen oder Sonderzeichen) verwendete. Da die Bandmitglieder damals selber große Fans von Videospiele waren sein sollen, entstand aus der Kombination von Gruppenname und Albumtitel dann der Spielname, es wurde sogar das gleiche Covermotiv für Album und Spiel verwendet.

Dem Hersteller Data Age war nach Firmengründung 1982 nur eine sehr kurze Lebensdauer vergönnt, denn leider verkauften sich die Spiele nicht gut genug. Angeblich konnten nicht einmal die Lizenzgebühren an Journey bezahlt werden, was letztlich zum Untergang von Data Age im Jahr 1983 führte.

### Revolutionäre Ideen

Das Automaten spiel enthielt gleich mehrere Neuerungen. So war es der erste Automat zu einer Rockband, enthielt als erster Automat digitalisierte Grafiken (die Köpfe der Band in Graustufen) und enthielt zusätzlich einen Kassettenspieler mit Originalmusik für Bonusrunden. Ursprünglich war der Automat jedoch gar nicht als Spiel zur Rockband Journey geplant, sondern sollte mittels einer von Ralph Baer entwickelten Kamera Fotos der jeweiligen Spieler schießen und deren Köpfe als digitalisierte Grafiken in die Sprites einbinden. Nachdem manche Testspieler jedoch „unzeigbare Körperteile“ fotografieren ließen, wurde diese Idee verworfen.

Während der Automat verschiedene Minispiele enthielt, bestand die Aufgabe des Spielers der Heimversion darin, die fünf Bandmitglieder durch vertikal scrollende Levels an Groupies

und anderen Hindernissen vorbeizusteuern und durch Kollisionen möglichst wenig der 50.000-Dollar-Gage zu verlieren. Ziel ist das Erreichen des „Scarab Escape Vehicle“, welches auch als Titelmotiv Album und Spiel zielt. Statt digitalisierter Kopfgrafiken sind die Level mit den verschiedenen Initialen der Bandmitglieder gekennzeichnet (SS, JC, RV, NS und SP).



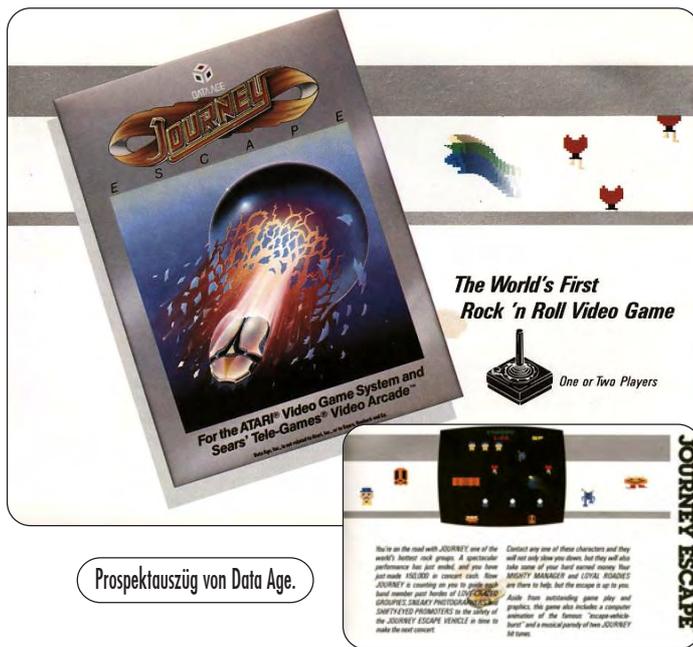
Screenshot des VCS-Moduls.

Data Age veröffentlichte insgesamt acht Spiele (Airlock, Bermuda Triangle, Bugs, Encounter at L-5, Frankenstein's Monster, Journey Escape, Ssnake, Warplack) und plante mindestens fünf weitere Spiele (als Prototypmodul ge-



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

funden wurde Secret Agent) ausschließlich für das Atari VCS. Lediglich Journey Escape wurde, vermutlich aus Lizenz- und Marketinggründen, auch für das ColecoVision angekündigt, aber nie veröffentlicht. Data Age verwendete eine eigene Gehäuseform für ihre VCS-Module mit abgeschrägter Oberkante und durchgängigen Aufklebern als Haupt- und Endlabel. Während Data Age nur Module im NTSC-Format publizierte, erschienen die wesentlich selteneren PAL-Versionen 1983 unter der Firmenbezeichnung Gameworld.



Prospektauszug von Data Age.



# Auf den Spuren eines verlorenen Amiga-Spiels

## New York City

Frühjahr 1991. Auf dem Amiga sind Spiele wie Pirates, Wings oder Populous die Hits. Doch immer mehr Fans des 16-Bitters schielen auf die DOS-PC-Kisten, wo VGA-Perlen à la Wing Commander, Rise of the Dragon und Red Baron in schicker 256-Farben-Optik die Augen verwöhnen. Auch der Autor dieser Zeilen war ob der vielen hochkarätigen „DOS-only-Games“ mit seinem Commodore-Heimcomputer nicht mehr ganz so glücklich. Das Grafikwunder der 1980er wurde langsam von PC-Standards wie VGA und Super-VGA überflügelt, und in genau dieser Phase sollten von den Commodore-Managern fatale Fehlentscheidungen getroffen werden.

– von Lutz Goerke –

Ich saß etwas gelangweilt an meinem Amiga 1000 vor meiner DFÜ-Session, stoppte den 2400-Bits-per-Second-Datenstrom und loggte mich gerade aus der Hamburger MAG-Mailbox aus, als ich einen Anruf von meinem Kumpel Hanno Behrens (siehe Lotek #20, „Es lebe der Synthesizer!“) erhielt: „Hast du Lust, an einem Amiga-Spiel mitzuarbeiten? Mir hat in der Amtrash gerade jemand 'ne Message geschrieben. Ein gewisser Patrick sucht für das Game ‚New York City‘ noch Leute mit 'ner guten Schreibe. Soll so 'ne Mischung aus Wirtschaftssimulation und Adventure werden.“

Abenteuerspiel plus New York City? Das wäre genau mein Ding! War ich doch zwei Jahre zuvor erstmals in dieser beeindruckenden Metropole gewesen und noch voll von Eindrücken, die ich bestens in Adventure-Texte umarbeiten könnte. Und überhaupt – selbst mal ein Spiel mitentwickeln? Welcher Computer-Freak könnte da schon Nein sagen! Das war genau das Richtige, um mich aus meiner Amiga-1000-Depression rauszuholen (auf dem Ur-Amiga lief immer weniger aktuelle „1 MB Chipmem only“-Software).

Schnell düste ich rüber zu Hanno und bei ein paar Tassen Tee räumten wir gleich die Bedenken aus, ob wir dieses kommerzielle Game-Projekt überhaupt packen könnten, die ersten Ideen wie „wilde Verfolgungsjagen, dampfende Kanalschächte, dunkle Hinterhöfe“ flogen schon hin und her, bevor wir überhaupt wussten, wie das Spiel eigentlich aussehen würde.

Übrigens, der Typ wohnt gar nicht weit weg – wir können nachher mal bei ihm vorbeifahren. Gesagt, getan – abends standen wir schon bei ihm vor der Tür. Patrick – schlank, dunkelhaarig und ein paar Jährchen jünger als wir – öffnete die Tür und führte uns enthusiastisch zu seinem Amiga 500, auf dem gerade eine Demo von New York City geladen wurde. „Das ist eine sehr frühe Version, die aktuelle bekomme ich demnächst.“ Auf dem Monitor las ich: „Coded by Peter Cukierski“.

Peter Cukierski? Der Name kam mir irgendwie bekannt vor... Bevor ich weiter drüber nachdenken konnte, kam schon der Introscreen: vier Visa-gen wie aus einem Mafia-Film. „Später kann ich euch noch einen Vorspann zeigen.“ Die eigentliche Spiel-Engine war nur rudimentär vorhanden, eine Straßenkarte à la Sim City, in der man sich zu Fuß oder per Auto fortbewegen konnte. „Viel mehr kann ich euch noch nicht präsentieren.“ Aber auch diese kurze Vorführung überzeugte uns und wir tauschten die ersten Vorschläge hinsichtlich der Story aus.

Wir wurden uns schnell einig, erst mal eine Art Probetext zu verfassen, den wir ihm in der Amtrash-BBS zukommen lassen würden. Auch Patrick wollte natürlich erst mal sehen, ob wir ihm was Ansprechendes bieten könnten.

### Nicht kleckern – klotzen

Gleich am nächsten Tag machten wir uns gemeinsam vor Hannos Amiga 2000 ans Texten. Für die richtige Stimmung sorgte die schräge Mucke von

Tom Waits, gegen den für uns selbst Joe Cocker wie ein Milchbubi klang. Unterstützt von diversen Tees kamen wir rasch voran: „Nicht kleckern – klotzen“ waren Hanno und ich uns unausgesprochen einig – und ein Wall-of-Voodoo-Tape später näherten wir uns schon dem Finale der Einleitung: „New York. Die neue Welt. Ein neuer Anfang. Die Silhouette türmt sich vor uns auf wie unsere eigene Zukunft. Der Dunst des Hafennebels trug uns den Gestank von Fisch in die Nasen, als wir beeindruckt an der Reling unseres Dampfers standen. Die Morgenröte des neuen Tages ließ die Spitzen der Wolkenkratzer wie Türme aus Gold in luftigen Höhen funkeln. Das Kreischen der Möwen vereinte sich mit dem Lärm der Schiffsmotoren, den wir jetzt schon so lange ertragen mussten. Hier draußen auf dem Wasser vermischte sich der Duft der See mit dem Gestank der Docks, und der unverkennbare Geruch New Yorks strömte aus den tiefen Häuserschluchten wie Abwasser aus einem Kanalrohr. Hier würden wir unser neues Leben beginnen und es verhielt uns glorreicher zu werden, als es uns bisher vorstellbar erschien. Alles war möglich. Wir, unsere Familie, würden hart genug sein, um in diesem Schmelztiegel zu bestehen. Wir wussten, wir würden zusammenhalten und unseren Weg gehen. Noch waren meine Brüder und ich Kinder, aber mein Vater würde dafür sorgen, dass wir ein festes Trittbrett bekämen, auf dem wir uns aufschwingen könnten zu den höchsten Höhen dieser gewaltigen Wolkenkratzer. Wir hatten unsere Heimat verloren und be-

traten nun das Land aus Stahl und Stein.

Zehn Jahre waren vergangen. Mein Vater hatte in dieser Zeit mit Hilfe einiger Verwandter ein gewaltiges Imperium errichtet. Die Prohibition hatte ihm die Chance gegeben, auf die er gewartet hatte. In dieser Zeit war abenteuerlich, was sonst langweilig, war ehrenvoll, was sonst ehrlos, war reich, wer sonst arm geblieben wäre. In dieser Zeit konnte es tödlich sein, morgens beim Bäcker seine Sonntagsbrötchen zu kaufen, und es war ungesund, sich nicht umzusehen. Doch das Wertvollste waren Freunde, die einem den Rücken frei hielten, und davon hatten wir in der Zwischenzeit viele. Doch den Wert eines Mannes misst man nicht am Wert seiner Freunde, sondern an der Gefährlichkeit seiner Feinde und da waren wir wohl eine der reichsten Familien Amerikas. Ausgerechnet die Finettis machten uns auch hier Probleme. Die Interessengebiete beider Familien überschritten sich gefährlich. Die Reibereien waren wie Streichholzreiben am Pulverfass. Es konnte jederzeit hochgehen. Vor allem das Schwein Ricco ‚Pigface‘ Finetti war uns ein Dorn im Auge. Er hatte unsere Schwester Christiana beleidigt, und wir hatten beschlossen, sein Schweinegesicht mit Blei zu füttern.“

Nachdem Hannos Freundin den Text kontrollgelesen hatte, hieß es nichts wie raus damit. Die Reaktion von dem New-York-City-Macher ließ nicht lange auf sich warten. Schon am nächsten Tag hatten wir eine Einladung für das nächste Treffen.

An Patricks erfreutem Gesicht konnte ich sofort erkennen, dass unser mentaler Ausflug in die Häuserschluchten von Manhattan wohl recht gut angekommen war. Mit einem nebenbei hingeworfenen „über die Bezahlung einigen wir und dann noch später“ bekam jeder eine spielbare Demoversion des Programms in die Hand gedrückt. „Demnächst fahre ich damit übrigens nach München zur Power Play.“ Diese Worte waren wahr-



lich beeindruckend! Nur mal vorsichtshalber für die jüngeren Leser (als ich vor einiger Zeit mal in die hyperaktive Zappelsendung „GIGA-TV“ reinzappte, kannten die Jung-Moderatoren, die dort zwischen der Dauerwerbung mal kurz zu Wort kamen, offenbar aus der Zeit nur die ASM, das Magazin „Aktueller Software Markt“): Die Power Play war damals mit Spieletester-Urgesteinen wie Heinrich Lenhardt oder Boris Schneider die

Game-Mag-Instanz schlechthin im deutschsprachigen Raum. Dementsprechend erfreut, dass unsere textlichen Ergüsse bis jetzt positiv aufgenommen wurden, düsten wir beschwingt wieder zurück nach Hamburg-Farmen. Dass unsere Storys um die aufstrebende Mafia-Familie demnächst auch in der Power Play von Michael Hengst & Co begutachtet würden, war natürlich noch ein zusätzlicher Anreiz nicht nachzulassen.

## Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben...

Ich habe im Amiga Magazin 3/1991 genau so einen Moment gefunden, im Interview mit Commodore-Deutschland-Geschäftsführer Helmut Jost. Genau diese unheilvolle Kombination aus Arroganz, Inkompetenz und Ignoranz dürfte die Weichen für den Niedergang des Amiga gestellt haben:

**AMIGA:** Die Standards, speziell die Grafikstandards, die der Amiga gesetzt hat, werden von anderen Maschinen mittlerweile erreicht bzw. übertroffen – man denke da an VGA und Super-VGA. Wie reagiert Commodore?

**Jost:** Es ist zu früh, etwas über unsere Pläne zu sagen. A 500 und A 2000 sind gestandene Produkte; der Amiga ist von Haus aus so grafikfähig, so innovationsfähig, da besteht kein Bedarf.

Es ist sicher, dass wir hier in anderen Bereichen auch andere Trends verfolgen. Für Anwendungen wie CAD/CAM und im Videobereich oder fürs Fernsehen brauchen wir auch Amigas mit höheren Auflösungen und mehr Farben. Solche Verbesserungen werden sicher noch dieses Jahr aktuell.

Dass es im Amiga-Lager auch Stimmen gab, die den dringenden Handlungsbedarf erkannten, zeigt das Editorial von Amiga-Magazin-Redakteur Albert Absmeier in derselben Ausgabe:

„Das derzeit jüngste Mitglied der Familie, der Amiga 3000, ist von seinen technischen Daten her allerdings nicht mehr der Weisheit letzter Schluss. Zu nah sind die Konkurrenten mit ihrer Grafikauflösung herangekommen. Hier müsste Commodore wieder in die Offensive gehen und neue, im Preis-Leistungs-Verhältnis unschlagbare Amigas mit beispielsweise 1024x768 Punkten und 4096 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen präsentieren. Für diese Auflösung gibt es inzwischen auch erschwingliche Farbmonitore. Damit könnte Commodore wieder die berühmte Nasenlänge Vorsprung für sich beanspruchen. Nur, bald müssten sie halt kommen, die neuen Systeme.“

Die wackeren Entwickler von Avantgarde werkeln hingegen bereits an einem neuen Spiel: **New York City** heißt die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Abenteuerspiel, bei der man allein oder mit bis zu drei Mitspielern um die Vormachtstellung in der Unterwelt dieser Stadt ringt. *wi*

PowerPlay-Bericht

Auch der Programmierer Peter Cukierski hatte nachgelegt – jetzt war eine erste Version des Vorspanns fertig. Die Grafiker entschieden sich für einen Intro-Sidescroller in niedlicher Wuselgrafik mit leichtem Lemmings-Touch. Eine Flüsterkneipe wird überfallen, Stühle fliegen durchs Fenster, MP-Salven sorgen für bleihaltige Luft. Als die Gesetzeshüter endlich anrücken, sind die Bösewichte schon über alle Berge. Im folgenden Screen waren auch schon unsere ersten Texte eingebaut. Auch die Spiel-Engine war bereits vorzeigbarer geworden. Die aus der Vogelperspektive scrollende Karte von NYC wartete darauf, vom Betatester schon mal ausgekundschaftet zu werden. Die ersten Gebäude wie Banken, Kneipen oder Autohändler konnten betreten werden, auch wenn die Interaktion mit den Personen noch rudimentär war.

Apropos: Hatte ich schon erwähnt, dass die Beta-Version des Spiels nur auf Hannos 2000er lief, während sich bei mir der Amiga 1000 mit dem berüchtigten Guru verabschiedete?

Auch stundenlanges Rumprobieren mit diversen Kickstart- und Speicherkonfigurationen brachte nur den üblichen Totalabsturz... Aber diesen 1000er-Frust war ich ja gewohnt. Das wird vom Peter noch gefixt, versuchte Patrick mich aufzuheitern.

Das wäre aber eigentlich gar nicht nötig gewesen, denn für einen gehörigen Motivationsschub sorgte dann recht bald ein Blick in die Power Play.



Intro-Sequenz

keinen Screenshot – aber hey, man kann nicht alles haben. Beübt von Stubentiger Isis – dieses wunderbare Kätzchen thronte wie

## Werbetext

Hast Du schon mal jemanden umgebracht? DAS ist Freiheit.

Hattest Du schon mal eine Mafiafrau? DAS ist Liebe.

Hast Du schon mal eine Million geraubt? DAS ist Streben nach Glück.

New York City – Der amerikanische (Alp-)Traum.

Wilde Verfolgungsjagden, dampfende Kanalschächte, dunkle Hinterhöfe, blutige Attentate, verruchte Flüsterkneipen, heiße Jazzmusik, kalte Maschinenpistolen, Vendetta, Sizilianer, Spaghetti, schwindelerregende Häuserschluchten, Korruption, Gewalt, die Familie, die Geliebte, Bandenkämpfe am Fuße der Brooklyn Bridge, Ganoven und eiskalte Killer, Erpressung, Millionenraub, Terror, Eisenbahnüberfälle, Intrigen, Nadelstreifenanzüge und Verrat, Familientragödien, Stahl und Beton, unbegrenzte Möglichkeiten, Mädchen und Milieu, Avenues und Broadway, Liebe und Leidenschaft, Trauer und verlorene Heimat, Prohibition, Elend und Reichtum, Alkohol und Sex, die wilden Zwanziger, das alles gibt Dir New York City, mit einem Schuss Ironie.

Über zweihundertfünfzig Kilobytes Text, exzellente Musik, überzeugende Grafik, Aktion, Spannung, Humor und Abenteurer. Mach Dir selbst ein Bild, aber dafür musst Du den Kampf mit der Mafia wagen. Die Herausforderung – New York City.

In Ausgabe 4/1991 auf Seite 8 „Software aus dem hohen Norden“ wurde unser Spiel in der Rubrik „Power News“ kurz vorgestellt. Leider gab’s

immer auf ihrem Lieblingsplatz oben auf Hannos Amiga-Monitor – hatten wir nach ein paar Wochen den Großteil der Texte fertiggestellt. Locati-

ons wie Hauptbahnhof, Banken, Autohändler, U-Bahn-Stationen, Kneipen, Kasinos, Waffengeschäfte durften nicht fehlen. Fiktive Zeitungsartikel à la „Nackter im Park“ (Der Exhibitionist „Clownsnase“ ist wieder im Central Park gesichtet worden) oder „Kapuzentagung“ (In Washington hält der Ku Klux Klan seine erste „nationale“ Tagung ab) waren da ein besonderer Spaß. Auch popkulturelle Verweise wie z.B. aufs Mad-Magazin, was sich in der Automarke „Brutolenko Bratz“ (Eine Flunder. Mit Blendolino-Doppelscheinwerfer und sechsfachen Schlüpfstutzen) niederschlug, konnten wir uns nicht verkneifen. Der Informant – ein Schuhputzer, der eigentlich alles weiß (Kannst du mir noch Informationen für 'ne Bypass-Herzoperation geben?) – war natürlich klar von der irrwitzigen TV-Serie „Die nackte Pistole“ inspiriert. Ein erster Werbetextentwurf (siehe Seite 15) konnte auch nicht schaden. Da ich erst mal aufgrund meines Studiums aus Hamburg wegging, musste Hanno den Rest allein fertig schreiben (es sollten noch insgesamt 100 KB mehr werden, also insgesamt stolze dreihundertfünfzig Kilobytes Text). Das war aber kein Problem für meinen eloquenten Kumpel – alles lief also bestens.

**Warten, warten, warten...**

Nach einigen Wochen Wartezeit fragte ich vorsichtig aus meinem Berliner Domizil, ob es schon eine neue Demoversion oder gar die Endfassung gäbe. Ersteres bejahte Patrick, aber die Disk mit der neuesten Version des Action-Adventures wurde von meinem Amiga 1000 nach wie vor mit einem Guru-Error verschmählt. Mittlerweile war Hanno mit seiner Arbeit fertig, und die Monate zogen ins Land, ohne dass wir was Neues von Avantgarde Software hörten. Ich hatte eh studienmäßig anderes im Kopf, so machte sich keiner von uns weiter Gedanken. Um ein lange Story kurz zu machen: Nach zwei Jahren (!) Wartezeit bekam Hanno die lang ersehnte Endversion, die aber noch einiges an Bugfixing benötigte. Hatte ich schon erwähnt, dass das Spiel immer noch nicht auf meinem 1000er lief? Besonders gelungen war jetzt der Vorspann mit einem fetzigen Bigband-Musikstück von Hans-Herrmann Franck, das mit seinen swingenden Bläsern hervorragend zum 30er-Jahre-Mafia-Ambiente passte. Auch die Grafiker um Robert Jacquet und Oliver Schafeld hatten ordent-



lich nachgelegt – ein echter Augenschmaus war z.B. der Wagenpark beim Autohändler oder das schmutzige Spielcasino. New York City entpuppte sich nun als eine Mischung aus drei verschiedenen Spielgenres: einem Adventure, einer Wirtschaftssimulation und mehreren Action-Sequenzen (wie z.B. einem Bankraub oder dem Einbruch in eine Villa). Zum Spielbeginn im Jahre 1925 muss der Spieler zwischen vier verschiedenen Spielercharakteren auswählen, die sich in ihren Eigenschaften wie z.B. Kraft oder Intelligenz unterscheiden. Ein fahrbarer Untersatz mit möglichst großer Reichweite, sowie eine „Bleispritze“ sind am Anfang des Abenteuers besonders wichtig. Aber da dieses alles nicht kostenlos zu haben ist, muss der Jungmafioso in verschiedenen Kneipen lukrative Jobs finden. Diverse Aufgaben (wie z.B. das Auffinden der entführten Schwester) sollen möglichst flink erledigt werden – die Uhr tickt. Bis spätestens zum Jahre

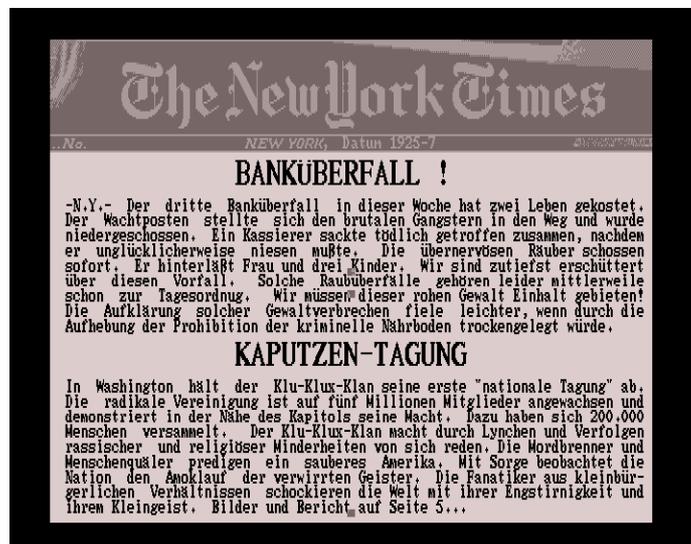
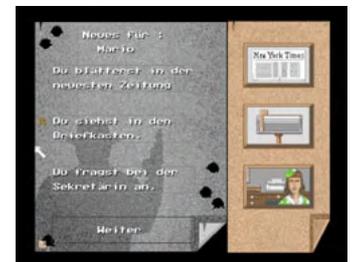
1945 muss alles unter Dach und Fach sein – wer trödelt, verliert.

**Was nun?**

Apropos verlieren: hier endet diese Story eigentlich abrupt, denn New York City sollte nie erscheinen – ein Fall für die Rubrik „Games that never happened“. Die Gründe hierfür sind mir bis zum heutigen Tage gänzlich unbekannt. Soweit ich mich erinnere, wurden diverse Nachfragen nur unzureichend beantwortet. Wir haben nie einen Pfennig für unsere Arbeit erhalten. Waren Hanno und ich deshalb verbittert? Nun, zumindest sehr enttäuscht. Das Schreiben der Storys und unser Entwickeln von Locations und Charakteren für die New-York-City-Welt hat rückblickend betrachtet aber trotzdem großen Spaß gemacht – und vielleicht hat das Ganze ja doch noch ein Happy End und eine vorzeigbare Endversion kann auf die Amiga-Retro-Community losgelassen werden. Sollte ich die damaligen Macher von Avantgarde

Software noch aufspüren können bzw. sollte Patrick & Co mit einem „leicht verspäteten“ Release einverstanden sein, werdet ihr in der Lotek als erste davon erfahren. Möglicherweise lässt sich hier und da ja sogar noch was an dem Game fixen bzw. fertig stellen, eine Speicherfunktion z.B. konnte ich in meiner damaligen Fassung noch nicht ausmachen. Ich bitte jetzt schon darum, die Erwartungen nicht zu hoch zu stecken, denn bei allem Respekt gegenüber sämtlichen Beteiligten: für ein „Besonders empfehlenswert“-Prädikat in der Power Play hätte es bei „New York City“ wohl eher nicht gereicht.

Eine Story für sich war das Ausfindigmachen einer funktionsfähigen Version des Programms für diesen Artikel. Murphys Gesetz at its best. Immer, wenn ich alle drei Disks ge-



funden hatte, meldete die zuletzt getestete Datenscheibe grundsätzlich mindestens einen Read Error. Falls ich drei fehlerfreie NYC-Disks auftrieb, waren sie aus unterschiedlichen Beta-Versionen, die nicht zusammen liefen. Ich wollte in dem riesigen Berg aus Amiga-Disks, der sich mittlerweile auf meinen Wohnzimmerteppeck auf türmte, schon aufgeben, als mein Blick auf eine unscheinbare 3.5-Zoll-Diskette fiel, die krakelig mit so etwas wie „NYC“ beschriftet war. Erstaunlich schnell waren auch die restlichen zwei Disks der Serie gefunden. Ich hetzte zu meinem Amiga 1200, den ich zum Testen nahm – das Programm meldete sich natürlich mal wieder mit einem Guru (und ja, ich hatte ihn im OCS-Mode gebootet), aber das Fehlen eines Lesefehlers stimmte mich vorsichtig optimistisch.

Ich holte flugs den Amiga 500 aus dem Keller, den ich mir zu Weihnachten für ein paar Euros geschossen hatte. Da er 1 MB Ram besitzt (und Patrick auch so eine Kiste hatte), machte ich mir echte Hoffnungen

## Zur Ehrenrettung der Amiga-Familie

...sei noch gesagt, dass es sich heute mit diesen Rechnern etwas einfacher arbeiten lässt. Die Zauberworte heißen Compact-Flash-HD, Classic Workbench und WHDLoad.

Eine handelsübliche Compact-Flash-Card fungiert mit einem CF-to-IDE-Adapter als Festplatte (z.B. hat sich SanDisk Ultra II 1 GB bewährt). Die Classic Workbench ermöglicht auch Amiga-Rookies einen problemlosen Einstieg in die Amiga-Welt. Sie ist sehr einfach zu bedienen – mit allem Pipapo wie WHDLoad zum unkomplizierten Installieren von Games auf HD.

Mit WHDLoad entfällt das berüchtigte endlose Rumprobieren mit unterschiedlichen Bootkonfigurationen – alle gängigen Spiele und Demos laufen jetzt endlich „out of the box“. Der Haken an der Sache: Ohne ordentlich Speicher (4MB sind ideal) und mindestens Kickstart 2.0 geht nichts. Nach meiner Erfahrung ist ein Amiga 1200 plus Ram-Erweiterung der ideale WHDLoad-Rechner. Dann läuft z.B. sogar die schicke 256-Farben-Version (CD32?) von Wing Commander (mit Speed-Patch sogar richtig schnell auch ohne CPU-Turbo).

So ein Amiga wäre anno 1991 (natürlich noch mit konventioneller Festplatte) ein echter Konkurrent zur aufkommenden DOS-PC-Armada gewesen und hätte sicher nicht nur mich bei (Amiga-) Laune gehalten...

- >> <http://classicwb.abime.net/>
- >> <http://www.wldload.de/>

darauf, nicht wieder von der berüchtigten Amiga-Fehlermeldung, dem rot blinkenden Guru-Rechteck, belästigt zu werden. Und auf den Amiga ist Verlass – er stürzte wieder ab. Auch die üblichen diversen Tricks mit unterschiedlichen Bootkonfigurationen mochten der 500er bzw. New York City nicht.

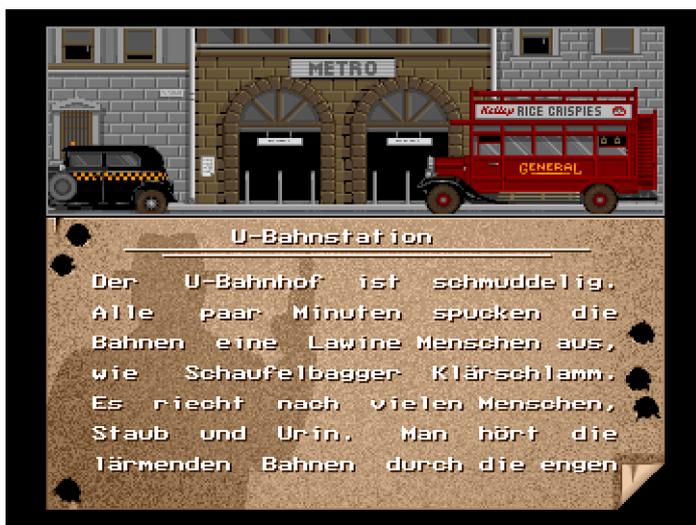
Für einen Bruchteil einer Sekunde sah ich mich im Garten einen riesigen Haufen mit dem ganzen Amiga-Sch\*\*\* abfackeln.

Ok – jetzt war es an der Zeit für die Brute-Force-Methode! Mit mir nicht! Schnell zog ich auf dem Amiga 1200 adf-Images der Disks und konvertierte sie auf meinen PC. Dank dem wunderbaren WINUAE-Amiga-Emulator lief in einem feierlichen Moment zum ersten Mal seit 18 Jahren New York City auf einem Computer, der mir gehörte!

Nein, eine große Liebe war das zwischen mir und dem Amiga-„Wundercomputer“ nie – ich war immer ein Kind des C64. Aber in diesem Moment fühlte ich mich mit Commodores „Freundin“ wohl, obwohl (oder gerade weil?) es nur eine Emulation war. Nun machte das Arbeiten mit dem 16-Bitter plötzlich Spaß – die Screenshots ließen sich mit dem WINUAE denkbar einfach schießen und das



Spiel lief wunderbar rund und machte mächtig Laune. Allein für diesen Moment hat sich für mich die ganze damalige Arbeit gelohnt – und so ein Glücksgefühl ist ja sowieso nicht mit Geld zu bezahlen...



Der Amiga 1200 des Autors.





# Hyper Neo Geo 64

Auf Wunsch eines Lotek64-Lesers befasse ich mich in dieser Ausgabe der Arcaderoom-Rubrik mit der späten Hardwareplattform von SNK, dem Hyper Neo Geo 64.

Die meisten arcade-interessierten Videospiele werden mit Sicherheit das MVS bzw. das Neo-Geo-System von SNK kennen mit seinen unzähligen Spielklassikern wie der Metal-Slug-, Fatal-Fury- oder auch Samurai-Shodown-Spieleserie. Aber kaum jemand wird vermutlich auch wissen, dass SNK im hartumkämpften 3D-Spielbereich ebenfalls Fuß zu fassen versuchte, gilt die Firma doch gemeinhin eher als 2D-Grafikkader, die letzte Bastion gegen die hereinbrechende 3D-Euphorie der 90er Jahre.

1997 war es soweit und das Hyper Neo Geo 64 wurde der Öffentlichkeit präsentiert. Mit „Roads Edge“ unternahm SNK den Versuch, im Rennspielgenre zu punkten. Doch die Arcade-Spieler waren zu diesem Zeitpunkt schon mit ganz anderen spielerischen Perlen belohnt worden. Denken wir hier nur an die bahnbrechenden Titel Sega Rally, Daytona USA oder auch Ridge Racer. Im Vergleich mit diesen Meilensteinen der Arcade-Geschichte mutete Roads Edge wie ein billiger Abklatsch aus der Ramschkiste des Elektronikmarktes um die Ecke an. Weder tech-

nisch noch spielerisch bot das Rennspiel erwähnenswerte Neuerungen. Es wäre nicht SNK, wenn nicht schon bald Prügelspiele für die neue Arcade-Plattform erschienen wären. Und in der Tat, die beiden großen Prügelspielerien Fatal Fury und Samurai Shodown bekamen ihre eigenen 3D-Ableger. Den Anfang machte Samurai Shodown 64, welches ebenfalls noch Ende 1997 erschien und knapp ein Jahr später mit Samurai Shodown: Warrior's Rage einen würdigen Nachfolgetitel verpasst bekam. Fatal Fury: Wild Ambition erblickte im Jahr 1999 das diffuse Licht der Spielhallen. Alle diese Prügelspiele waren wahrlich keine schlechten Spiele, konnten sich jedoch in keiner Weise gegen die etablierten Serien wie Virtua Fighter oder Tekken behaupten. Zum Teil mag es an der grafischen Präsentation gelegen haben, die nur auf gehobenem Playstation-1-Niveau lag, und an der recht langsamen Spielgeschwindigkeit. Dazu kam auch noch eine recht komplizierte Spielmechanik, die dazu beitrug, dass das Gros der Spieler lieber bei seinen angestammten Spielerserien verblieb. Zwischenzeitlich ver-



Motherboard des Hyper Neo Geo 64 mit aufgesteckter Buriki-One-Cart.

Die Lotek64-Kolumne, die sich ganz dem Thema Arcade-Games verschrieben hat.

öffentliche SNK noch den Nachfolger zu Roads Edge, Xtreme Rally und einen Lightgun-Shooter namens Best Busters Second Nightmare, der sein großes Vorbild eindeutig in House of the Dead von Sega findet und dessen Klasse leider nicht einmal annähernd erreicht.

## Buriki One, oder wie ich lernte, mit dem Stick zuzuschlagen

Wirklich einzigartig ist der letzte Titel, der für das Hyper Neo Geo 64 im Jahr 1999 erschien. Die Rede ist hier von Buriki One. In so gut wie jedem Prügelspiel wird die Spielfigur mit einem Digitaljoystick gesteuert und Kampfaktionen mittels Tastendruck ausgelöst. Nicht so bei Buriki

fer oder auf Konterangriffe wie der Aikidokämpfer. Auch ein Lebensenergiebalken, wie man ihn in fast jedem Prügelspiel findet, ist hier nicht vorhanden. Der Gesundheitszustand des Kämpfers lässt sich an seiner Körperhaltung und Agilität erkennen. Sollte eine Kampfrunde nicht durch ein k.o. beendet worden sein, entscheidet der CPU-Kampfrichter über Sieg und Niederlage. Wie im richtigen Kampfsport zählen hier erfolgreich angebrachte Treffer/Würfe, um als Punksieger hervorzugehen. Ähnlich wie in der realen Welt sind Kampfrichterentscheidungen oftmals nicht ganz nachvollziehbar. Wobei ich mir hier denke, dass die CPU immer auf der Seite des Spielhallenbetreibers agiert und lieber den



One. Hier ist es umgekehrt, man steuert den Kämpfer mit den Knöpfen und schlägt mit dem Stick zu. Die zwei Knöpfe dienen dazu, den Kämpfer nach links oder rechts zu bewegen. Werden beide Tasten gleichzeitig gedrückt, führt man einen Block aus. Gefinkelte Angriffskombinationen ergeben sich aus perfekt getimeten Stick-Eingaben bzw. Stick-Knopfkombinationen.

Damit noch nicht genug der Skurrilität. In Buriki One treten völlig unterschiedliche Kampfstile gegeneinander an. Die Bandbreite reicht von Karate (vertreten durch einen der Hauptcharaktere aus Art of Fighting, Ryo Sakazaki), über Sumo-Ringen, Judo, Boxen, Aikido und Taekwondo sowie Catchen und Tai Chi bis hin zu Muay Thai. So setzen manche Kämpfer rein auf Wurftechniken wie der Judokämp-

menschlichen Spieler bestraft, damit der erneut eine Münze nachwerfen muss, um weiterspielen zu können. Das Spiel wurde übrigens auf keine einzige Spielkonsole portiert und ist so nur einem sehr kleinen Spielerkreis bekannt. Erfolg war diesem einzigartigen Prügelspiel leider auch nicht beschied. Ich nehme an, dass die doch sehr außergewöhnliche Steuerung einfach zu abschreckend war, um im Massenmarkt punkten zu können.

## Edle Aufmachung, Marke SNK

Die Platine selbst bzw. die Spielmodule gehören wohl zu den edelst anzusehenden Spielplatinen, die je erschienen sind. Das fängt beim schwergewichtigen Motherboard an und endet bei den metallenen Carts, die das Herz eines jeden Arcade-Sammlers schneller pochten lassen. Völlig unverständ-

lich ist allerdings die Veröffentlichungspolitik SNKs bezüglich der inkompatiblen Motherboard-Versionen. So gibt es ein eigenes Rennspiel-Board, auf dem ausschließlich die zwei Rennspiele laufen, ein spezielles Lightgun-Shooter-Motherboard für Beast Busters Second Nightmare und sogar ein spezielles Samurai-Shodown-Board, auf dem nur die zwei Samurai-Shodown-Spiele funktionieren. Außerdem existiert vom so genannten „Universalboard“ eine zweite Revision, die lange nicht mehr so fehleranfällig ist wie die Erstauflage des Grundboards. Bei diesem sind nämlich noch zusätzliche 5-Volt-Anschlüsse vorgesehen, die von Haus aus nicht mit der Jamma-Leiste verkabelt sind. Diese 5-Volt-Verbindung muss allerdings mit Strom versorgt werden, um die Funktionstüchtigkeit der Platine über einen längeren Zeitraum gewährleisten zu können. Arcade-Sammler, die besagte erste Revision besitzen, sollten daher umgehend eine Stromverbindung anfertigen (am besten ein kurzes Kabel an die Jamma-Leiste anlöten). Die erste Revision ist leicht an dem dicken metallischen Lautstärkereger erkennbar. Außerdem befindet sich auf der Unterseite der Platine kein Umschalter von Mono (Jamma) auf Stereo (MVS). Zu bedenken ist weiters, dass man ein sehr leistungsstarkes Netzteil im Arcade-Automaten benötigt, um das Hyper Neo Geo 64 mit ausreichend Strom versorgen zu können. 10 Ampere sollte das Netzteil schon leisten können. Wer auf den Geschmack gekommen sein sollte (ich empfehle vor allem Buriki One und auch Samurai Shodown Warriors Rage), wird am ehesten in England fündig. Restbestände des japanischen SNK-Lagers wurden von einer englischen Arcade-Firma (Vektorlogic) aufgekauft. So ist es auch heute noch recht leicht, an fabrikneue Spiele zu kommen. Die dedicated Spielertitel wird man schwer als lose Platinen finden können, da wird nur ein Komplettautomat Abhilfe schaffen. Doch Hand aufs Herz. Bevor man seinen wertvollen Platz mit einem Beast-Busters- oder Roads-Edge-Cab vollstellt, sollte man lieber mit der Anschaffung eines Daytona-USA- bzw. House-of-the-Dead-Automaten liebäugeln.

Buriki One am Automaten



# Splatterhouse-Jutesackboss leicht eingesackt

## Tipps und Tricks

Ihr kennt doch sicher den Boss, der ca. dreimal so groß ist wie ihr und der angeblich eine noch viel hässlichere Visage hat?

— RFK —

Wie komm ich auf die Idee. Na, ganz einfach, er versteckt sein Antlitz hinter einem dreckigen Jutesack. Werden da Erinnerungen an einen Horrorfilm aus den 80er Jahren geweckt? Ja, ja... der gute alte Jason hatte auch so ein miefendes, braungraues Sackerl um den Kopf gewickelt. Bis er dann schlussendlich die schöne Hockeymaske von einem ahnungslosen Jugendlichen „geschenkt“ bekam. Ja, ja, geschenkt hat er sie ihm nicht, er hat sie zum Camp mitgebracht, achtlos weggeworfen und Jason dachte sich... he, mein Jutesack fällt eh schon auseinander und einige Zuseher meinen, ich seh einfach nur lächerlich aus... da schnapp ich mir doch diese Maske und mutiere zu einem coolen Horrorfilmhelden. Gesagt getan... der Rest ist Trashfilm-Geschichte. Habt ihr schon bemerkt, dass ihr eigentlich als Jason herumrennt? Ich meine, was sagt uns das? Leben wir hier unsere sadistisch-mörderischen Neigungen aus... gut getarnt hinter einer Maske (ja, ja, die Maske ist schuld... faule Ausrede)? Dann treten wir noch unserem alten Ich (dem Jutesack-Jason) gegenüber, das schier unbezwingbar scheint... oder ist es gar \*dramatische Musik...\* eure Mutter?!?!?!?... (Kenner wissen Bescheid.)

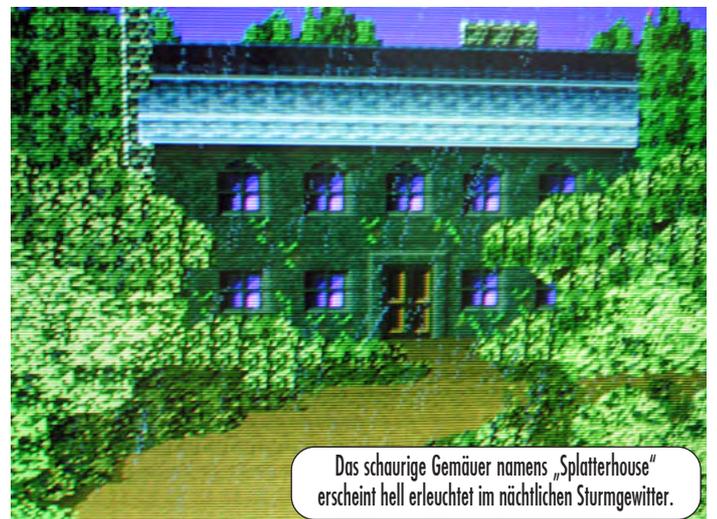
Na, wie auch immer. Fakt ist, ihr wollt an dem mordstrumm-großen Lackel vorbei und den nächsten Level zocken. Eines vorweg: Keine Ahnung, wie man den Boss mit normalen Kampfmethoden (zuschlagen, springen und in der Luft zuschlagen, springen... knapp, bevor man auf dem Boden aufkommt, zuschlagen, so dass man die „Rutschattacke“ ausführt, ducken und zuschlagen) besiegen kann. Durch die immens große Reichweite des Endgegners (zwei !!! Kettensägen... also, würde nicht eh schon eine reichen?) seh ich hier absolut kein Land. Aber Moment mal! Da liegt doch

eine feine Schrotflinte knapp vor dem Bossfight auf dem Boden. Na, die nehm ich da doch glatt mit und jag dem schurkischen Schurken ein paar heiße Kügelchen auf den ungewaschenen Pelz. Eine gute Idee... fürwahr. Allerdings hat die gute Seele, die den Schießprügel für uns im Wald deponiert hat, darauf vergessen, noch ein paar Zusatzpatronen beizulegen. Fühlt ihr euch zuerst schon siegessicher mit eurer Einläufigen, packt euch schon nach drei abgegebenen Schüssen der blanke Horror (nein, der Boss hat den Jutesack nicht abgenommen). Mit einigen Kettensägenhieben verarbeitet er euch zu Cevapcici (hier ein Link, falls ihr nicht wisst, worum es sich dabei handelt). Also wieder nix.

Na gut... was quatscht der RFK denn da schon wieder lange rum?! Wo bleiben die TRICKS! Verdammt, ich will den nächsten Level endlich sehen!!! Ja, ja... nur die Ruhe.

Einigen Spielern wird vielleicht schon aufgefallen sein, dass ihr (Jason?) nur einen einzigen Gegenstand mitnehmen könnt. Habt ihr z.B. das nette Hackebeilchen mit, könnt ihr es gegen einen am Boden liegenden Schlagstock austauschen oder auch gegen einen Stein bzw. eben besagte Schrotflinte.

Ein Inventar gibt es nicht. So weit, so schlecht. Ziemlich am Anfang des Levels gibt es nämlich auch schon eine Schrotflinte. Jetzt wäre es doch fein, wenn man diese bis zum Boss mitnehmen könnte. Zusammen mit der zweiten Schrotflinte, die kurz vor dem Bossfight auftaucht, dürfte es so ein Leichtes sein, ihn im wahrsten Sinne des Wortes umzupusten. Gut, aber es gibt ja doch kein INVENTAR!!!!!!! Wie gesagt, ruhig Blut. Beobachtet mal genauer, was passiert, wenn ihr einen Gegenstand, der am Boden liegt, gegen einen, den ihr der Hand haltet, austauscht. AHA! Der abgelegte Gegenstand liegt nun ein kleines Stückchen weiter rechts von euch auf dem Boden. Na, schwant euch etwas? Nehmt die Maske runter, damit ihr mehr Sauerstoff bekommt und die paar grauen Zellen arbeiten können! Ihr befördert auf diese leicht umständliche Art und Weise beide Schrotflinten zum Bossfight. Achtung! Bevor ihr nun vor Freude in die Luft springt und schon schreit: „I own you, you ugly BIIIIITCH!“, heißt es nochmals Ruhe bewahren. Legt an und feuert! Jutesack-Jason freut das gar nicht und er versucht, euch mit einem beherzten Sprung zu verwirren. Ihr aber lässt euch nicht beirren, harrt weiter in der linken Ecke des Bild-



Das schaurige Gemäuer namens „Splatterhouse“ erscheint hell erleuchtet im nächtlichen Sturmgewitter.

schirms aus und wartet seelenruhig ab, bis das Ungetüm seine Balleteinlage absolviert hat... sprich, er erneut auf dem Boden gelandet ist. Nun drückt ihr den Abzughebel eures Schießprügels erneut durch. BAMMM! (No headshot... it's not a Zombie!) Auch

dieser Schuss sitzt genau. Schön langsam überkommt Jutesack-Jason ein unwohles Gefühl. Doch belämmert, wie er nun mal ist, setzt er erneut auf seine Sprungtechnik. Doch damit reißt er bei euch kein Leiber!! Ihr wiederholt die Taktik erneut. Sobald das Ge-

wehr leergeschossen ist, schnappt ihr euch mit gazellenartiger Geschwindigkeit die zweite Fernwaffe und beendet das Duell mit der oben angesprochenen Taktik. Der Riese wankt... er stürzt zu Boden, da kratzt euch was an euren Hoden! Es ist Franz, die Laus, aus

Jasons Jutesack. Sapperlot und zappenduster! Nun schnell von dannen... \*Jason verlässt die Bühne, indem er gemächlich nach rechts trabt.\*

In diesem Sinne: Noch fröhliches Gesplattere im splattrigen Haus.



(1) Des Helden Standardattacke, ein brachialer Fausthieb, der die stinkende Höllenbrut zersplattert.



(4) Aug in Aug mit dem Jutesackboss. Die zwei Schrotflinten werden nun gleich zum Einsatz kommen.



(2) Ein Bild aus dem Intro von Splatterhouse: Die Maske nimmt Besitz von \*Jason\*.



(5) Tja, dumm gelaufen, Jutesack-Joe, nu liegste im Dreck.



(3) Hier gut zu erkennen: Durch das Niederknien wechselt man die Waffen aus.



(6) Optimal wäre hier vielleicht eine Sprechblase und der Satz aus dem Text: I own you you ugly BIIIIITCH!

# From Russia With Love

## Vor 25 Jahren begann der weltweite Siegeszug von Tetris

Alexei Leonidowitsch Paschitnow, Jahrgang 1956, übertrug 1984 das Brettspiel „Pentomino“ auf seine Eletronika-60. Heute, 25 Jahre später, gehört Tetris zu den meist verkauften und bekanntesten Spielen der Welt. Es sind mittlerweile unzählige und unterschiedlichste Versionen des Spiels entstanden, von kommerzieller Seite wie auch von Hobbyentwicklern. Es folgt die Entstehungsgeschichte dieser Legende. Und 20 Jahre nach dem Ende des Kalten Krieges auch eine Geschichte über den Konflikt zwischen Ost und West.

– Von Axel Meßinger –

Wir befinden uns im Jahr 1984: Die Machtergreifung Michail Gorbatschows und seine Öffnung gegenüber den westlichen Ländern sind noch in weiter Ferne. Vielmehr liegt die russische Wirtschaft am Boden und die staatliche Zensur ist weit verbreitet. Nur das russische Institut für Wissenschaft ist weitgehend befreit von dieser Zensur. Hier arbeiten die klügsten Köpfe des Landes zusammen. Sie können sich aussuchen, für welche Themengebiete sie arbeiten, niemand versucht sie in ideologischer Hinsicht zu beeinflussen.

### Die Steine kommen ins Rollen

Alexei Paschitnow war schon immer ein Fan von Puzzlespielen. So kam er im Frühjahr 1984 auf die Idee, das russische Brettspiel Pentomino, basierend auf den Ideen des Mathematikers Solomon W. Golomb, auf eine Elektronika-60, dem russischen Pendant zum Computersystem DEC LSI-11, zu übertragen. Die Aufgabe des ursprünglichen Spiels bestand darin, zwölf verschiedene Spielsteine so auf einer quadratischen Spielfläche anzuordnen, dass alle Steine daraufpassen. Für sein Spiel reduzierte Paschitnow die Zahl der Formen von zwölf auf fünf, diese konnte man aber um jeweils 90 Grad drehen. Der Spieler musste nun die fallenden Steine so anordnen, dass eine lückenlose Fläche von links nach rechts entstand. Bis zu vier Reihen konnte diese Fläche hoch sein. Komplette Flächen eliminierte das Spiel automatisch und je mehr Flächen man so verschwinden ließ und dadurch verhinderte, dass sich das Spielfeld bis zum oberen Rand füllte, desto länger dauerte eine Sessi-



Alexei Paschitnow

on, desto mehr Punkte gab es und desto schneller wurde das Spiel. Die erste Version, damals noch ohne Farbe und Sound, wurde recht bald fertig. Vadim Gerassimow, ein Praktikant des Computerzentrums, portierte sie zusammen mit Paschitnow auf MS-DOS. Diese neue Version hatte sogar schon farbige Grafik. Im Sommer 1985 wurde das Spiel nun einfach weitergegeben, da es einen Softwaremarkt in der Sowjetunion nicht gab. Binnen kürzester Zeit verbreitete sich Tetris über die ganze Sowjetunion und die restlichen Ostblockstaaten. Kopiert wurde das Spiel von Diskette zu Diskette. Geistiges Eigentum gab es zu dieser Zeit juristisch nicht – die Ideen des Einzelnen sollten für die gesamte Gesellschaft zugänglich sein. Somit kam auch niemand im Computerzentrum auf die Idee, Tetris als kommerzielles Produkt zu betrachten. Schließlich gelangte das Spiel auch nach Ungarn. Ungarn verkaufte damals schon Software an westliche Firmen, und so wurde Anfang 1986 der Geschäftsmann Robert Stein von der britischen Firma Andromeda Software auf Tetris aufmerksam. Das Spiel hatte eine Copyrightzeile, welche auf das Computerzentrum der russischen Wissenschaftsakademie hinwies. Stein wandte sich also an das Zentrum mit der Bitte, das Spiel für den westli-

chen Markt zu lizenzieren. Doch dort reagierte man sehr zurückhaltend auf das Angebot. Schließlich nahm Paschitnow selbst im Namen des Computerzentrums Kontakt mit Stein auf. Stein schlug vor, ca. 10.000 USD für das Spiel anzuzahlen. Paschitnow antwortete, dass man interessiert sei und man verhandeln könne. In dieser Zeit waren lockere Vereinbarungen in der Branche üblich und so interpretierte Stein die Antwort Paschitnow als feste Vertragszusage. Er machte sich auf die Suche nach geeigneten Herstellern für Computerspiele.

Fündig wurde Stein bei Mirrorsoft, dem Softwareflügel der Maxwell Corporation. Deren Chef, Robert Maxwell, gehörte seinerzeit zu den reichsten Männern der Welt und hatte gute Kontakte zu Spitzenpolitikern. In ihm sah Stein einen gewichtigen Partner für die Vermarktung von Tetris. So erwarb Mirrorsoft die Rechte für Großbritannien und Spectrum HoloByte, eine weitere Tochter der Maxwell Corp., selbige für die USA. Die PC-Version stand kurz vor der Veröffentlichung, da erhielten die Verantwortlichen um Robert Stein und Robert Maxwell ein Telex von ELORG, einer neugegründeten sowjetischen Regierungsabteilung, welche die Softwarevermarktung fürs westliche Ausland regeln sollte. Gorbatschow wollte den Westen als Exportmarkt gewinnen, jedoch unter strenger staat-

licher Aufsicht. In diesem Telex stand, dass Stein und die Maxwell Corp. illegal handelten und keinerlei Rechte an dem Spiel besäßen. Robert Stein flog also nach Russland und setzte all seine Überredungskunst ein, um sich die PC-Rechte zu sichern, was schließlich auch gelang. Das Spiel wurde zu einem Bestseller und allein in den USA wurden über 100.000 Exemplare verkauft.

### Der Kampf um die Konsolen-Lizenz

Die Verkäufe der PC-Version waren für damalige Verhältnisse bereits sehr gut. Doch der Konsolenmarkt versprach ein Vielfaches an Gewinnmöglichkeiten. Außerdem war der japanische Spielmarkt – schon damals der größte Markt für Konsolenspiele – noch nicht erschlossen. So wandte sich Mirrorsoft an die Firma Atari, ob sie denn nicht eine Version für die damalige NES-Konsole herstellen möchte. In der Annahme, dass Mirrorsoft die Rechte an Tetris besaß, nahm Atari das Angebot an und entwickelte anschließend eine eigene Version für NES sowie eine Arcade-Version.

Zur gleichen Zeit wurde Henk Rogers auf einer amerikanischen Messe auf Tetris aufmerksam. Henk Rogers arbeitete in dieser Zeit, wir befinden uns nun mittlerweile in der Mitte des Jahres 1988, für Nintendo und flog um die ganze Welt, um nach geeigneten Puzzlespielen für das NES und den neuentwickelten Game Boy Ausschau zu halten. Rogers wurde also auf Tetris aufmerksam und nahm es mit nach Japan. Bei Nintendo war man von dem Spiel begeistert und Rogers sicherte sich wiederum bei Atari die vermeintlichen Rechte für den japanischen Markt. So entwickelte auch Nintendo eine eigene Version von Tetris und bot diese in Japan zum Verkauf an.

Nun handelten also drei Global Player mit Paschitnows Spiel und alle verdienten ein Vermögen daran – nur die Sowjetunion nicht, denn die vereinbarten Lizenzzahlungen, die Robert Stein zuvor mit ELORG ausgehandelt hatte, kamen nie in der Sow-



Robert und Kevin Maxwell

jetunion an. So erhielt Nikolai Belikow, Chef von ELORG, den Auftrag, im Namen der Sowjetunion den Fall zu untersuchen. Durch die ausbleibenden Zahlungen kamen auch die weiteren Verhandlungen ins Stocken. Rogers beschloss, selbst nach Moskau zu fliegen. Was er nicht wusste: auch Robert Stein war auf Bitten von ELORG in Moskau. Und Kevin Maxwell, Sohn von Robert Maxwell, befand sich ebenfalls vor Ort, um seiner Firma endgültig die Konsolenrechte zu sichern. Alle drei sollten an einem einzigen Tag bei ELORG erscheinen. Henk Rogers kam als erster in Nikolai Belikows Büro und schon bald zeigte Rogers ihm das japanische Tetris-Spiel. Daraufhin erwiderte Belikow, dass ELORG die Vertriebsrechte für Konsolen nie vergeben habe. Rogers, der eher unvorbereitet zum Meeting erschienen war, verwies daraufhin auf die bestehende Verwertungskette. Von ELORG kamen die Rechte zu Mirrorsoft, von dort zu Atari und schließlich über Rogers' Firma Bullet Proof zu Nintendo. Belikow sagte aber noch einmal eindringlich, dass ELORG nie solche Vertriebsrechte vergeben habe. Da war für Rogers klar: weder Mirrorsoft noch Atari hatten jemals solche Rechte besessen. Nach längerem Hin und Her verwies Rogers auf seine guten Kontakte zu Nintendo und bot an, mit ELORG vertrauensvoll zusammenzuarbeiten. Belikow und Rogers verabredeten sich also auf den darauffolgenden Tag. Als zweiter kam Robert Stein zu Belikow, in der Hoffnung auf zusätzliche Rechte. Doch dieser verwies ihn schärfstens auf die säumigen Zahlungen. Nach einer längeren Diskussion wurde auch Stein für den nächsten Tag wiederbestellt. Nun musste Belikow herausfinden, was Kevin Maxwell eigentlich vorhatte. Nach einem Gespräch über die Game-Boy-Rechte erwähnte Belikow das Spiel von Henk Rogers, bei dem festgehalten war, dass Mirrorsoft die angeblichen Vertriebsrechte habe. Nicht ahnend, dass sein Vater solche Rechte an Atari verkauft hatte, sagte Kevin, dass Mirrorsoft nie solche Rechte besessen hätte. Belikow fragte, ob Max-

well ein Angebot machen wolle. Dafür musste Maxwell aber zurück nach England. Am nächsten Tag stand nun das zweite Treffen mit Robert Stein auf Belikows Terminkalender. Durch eine geschickte Verhandlungstaktik grenzte Belikow die Rechte für Robert Stein und Andromeda Software präzise auf bestimmte Geräte ein. Im Endeffekt war der neue Vertrag mit dem vorherigen identisch. Derweil entwickelte sich zwischen Henk Rogers und Alexei Paschitnow eine enge Freundschaft. Wegen des arroganten Auftretens von Kevin Maxwell erhielt nun Henk Rogers die Game-Boy-Rechte. Außerdem wollte die Sowjetunion noch ein Angebot für die Konsolenrechte von Rogers. Atari hatte schon eine halbe Million Kopien des Spiels produziert sowie eine große, millionenschwere Marketingkampagne gestartet. Rogers flog dagegen nach Seattle zu Nintendo of America, um dort die Konsolenrechte anzubieten. Henry Lincoln, der damalige Chef von Nintendo of America, war hoch erfreut über die Aussicht, die Marktposition Nintendos durch Tetris festigen zu können. Robert Maxwell dagegen war außer sich vor Wut. Er nahm Kontakt mit dem Kreml auf. Gegenüber Russland forderte er, die „miesigen Machenschaften“ von Belikow zu beenden, da sonst das Verhältnis zwischen Russland und England gefährdet sei. Dies blieb auch Rogers nicht verborgen und zusammen mit den beiden Chefs von Nintendo flog er nach Moskau, um den Deal perfekt zu machen. Schließlich schnappte Nintendo Mirrorsoft die Konsolenrechte für 500.000 USD und 50 Cent pro Spiel vor der Nase weg.

### Die Nachwirkungen

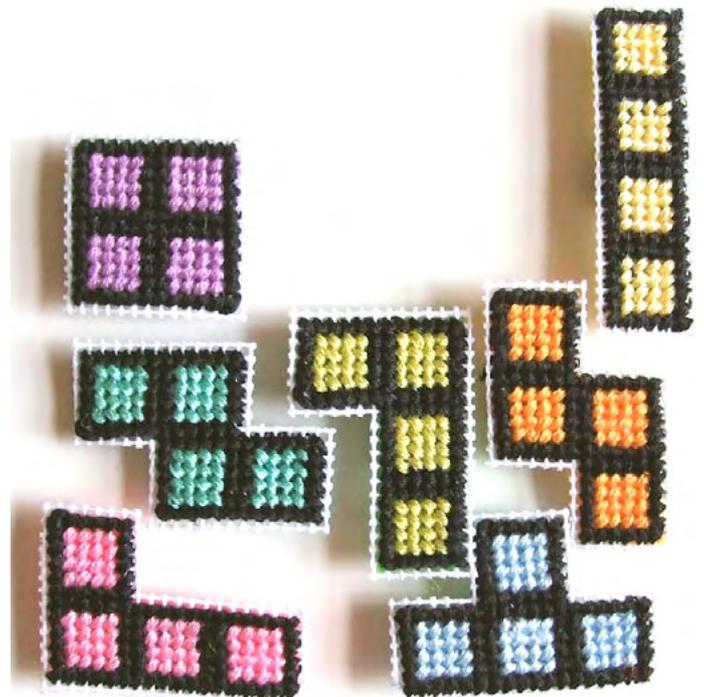
Nachdem Maxwell bewusst wurde, dass er die Rechte für Tetris nicht mehr bekommen konnte, schickte er am 23.3.1989 ein Telex an Belikow, in dem er ihm die Pistole unter die Nase setzte und androhte, bei Gorbatschows Staatsbesuch in Großbritannien Druck zu machen. Nach mehreren Versuchen Belikow einzuschüchtern reagierte dieser endlich mit Angst angesichts seiner Drohungen. Doch er hatte den Gang der Weltgeschichte auf seiner Seite. Schließlich hatte sich die Situation durch die Perestroika – also Gorbatschows Öffnung gegenüber dem Westen, die Demokratisierung und der Zusammenbruch der Sowjetunion – die Lage beruhigt und die Geschichte nahm für ihn ein gutes Ende. Anders sah es für

Atari aus. Die Firma strengte einen Prozess gegen Nintendo an, mit Belikow als Zeugen. Doch im November 1989 entschied die Justiz für Nintendo und Atari musste nun Hunderttausende von fertigen Kopien vernichten. Von dem wirtschaftlichen Schaden konnte sich Atari nie wieder erholen. Besonders schlimm wurde es aber für die Maxwell Corp. Die Firma war hoch verschuldet und schließlich fand man Robert Maxwell am 5. November 1991 tot im Wasser vor seiner Yacht. Für Nintendo wurde das Unternehmen „Tetris“ zu einem vollen Erfolg. Allein 70 Millionen Mal verkaufte sich das Paket aus Tetris und Game Boy und durch das Spiel von Alexei Paschitnow legte der japanische Traditionskonzern den Grundstein für seine Vormachtsstellung im Handheld-Bereich, die bis heute fortbesteht. Aber auch die NES-Version verkaufte sich stolze 8 Millionen Mal. Alexei Paschitnow konnte finanziell nicht profitieren, da er an den Rechten nicht beteiligt war. 1991 kam er durch seinen Freund Henk



Tetris, NES-Version

Rogers auf die Idee, mit seiner Familie nach Seattle auszuwandern. Dort gründeten die beiden die Firma Tetris Company, in der Paschitnow weitere Puzzlespiele entwickelte. Doch der Erfolg stellte sich nicht ein. So nahm er 1996 eine Stelle bei Microsoft an, wo er auch neun Jahre angestellt war. 1996 liefen die alten Rechte für Tetris aus und seit diesem Jahr bekommt er bis heute Tantiemen für die verschiedenen Tetris-Spiele. Seine letzten bekannteren Spiele waren „Pandoras Box“ und das X-Box-Spiel „Hexic“, von dem es auch einen zweiten Teil als Download-Content für den Live-Arcade-Dienst der Xbox 360 gibt.



Henk Rogers und Alexei Paschitnow



### Quellen

- BBC-Doku „Tetris – Liebesgrüße aus Moskau“
- Golem.de-Interview mit Paschitnow vom 13.11.2007  
– <http://www.golem.de/0711/55975.html>
- Vadim Gerassimows „Tetris Story“ – <http://vadim.oversigma.com/Tetris.htm>

# Rockman 7FC: MM7-Demake



— von Steffen Große Coosmann —

## Original...

„Rockman 7FC“ stellt das PC-Demake des Originalen MM7 für das SNES dar. Das Spiel wurde beinahe 1:1 in der Grafik der ersten 6 Teile nach gebaut. Dabei hat es nicht nur einiges an Charme zurückgewonnen, sondern spielt sich auch genauso wie die alten Titel für das NES. Wo Mega Man auf dem SNES noch träge durch die Level hinkte, springt der Blaue Bomber nun wie ein junges Reh durch die NES-Grafik. Leider mussten auch einige Abstriche gemacht werden. So sind keine der wunderschönen Zwischensequenzen mehr enthalten. Im Original spielte man sozusagen als Tutorial einen kleinen Abschnitt Richtung Stadtkern und traf dann auf Bass und Treble. Dies alles fehlt im Demake. Dort landet man nach einem stimmungsvollen Intro und dem Startbildschirm sofort bei der Auswahl der Robotmaster. Aber anstatt zunächst nur vier von ihnen, stehen einem hier bereits alle acht entgegen. Ebenso taucht Bass bereits im Intro auf. Dies soll aber scheinbar die fehlenden Zwischensequenzen ersetzen.

## ... und Fälschung!

Es wurden alle Spielelemente mit viel Liebe zum Detail nachempfunden. Man sollte eigentlich besser sagen, alle unwichtigen Details des Originals wurden weggelassen. So habe ich weder den Vogel Beat noch die Schrauben wiederentdeckt. Größtenteils wurde auf die Sprites aus den sechs Originalspielen zurückgegriffen. Dennoch sind alle Animationen originalgetreu und auch die Bewegungsabläufe der Gegner sind zu hundert Prozent identisch. Eine Frage, die mich im Vorfeld etwas beunruhigt hatte: Wie werden die großen Zwischengegner aussehen? Der T-Rex beispielsweise, der einem im Slash-Man-Level nach dem Leben trachtet.

Oder der Kürbis im Shade-Man-Level? Was soll ich sagen?! Perfekt! Natürlich sind sie alle der begrenzten Farbpalette des NES zum Opfer gefallen. Gerade der Kürbis hat einiges an Farbtiefe verloren.

Zur Steuerung sollte man das Tastaturlayout auf Englisch stellen, um Muskelfaserrissen in den Fingern vorzubeugen, da für Feuer und Sprung die Tasten X und Z benötigt werden. A und S dienen dazu, die Waffen durchzuschalten. Im Optionsprogramm hat man des Weiteren die Möglichkeit, die Hintergrundmusik und die Geräusche auszustellen und die Auflösung zu ändern. Zusätzlich kann man die Zuordnung von Feuer und Sprung auf den Tasten vertauschen.

Das Spiel ist leider komplett in Japanisch, soweit ich gehört habe, wird aber schon an einer englischen Übersetzung gearbeitet. Wer mit der 16-Bit-Optik des MM7 vom SNES nichts anfangen konnte, bekommt hier viele Jahre nach Erstveröffentlichung eine wunderbare Alternative.



## Info über Indigames.com

<http://www.indigames.com/features/index.php?c=pl&y=2008&gid=7>

Download: <http://www7.atwiki.jp/wakuwakusuru/pub/final2.zip>

Im nächsten Heft: Rockman 8FC

## 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 (Umschlag schwarzweiß), 23, 26, 28, 29.

Gegen Portokosten + 1 Euro Spende pro Exemplar: 10, 17-F (Farbumschlag), 27, 30.

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 7, 12, 13, 15, Lotek64 Extended (PSP).

Gegen Portokosten + mindestens 3 Euro Spende pro Exemplar (weniger als fünf Stück verfügbar): 1, 4, 5, 6, 8, 9, 16, 19, 20, 25.

Vergriffen sind die Hefte 2, 3, 18, 21/22, 23, 24, 25. Stand: 7.1.2009

Bei Bestellung ab fünf Heften sind kräftige Preisnachlässe garantiert!

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

Porto bezahlen nicht vergessen

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

Bestellkarte für Internetverweigerer  
**Lotek64**

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

Mein Name: \_\_\_\_\_  
 Meine Adresse: \_\_\_\_\_  
 E-Mail: \_\_\_\_\_

# Ultima: Eine Retrospektive

Die Fantasy-Rollenspielserie Ultima könnte die innovativste, wichtigste und einflussreichste Videospieldserie aller Zeiten sein. Auf jeden Fall war sie ihrer Zeit stets voraus. Als ich selbst vor einigen Jahren zum ersten Mal mit Ultima in Kontakt kam, genaugenommen mit *Ultima V: Warriors of Destiny*, da staunte ich nicht schlecht, was in diesem immerhin über 20 Jahre alten Titel geboten wurde – teilweise Dinge, die ich heute noch oft in Rollenspielen vermisste, allen voran eine verblüffend lebendige und interessante Spielwelt.

– von Andreas Dobersberger –

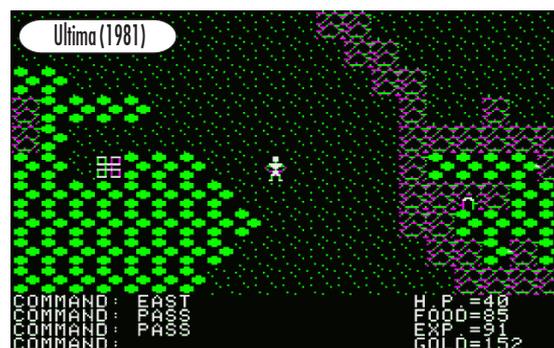
Beginnen wir von vorn: mit Richard Garriott. Garriott, 1961 in Cambridge geboren und in Texas aufgewachsen – was ihm den Spitznamen „British“ einbrachte (den er selbst in der Folge zu seinem bekannten Pseudonym „Lord British“ erweiterte) –, begann schon in seiner Schulzeit mit dem Programmieren *Dungeons-and-Dragons*-inspirierter Rollenspiele in BASIC und veröffentlichte 1980 schließlich *Akalabeth: World of Doom* für den Apple II – zuerst in Eigenproduktion (verpackt in Plastiktütten), über das Computergeschäft, in dem er arbeitete, dann später über den Publisher California Pacific.



*Akalabeth* gilt gewissermaßen als *Ultima 0*, da hier schon einige Grundelemente der Serie erkennbar sind. Zum einen wäre da etwa die Figur des Lord British, der dem Spieler Aufträge erteilt und als Garriotts Alter Ego eine der wichtigsten Figuren im *Ultima*-Universum werden sollte. Zum anderen spielt sich der Großteil des Gameplays in Dungeons ab, die aus der Ego-Perspektive durchquert werden und durch simple weiße Linien auf schwarzem Grund dargestellt sind. Dieses First-Person-Dungeon-Crawl-Prinzip tauchte nicht nur in der *Ultima*-Serie wieder auf, sondern steht am Anfang eines Genres, das sich über *Wizardry*, *Dungeon Master* und *Eye of the Beholder* bis hin zu modernen Titeln wie *Etrian Odyssey* erstreckt.

Nachdem sich *Akalabeth* auch als finanzieller Erfolg erwiesen hatte, begann Garriott zusammen mit seinem Freund Ken Arnold die Arbeit am Nachfolger, der zunächst den Namen *Ultimatum* tragen sollte, was schließlich aus urheberrechtlichen Gründen auf *Ultima* gekürzt wurde. In *Ultima* (erschienen 1981, in späteren Veröffentlichungen *Ultima I: The First Age of Darkness* genannt) gab es abermals Dungeons aus der Ego-Perspektive wie in *Akalabeth*, allerdings spielte die aus der Vogelperspektive dargestellte Oberwelt eine größere Rolle. Das folgenschwerste Novum war in dieser Hinsicht der Einsatz einer Grafikeine, die auf sogenannten „tiles“ basierte: Die Spielwelt ist also aus quadratischen Feldern zusammengesetzt, über die sich die Figuren schrittweise bewegen – ein überaus praktisches und ressourcensparendes Konzept, das bald zum Standard gerade auch für japanische Rollenspiele werden sollte.

Die Story findet zwar in einem Fantasy-Setting statt – ein böser Zauberer namens Mondain muss besiegt werden, um das mystische Land Sosaria zu retten –, beinhaltet aber auch zahlreiche Science-Fiction-Elemente. So muss der Spieler Teile für eine Zeitmaschine sammeln und es gibt sogar ein arcadeartiges Actionsegment, in dem feindliche Raumschiffe im Weltall abgeschossen werden müssen.



Mit *Ultima II: Revenge of the Enchantress* (1982) wechselte Garriott dann von California Pacific zu Sierra – dem einzigen Publisher, der damit einverstanden war, dem Spiel eine Stoffkarte beizulegen. Wie im Folgenden bei jedem neuen Teil der Serie verwarf Garriott die Engine des Vorgängers und schrieb *Ultima II* von Grund auf neu – diesmal in Assemblersprache statt in BASIC, was das Spiel deutlich schneller machte.

*Ultima II* ist das Kuriosum der Reihe. Auch hier muss man durch den Weltraum und die Zeit reisen, doch hat man es diesmal außerdem noch mit einer Weltkarte zu tun, die jener der Erde entspricht, die Dungeons sind allesamt komplett optional und an jeder Ecke lauern verrückte popkulturelle Anspielungen. Beispielsweise gibt es NPCs, die den Spieler fragen „Do you know the way to San Jose?“ oder ihn mit den Worten „Welcome to the Hotel California!“ begrüßen. Ziel des Spiels ist es, die Zauberin Minax, eine ehemalige Schülerin von Mondain, zu vernichten.

## Kämpfe werden taktischer

Für die Veröffentlichung von *Ultima III: Exodus* (1983) verließ Richard Garriott Sierra und gründete zusammen mit seinem Bruder Robert, seinem Vater Owen und seinem Freund Chuck Bueche seine eigene Firma: Origin Systems.

In *Ultima III* steuerte der Spieler nun erstmals nicht nur eine einzelne Figur, sondern eine ganze Party, was die Kämpfe – die nun auf einem separaten Bildschirm stattfanden – um einiges interessanter und taktischer machte. Neben technischen Verbesserungen glänzte das Spiel durch deutlich strafferes Gamedesign als sein etwas ausufernder Vorgänger: Die Oberwelt ist kleiner, die Dungeons sind in die Story eingebunden und Zeitreisen oder Ausflüge ins Weltall fehlen. Als Bösewicht dient das namengebende Wesen Exodus, ein dämonischer Sprössling von Minax und Mondain, der abermals das Land Sosaria terrorisiert. *Ultima III* war ein großer Erfolg bei Kritik und Publikum und für zahlreiche Plattformen neben dem Apple II umgesetzt, darunter auch für das NES.



So, und nun wird es eigentlich erst richtig interessant. Wir sind nämlich am wichtigsten Wendepunkt der Serie angelangt. Nach *Exodus* hatte Richard Garriott nicht nur Lob, sondern auch böse Briefe von erzürnten Eltern bekommen, die sich über die „satanistischen“ Motive und das unmoralische Verhalten in den *Ultima*-Titeln beschwerten. Man muss dabei bedenken, dass auch gerade Pen-and-Paper-Rollenspiele wie *Dungeons and Dragons* zu der Zeit speziell in den USA von Eltern und Christlich-Konservativen immer wieder heftig kritisiert



und etwa für Selbstmorde von Jugendlichen verantwortlich gemacht wurden, namentlich aufgrund ihrer angeblich gewalttätigen und okkulten Inhalte. Garriott nahm sich diese Kritik zu Herzen und war zudem gelangweilt vom Prinzip „Finde den Bösewicht und töte ihn“, also versuchte er mit *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985) etwas völlig Neues.

Sosaria wird zum großen Königreich Britannia unter der Herrschaft des weisen und rechtschaffenen Lord British vereint. Um Frieden und Harmonie aufrecht zu erhalten, führt dieser acht Tugenden ein, die den Bewohnern Britannias als Orientierung dienen sollen. Was noch fehlt, ist ein strahlender Held, ein Vorbild, ein spiritueller Führer, der diese Tugenden verkörpert – der sogenannte Avatar. Ziel des Spiels ist es, dieser Avatar zu werden. Es gibt keinen großen Antagonisten, der besiegt werden muss, stattdessen muss sich der Spieler streng nach den Tugenden richten – namentlich Ehre, Tapferkeit, Opferbereitschaft, Menschlichkeit, Spiritualität, Ehr-



Ultima IV: Quest of the Avatar (1985)

lichkeit, Mitleid und Gerechtigkeit – und jeweils mit einer Rune und einem Mantra bei einem Schrein meditieren, um in ihnen erleuchtet zu werden. Hat er dieses Ziel erreicht, so muss er als letzte Herausforderung den „Kodex der ultimativen Weisheit“ aus einer magischen Höhle bergen, die nur der Avatar betreten kann.

Garriott ließ sich bei diesem Konzept stark vom Hinduismus inspirieren und schuf mit den acht Tugenden ein beeindruckend durchdachtes System, das auf der Kombination der drei Grundprinzipien Liebe, Wahrheit und Tapferkeit beruht. Jeder der acht Tugenden entspricht im Spiel eine Stadt, eine Charakterklasse, eine Farbe, eine Rune und ein Mantra. Darüber hinaus gibt es acht Dungeons, die die jeweiligen Gegensätze der Tugenden verkörpern und sinnentsprechend bezwungen werden müssen. Natürlich funktioniert das Gameplay grundsätzlich nach bewährten

Rollenspielmustern: Monster bekämpfen, Aufleveln, Schätze finden, Stadtbewohner nach Hinweisen fragen und so weiter. Aber der Spieler muss stets darauf achten, sich den Tugenden entsprechend zu verhalten. Dazu gehört etwa, das Rollenspielklichschee, einfach in fremde Häuser zu gehen und die Sachen der Bewohner zu stehlen eben *nicht* zu erfüllen. Oder aber im Kampf nicht einfach feige die Flucht zu ergreifen. Vielmehr sollte man darauf bedacht sein, regelmäßig Gold an Bettler zu verteilen, schwerverletzte Feinde im Kampf großmütig am Leben zu lassen und in Gesprächen stets die Wahrheit zu sagen.

### Absage an Rollenspielklichschees

Mit diesem neuartigen Konzept ging Garriott natürlich ein großes Risiko ein, sein Publikum abzuschrecken, gerade weil man für ganz „normales“ Rollenspiel-Verhalten gewissermaßen bestraft wurde. Und auch etwa schon die Charaktererstellung am Anfang, in der man statt wie gewohnt eine Klasse auszuwählen mit einer Wahrsagerin über moralische Dilemmas philosophiert, war so radikal anders als in vergleichbaren Spielen, dass es mich persönlich fast überrascht, was für ein großer Erfolg *Ultima IV* schließlich wurde.

1988 folgte *Ultima V: Warriors of Destiny*. Richard Garriott spann seine Gedanken über Ethik und Moral weiter und entwarf ein Szenario, in dem Lord British auf einer Expedition verschwindet und ein diktatorischer Herrscher namens Blackthorn den Thron übernimmt. Blackthorn verfügt über eine weitaus fundamentalistische Auffassung der acht Tugenden und versucht diese mit Gewalt durchzusetzen. Der Avatar muss sich dem Widerstand anschließen,

um ihn zu stürzen und Lord British zu finden.

Das größte Verdienst von *Ultima V* war die Schaffung einer dynamischen, realistisch und lebendig wirkenden Spielwelt: Es gab nun Tag- und Nachtwechsel, sogar mit verschiedenen Mondphasen. Die NPCs standen nicht mehr nur an einem Platz oder liefen sinnlos hin und her, sondern hatten individuelle Tagesabläufe: Sie gingen Jobs nach, vergnügten sich danach im Gasthaus und gingen abends nach Hause, um zu schlafen. Die Städte waren nun um ein Vielfaches größer und detaillierter und zudem voll mit Objekten, mit denen interagiert werden konnte.



Ultima VI: The False Prophet (1990)

Zusammengefasst war *Ultima V* in jeder Hinsicht deutlich komplexer als sein Vorgänger, sowohl was Story als auch was Spielwelt und Gameplay-Features betrifft. Es ist außerdem eine ganze Ecke düsterer; die Atmosphäre von Angst, Paranoia und Unterdrückung durch ein totalitäres Regime ist stets spürbar, etwa in den Gesprächen mit NPCs. Was außerdem nicht unerwähnt bleiben sollte, ist, dass 2005 ein aufwändiges Fan-Remake namens *Ultima V:*

*Lazarus* erschienen ist, in Form einer Total Conversion von *Dungeon Siege*.

Der nächste Teil, *Ultima VI: The False Prophet* (1990), ist auf den ersten Blick vor allem technisch eindrucksvoll. Als erstes *Ultima*, das für den IBM PC entwickelt wurde und nicht für den Apple II, bot es erstmals wunderschöne VGA-Grafiken und ein komfortables Benutzerinterface mit Mausunterstützung. Separate Bildschirme für Oberwelt, Städte, Kämpfe und Dungeons gab es nicht mehr; die gesamte Spielwelt war aus einem Guss.

Aber auch die „inneren Werte“ wurden nicht vernachlässigt: Die

Interaktionsmöglichkeiten mit der Welt und den NPCs waren reichhaltiger als je zuvor und auch die Partymitglieder erwachten endlich zum Leben: Sie kommentierten das Geschehen und unterhielten sich mit dem Spieler, untereinander und mit anderen NPCs. Der Aspekt des Kämpfens und Dungeon-Crawlings trat zudem in den Hintergrund zugunsten von verstärkten Adventure-Elementen, d.h. dem Erforschen der Welt und dem Interagieren mit Gegenständen und Personen. (Vielleicht ist *Ultima VI* deshalb mein persönlicher Liebling der Reihe.)

Erneut beschäftigte sich Richard Garriott mit der Idee seines Tugendsystems, das er weiter relativierte. War es in *Ultima V* darum gegangen, dass ethische Prinzipien auf Freiwilligkeit basieren müssen und nicht von oben herab verordnet werden können, handelte *Ultima VI* davon, dass andere Gesellschaften oftmals andere Weltanschauungen mit teilweise völlig anderen Grundsätzen haben, die deshalb nicht weniger legitim sein müssen.



Ultima V: Warriors of Destiny (1988)

Dazu ließ Garriott die Rasse der Gargoyles in Britannia auftauchen, die am Beginn des Spiels die acht Tugendschreine besetzen und obendrein versuchen, den Avatar zu töten. Auf seiner Suche nach den Motiven der Gargoyles erlebt der Spieler das Königreich dabei in einer Atmosphäre der Xenophobie und des Rassismus gegenüber der unbekanntes Spezies. Im Laufe der Geschichte erfährt er, dass sich der Avatar selbst, ohne es zu wissen, an den Gargoyles schuldig gemacht hat. Er muss deren Geschichte und Sprache lernen und in ihrem Heimatland wiederum Fremdenhass am eigenen Leib erfahren, bis es zu einer friedlichen Lösung zwischen den beiden Königreichen kommen kann. Geschickt werden hier Genre-Erwartungen subvertiert, angefangen bei spielexternen Elementen wie dem Cover-Motiv der Verpackung.

### Ultima-Spin-Offs

Origin war mit der Engine von *Ultima VI* so glücklich, dass sie sie gleich für ein weiteres Spiel verwendeten: *Savage Empire* läutete die Spin-Off-Serie *Worlds of Ultima* (auch bekannt als *Ultima: Worlds of Adventure*) ein, in der es den Avatar in andere Welten als Britannia verschlägt, in diesem Fall in eine Dimension, die der Stein-



Martian Dreams (1991)

det der Avatar durch einen Unfall auf einer Weltausstellung mit einer Rakete auf dem Mars, zusammen mit mehreren berühmten Persönlichkeiten wie Sigmund Freud, Nikola Tesla und Marie Curie. Mehr sage ich dazu gar nicht, denn wer nach diesem Satz nicht bereits überzeugt ist, dem ist sowieso nicht zu helfen. Leider war die *Worlds-of-Ultima*-Serie aufgrund fehlenden kommerziellen Erfolgs damit auch schon wieder zu Ende; der geplante dritte Teil, *Arthurian Legends*, wurde nicht mehr umgesetzt.

Ein weiteres Spin-Off erschien 1992 mit *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*, welches zu den 1st-Person-Dungeon-Crawl-Wurzeln der Serie zurückkehrte. Das ganze Spiel findet in einem gigantischen Untergrundlabyrinth statt, allerdings kämpft man nicht nur gegen Monster, sondern findet auch Elemente, die normalerweise Teil der Oberwelt sind: Freundliche NPCs, Quests und Geschäfte. Das beeindruckendste an *Ultima Underworld* ist die revolutionäre



Oben: *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (1992);  
unten: *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds* (1993)



of *Worlds* einen ebenso brillanten Nachfolger spendiert.

Wir kommen nun zu *Ultima VII: The Black Gate* (1992), das ebenfalls die Grenzen dessen ausgelotet hat, was zu der Zeit für ein Computerspiel möglich war. In meinen Augen ist es immer noch eines der überzeugendsten Beispiele des Sandbox-Genres überhaupt: Britannia existiert hier endgültig als eine überzeugende, detaillierte Welt voller Interaktionsmöglichkeiten, und dem Spieler wird eine Freiheit geboten, die geradezu erschlagend wirken kann. Man kann Kisten stapeln, Brot backen, Kühe melken, Bücher lesen, Fischen, Jagen, Waffen schmieden, Harfe spielen. Wenn man Geld braucht, kann man wie gehabt Dungeons erforschen und nach Schätzen suchen, man kann aber auch in der Stadt Waren herstellen und verkaufen, oder man bricht in Häuser ein und bestiehlt NPCs, was aber natürlich nicht dem Avatar-Status entspricht und dazu führen kann, dass Partymitglieder empört die Gruppe verlassen. Überall gibt es Subquests und Geheimnisse zu entdecken, und so gut wie jeder Bewohner Britannias hat seine eigene Geschichte und Persönlichkeit.

Der Immersionsgehalt wurde auch durch das neue Interface erhöht. Einerseits füllt die Spielwelt den gesamten Bildschirm aus, ganz ohne Icons, Statuszeilen oder ähnliches. Andererseits lässt sich das Spiel komplett mit der Maus steuern, d.h. wenn man einen Gegenstand bewegen möchte, dann geschieht das intuitiv per Drag-and-Drop anstatt mit einem umständlichen „move“-Kommando. Ein Schwachpunkt ist das Echtzeit-Kampfsystem: völlig chaotisch und unübersichtlich, mehr auf Glück basierend als auf Taktik, lässt es die Kämpfe zur nahezu automatisierten Trial-and-Error-Angelegenheit werden. Man muss allerdings dazu sagen, dass die Bedeutung von Kämpfen erneut drastisch reduziert wurde.

*Ultima VII* führte einen neuen Antagonisten in die Serie ein: den sogenannten Guardian, eine über-



Savage Empire (1990)

zeit ähnelt. Der Spieler übernimmt Quests für verschiedene Stämme, kämpft gegen Dinosaurier und kann Gegenstände und Chemikalien kombinieren, um Werkzeuge und Waffen herzustellen.

Es war ein interessantes Experiment, doch richtig spannend war erst die zweite *Worlds of Ultima*-Episode *Martian Dreams* (1991), für die man sich ein an Jules Verne erinnerndes Steampunk-Szenario ausgedacht hat: Im Jahr 1893 lan-

Technik, die ihrer Zeit weit voraus war: Der Spieler bewegt sich völlig flüssig durch das in Echtzeit berechnete und texturierte 3D-Dungeon. Es gibt Steigungen, Gefälle und Kurven; fallengelassene Objekte verhalten sich physikalisch korrekt; der Spieler kann springen, sich ducken und nach oben und unten blicken – all das in einem Spiel, das älter ist als *Wolfenstein 3D*. 1993 bekam es übrigens mit *Ultima Underworld II: Labyrinth*



Ultima VII: The Black Gate (1992)

mächtige, dämonische Kreatur, die Britannia übernehmen und in ein neues Zeitalter führen will. Doch das interessantere Plot-Element ist das Auftauchen einer Sekte namens The Fellowship, die auf den ersten Blick nichts als gute, altruistische Absichten verfolgt, in Wirklichkeit aber natürlich mit dem Guardian im Bund steht. Garriott beschäftigte sich also abermals mit Tugendhaftigkeit, diesmal mit dem Aspekt der Scheinheiligkeit. Manche haben The Fellowship als Anspielung auf Scientology interpretiert, allerdings weist einiges darauf hin, dass es sich beim Plot von *Ultima VII* vielmehr um eine Verarbeitung eines Konflikts zwischen Origin und dem konkurrierenden Publisher Electronic Arts handelt, kurz bevor Origin von EA gekauft wurde. Das zeigt sich in subtilen Details wie den drei Generatoren des Guardians, deren optische Formen zusammen das damalige EA-Firmenlogo bilden, den Initialen der beiden Fellowship-Mitglieder Elizabeth und Abraham und der Beschreibung des Guardian als „Destroyer of Worlds“ – der Slogan von Origin lautete nämlich „We Create Worlds“.

### Das Ende einer Ära

Leider sollten sich diese Anspielungen als prophetisch erweisen. 1992 musste Origin aus finanziellen Gründen an Electronic Arts verkauft werden, womit die Goldene Ära des Studios und damit der *Ultima*-Reihe langsam, aber sicher zu Ende ging. Vor dem achten Teil erschien zunächst einmal *Ultima VII, Part 2: Serpent Isle* (1993), das auf derselben Engine wie *Ultima VII* basierte und vermutlich aus diesem Grund nicht den Namen *Ultima VIII* trug – war Garriott doch stets stolz darauf gewesen, dass jeder

neue *Ultima*-Teil von Grund auf neu programmiert wurde. *Serpent Isle* war um einiges linearer und stärker geskriptet und scheint insgesamt ein wenig an japanische Rollenspiele wie die *Final Fantasy*-Reihe angelehnt – eine schöne und leicht ironische Entwicklung, wenn man bedenkt, wie viel Einfluss die frühen *Ultima*-Spiele auf dieses Genre hatten.

Als *Ultima VIII: Pagan* schließlich 1994 veröffentlicht wurde, spaltete es die Fangemeinde. Der Avatar wird darin vom Guardian in das düstere Land Pagan verbannt, aus dem er in der Folge zu entkommen sucht. Dabei ist er erstmals dazu gezwungen, Dinge zu tun, die seinen Prinzipien, also den Tugenden, eindeutig widersprechen. Ein interessantes Detail am Rande: Erstmals konnte der Spieler hier nicht frei das Geschlecht des Avatars wählen; die Figur wurde damit als männlich kanonisiert. Doch es war nicht die Story, sondern das Gamedesign, welches für Kontroversen sorgte: Action-basierte Kämpfe, Hüpfleinlagen, keine Party, kein Tag/Nacht-Zyklus und ein Haufen Bugs ließen nicht viel übrig von dem, was den Namen *Ultima* einst ausgezeichnet hatte. Garriott selbst gab später zu, dass er mit *Pagan* zu viele Zugeständnisse an die Aktionäre von EA gemacht hatte. Für das nächste *Ultima* versprach er, sich wieder auf die klassischen Stärken der Serie zu konzentrieren.

*Ultima IX: Ascension* ließ jedoch noch eine Weile auf sich warten, vor allem aufgrund der Arbeit an *Ultima Online*, das 1997 erschien und mit mehr als 100.000 Abonnenten nach sechs Monaten den Durchbruch für das Genre des MMORPGs bedeutete. 1999 war es dann endlich soweit und *Ascen-*



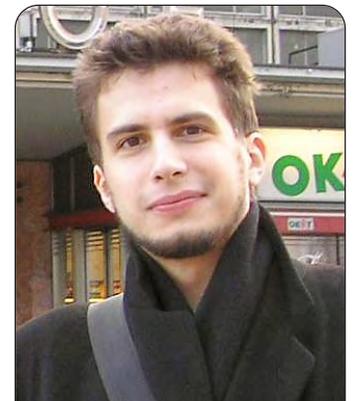
Ultima IX: Ascension (1999)

sion kam auf den Markt, nachdem das Konzept des Spiels mehrmals umgestaltet worden war, sowohl was Engine und Gameplay als auch was den Plot betrifft. Das Ergebnis stieß unter Fans auf noch mehr Ablehnung als *Pagan*. Zwar befand sich der Avatar wieder in Britannia, das noch dazu erstmals in prächtiger 3D-Polygongrafik durchwandert werden konnte, allerdings war *Ascension* ein im Vergleich zu den Vorgängern reichlich lineares Action-Adventure, das noch dazu von Bugs und Kontinuitätsfehlern geplagt war. Als Garriott kurz darauf Origin verließ, war das Ende der *Ultima*-Serie besiegelt. Zwei MMORPGs befanden sich noch ohne Garriott in Entwicklung, aber beide wurden eingestellt: *Ultima Worlds Online: Origin* im Jahr 2001 und *Ultima X: Odyssey* im Jahr 2004, als Origin schließlich von EA aufgelöst wurde.

### Rückblick

Wenn man heute auf die *Ultima*-Reihe zurückblickt, kann einem durchaus schwindelig werden, angesichts der vielen Bereiche, in denen sie innovativ und einflussreich war. Jeder neue Teil und selbst die Spin-Offs waren voller frischer Ideen und Konzepte; stets wurden Grenzen ausgelotet, technisch wie inhaltlich. Richard Garriott war von Anfang bis Ende bestrebt, sich weiterzuentwickeln: Als Programmierer, als Designer, als Geschichtenerzähler. Gerade *Ultima IV: Quest of the Avatar* zeigt, wie man Videospiele angehen sollte, nämlich mit einer klaren, übergreifenden Vision, die Elemente wie

Story und Gameplay nicht voneinander trennt. Und eines gilt sowieso: Ein Besuch in Britannia macht bis heute unglaublich viel Spaß.



### Andreas Dobersberger

wurde 1985 in Wien geboren und hat schon früh erste Videospieleerfahrungen auf dem Atari ST und dem Sega Master System gesammelt. In seiner Volksschulzeit war er besessen von den „Sonic The Hedgehog“-Titeln auf dem Sega Mega Drive, und als er etwas älter wurde, trieb ihn seine Liebe zu LucasArts-Adventures und Ego-Shootern zum PC. Heute studiert er Deutsche Philologie und Theater-, Film- und Medienwissenschaften in Wien, schreibt eine wöchentliche Retrospiel-Kolumne für gbx.at und interessiert sich generell für Videospiele als modernes künstlerisches Ausdrucksmittel. Bevorzugte Genres: Rollenspiele, Adventures und Interactive Fiction.

Ultima VIII: Pagan (1994)



# „Bis nah an die Grenzen ausgereizt!“

## Interview mit Sean David Schöppler

Der RPG Maker ist ein Programm der Firma Enterbrain, welches es erlaubt, eigene 2D-Rollenspiele zu erstellen. Die Spiele sind kostenlos und können daher eine hervorragende Alternative zu kommerziellen Spielen bieten. Vor allem „Vampires Dawn“ und „Unterwegs in Düstenburg“ haben in der Vergangenheit einen großen Bekanntheitsgrad erreicht. Seitdem ist es um die Szene ein wenig ruhiger geworden. Anlass genug, um mit dem Gründer vom RPG-Atelier, die größte deutschsprachige Community zum Maker, einen kleinen Plausch zu halten.

**Lotek64:** Hallo Sean, schön dass du dir Zeit nimmst. Erzähl doch den Lesern einiges über dich und über das Projekt.

**David:** Nenn mich David (lacht). Nun, ich bin männlich, momentan Physikstudent und wohne in Berlin. Das Projekt selbst begann im Jahr 2000. Damals führte ich eine eigene kleine Internetseite über Konsolenspielerollenspiele, bis ich eines Tages von einem der Besucher einen Hinweis auf den RPG Maker 2000 von ASCII (jetzt Enterbrain) bekam. Ich war interessiert und ergänzte die Seite um eine kleine RPG-Maker-Sektion. Ein damaliger Bekannter von mir hatte lustigerweise die gleiche Idee, und so entschieden wir uns am Ende diesen Teil unserer Seiten auszulagern und eine neue Seite zu gründen. Ende 2000 war es dann soweit und die Homepage, heute das RPG-Atelier, ging online.

**Lotek64:** Bei euch wird der Community-Faktor sehr groß geschrieben. So gibt es verschiedene Contests und Wettbewerbe. Wie viel Arbeit steckt hinter der Seite und vor allem in der Pflege der Community?

**David:** Wenn man den Teil mitberücksichtigt, den man in der Öffentlichkeit nicht so sieht, ist der Aufwand doch schon – sagen wir mal: er ist nicht klein. Einen Großteil der Arbeit macht das Testen und Überprüfen von eingeschickten Spielen aus. Die Besucher sollen ja halbwegs brauchbare und nicht zu „verbuggte“ Spiele spielen können. Auch werden die Bilder und Beschreibungstexte fast immer von uns selbst erstellt. Ich bin dennoch froh, dass wir so eine aktive Community haben. Eine Reihe der Wettbewerbe stammen jedenfalls nicht von uns selbst, sondern ent-

springen meist den Ideen engagierter Community-Mitglieder.

**Lotek64:** Als vor ein paar Jahren Alexander Kochs „Vampires Dawn“ Spiele erschienen, zog dies ein riesiges Medienecho nach sich. Fast jeder hat in der Folgezeit über die Maker-Szene berichtet. So schnell wie das Interesse kam, verebbte es aber auch wieder. Was sind deiner Meinung nach die Gründe dafür? Kann es sein, dass vielleicht zu viele Erwartungen in die damals noch recht junge Szene gesteckt wurden?

**David:** Ich würde es eher umgekehrt sehen. Es war damals wirklich großes Glück, so viel Aufmerksamkeit von den Medien geschenkt zu bekommen. So etwas ist nicht selbstverständlich. Zeitschriften wie die „Screenfun“ oder „PC Games“ haben auch zwischen und nach den beiden Teilen von „Vampires Dawn“ zwar nicht regelmäßig, aber immer wieder mal über RPG-Maker-Spiele berichtet und selbige auch auf CD/DVD gepackt. Zwar ist es im Moment wieder etwas ruhiger geworden, aber das ist ganz normal. Es trudeln ja auch nicht jeden Tag bei uns sogenannte Blockbuster ein.

**Lotek64:** In der Folge haben viele Menschen in den letzten Jahren auch das Interesse an den Maker-Spielen verloren und die Community ist um einiges geschrumpft. Wie würdest du den Kern, der geblieben ist, beschreiben?

**David:** Ich würde eigentlich nicht mal sagen, dass die Community wirklich so sehr geschrumpft ist, ein Umstand, der mich selbst immer wieder in Erstaunen versetzt. Woran ich hierbei das Interesse um den RPG Maker ein wenig ablesen kann, ist die Anzahl der monatlich eingeschickten Projekte, und die ist im Laufe der Jahre mehr

oder minder konstant geblieben. Natürlich sind die Zeiten, in denen ganze Besuchermassen aus der Giga-Community und Co. regelrecht über uns hereingebrochen sind, vorbei. Doch es war bereits von Anfang an klar, dass solche Dinge ohnehin immer nur kurzfristig sind. Was ebenfalls manchmal als Schrumpfen der Community angesehen werden kann, ist der Weggang alter Stammuser, der immer mal wieder vorkommt. Aber auch das ist normal. Die Stammuser werden ja auch älter. Und wo früher Schule war, muss man sich heute ums Studium, eine Lehre oder einen Job kümmern.

**Lotek64:** Mittlerweile sind verschiedene RPG-Maker-Versionen auf dem PC erschienen. Welche Version würdest du Einsteigern empfehlen?

**David:** Nach wie vor erfreut sich der alte RPG Maker 2000 einer großen Beliebtheit. Seine Möglichkeiten sind begrenzt, seine Auflösung niedrig. Aber vielleicht ist es gerade das, was ihn so attraktiv macht. Er ist einfach zu handhaben und es gibt mit ihm die meiste Erfahrung und die meisten Ressourcen. Allerdings ist es nicht ganz so einfach, legal an ihn heranzukommen, weswegen ich den RPG Maker XP empfehlen würde. Dieser hat nicht ganz so viele Funktionen, wenn man sich nicht mit dem implementierten RGSS herumschlagen will, dafür jedoch eine höhere Auflösung. Ein bisschen problematisch hingegen ist der neueste Spross, der RPG Maker VX, da es hier ohne fundierte RGSS-Kenntnisse stellenweise nur schwer möglich ist, z.B. neue Kartengrafiksets einzubauen.

**Lotek64:** Was sind deine Tipps, wenn jemand mit einem eigenen Spiel anfangen möchte?

**David:** Mein erster Tipp wäre wohl der, dass man sich zuallererst einmal ein Grundkonzept zum eigenen Spiel ausdenken und möglichst zu Papier bringen sollte. Das Problem haben einige Hobby-Entwickler. Ihnen schwirren zwar Ideen durch den Kopf, aber sie schaffen es nicht, diese zu einem sinnvollen Ganzen zusammenzusetzen. Mein zweiter Tipp ist der zu versuchen, eine Balance zwischen Qualität des Spiels und Aufwand zu finden. Bei einem dahingeschluderten Spiel darf man sich nicht wundern, negative Kritik zu ernten. Andererseits sollte man auch nicht für sich beanspruchen, unbedingt das Beste aller Spiele zu machen. Mit diesem Anspruch ist ein vorzeitiges Ende des Projektes fast immer vorprogrammiert, da man viel zu schnell an seine Grenzen stößt.

**Lotek64:** Kommt es deiner Meinung nach mehr auf die Grafik eines Spieles an oder mehr auf die Geschichte und das allgemeine Gameplay?

**David:** Für mich kommt es mehr auf die Geschichte und das allgemeine Gameplay an. Gute Grafiken sind natürlich etwas Schönes, doch im Kern lebt ein Spiel nun mal von seinem Gameplay und ein Rollenspiel zudem von seiner Geschichte. Ich denke, das ist auch der Grund für den Erfolg vieler RPG-Maker-Spiele, die ja bei Weitem nicht mit den Grafiken moderner Spiele mithalten können.

**Lotek64:** Mit dem Maker ist es ja möglich, auch Spiele anderer Genres zu entwickeln. Häufig sind es Minispiele und in englischsprachigen Foren findet man des Öfteren Visual Novels und Strategiespiele. Ist der Maker also auch für Leute interessant, die Spiele anderer Genres erstellen möchten oder muss man sich da schon jahrelang mit dem Maker auseinandergesetzt haben?

**David:** Die RPG-Maker-Reihe ist in erster Linie dazu da, Rollenspiele zu entwickeln. Dass sie nicht für Jump'n'Runs oder anderweitige Geschicklichkeitsspiele gedacht sind, erkennt man z.B. daran, dass es keine Pixelkollision und auch keine rich-

tige Schwerkraft gibt. Ich sehe die Entwicklung eines solchen Spiels daher immer ein klein wenig als eine Herausforderung an. Ähnliches gilt sicherlich auch für die Strategiespiele, wo das Erstellen einer tauglichen KI eine ebenfalls große Herausforderung ist. Daher denke ich, dass das Erstellen solcher Spiele in den meisten Fällen nichts für Anfänger ist.

**Lotek64:** Wenn man sich die Entwicklung der Spiele anschaut, dann muss man feststellen, dass sich in den letzten Jahren einiges getan hat. Viele entwickeln eigene Grafiken oder eigene Musikstücke – sogar mit Synchronisation wird vereinzelt herumexperimentiert. Außerdem wird mehr Wert auf eine gute Erzählweise gelegt und die Abwechslung im Gameplay hat merklich zugenommen. Meinst du, dass man mittlerweile alles aus dem RPG Maker herausgeholt hat, oder gibt es da noch Luft nach oben?

**David:** Das hängt ein wenig vom gewählten RPG Maker ab bzw. von der sonstwie gewählten Engine. So hat man den RPG Maker 2000 und 2003 eigentlich schon bis nah an seine Grenzen ausgereizt. Zwar wäre theoretisch noch mehr möglich – ich erinnere mich z.B. an eine nicht-öffentliche Jump'n'Run-Techdemo mit simulierter Pixelkollision –, doch steigt der Aufwand ab einem bestimmten Punkt extrem an. Der XP und der VX haben demgegenüber mit dem RGSS ein sehr machtvolles Instrument an Bord. Doch braucht man dafür wiederum Kenntnisse bzw. gleich Programmierkenntnisse in der Skript-Sprache Ruby. Prin-

zipiell ist aber noch einiges an Luft nach oben da.

**Lotek64:** Welche Spiele würdest du jemandem empfehlen, der noch nie ein Maker-Spiel gespielt hat? Oder der sich seit „Vampires Dawn“ und „Unterwegs in Düsterburg“ nicht mehr mit der Szene auseinandergesetzt hat?

**David:** Was Vollversionen betrifft, so würde ich in erster Linie erstmal „Die Reise ins All“ empfehlen. Ein Spiel, das einen gewissermaßen in die Welt von Jules Vernes führt und diese mit vielen anderen Figuren und Elementen, die in diese Welt passen, mischt. So tauchen beispielsweise Personen wie Dr. Frankenstein, Sherlock Holmes, Kapitän Nemo und zahlreiche Erfinder der damaligen Zeit auf. Außerdem wird das alte Preußentum herrlich durch den Kakao gezogen. Wer sich nicht scheut, auch Demos zu spielen, dem empfehle ich für den Moment das neue „Sternenkind Saga“, ein Spiel, das einen eher westlichen Rollenspielstil pflegt. Ansonsten würde ich empfehlen, sich einmal auf unserer Webseite die Spiele des Jahres anzuschauen. Dort ist aufgelistet, was der Community die letzten Jahre über am besten gefallen hat.

**Lotek64:** Ich bedanke mich für das Interview und wünsche dir und deiner Community, dass ihr noch lange produktiv bleibt. Letzte Worte und Anmerkungen an unsere Leser?

**David:** Ich bedanke mich ebenfalls, und – besucht uns im RPG-Atelier!

Das Interview führte Axel Meßinger.

## Weiterführende Links

<http://www.RPG-Atelier.net> – Neben zahlreichen deutschsprachigen Spielen findet ihr hier Tutorials, Ressourcen und alles, was das Arbeiten mit der RPG-Maker-Reihe einfacher gestaltet.

[http://www.enterbrain.co.jp/index\\_en.html](http://www.enterbrain.co.jp/index_en.html) – Englischsprachige Site von Enterbrain.

<http://www.rpgmaker.net> – Englischsprachige Homepage mit sehr vielen, zum großen Teil auch sehr hochwertigen Spielen.

# 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.

## Spieletipps RPG Maker

### Phoenix Wright 2,5 – Hidden Treasures

Die Phoenix-Wright-Reihe hat es auf dem Nintendo DS mittlerweile auf fünf Spiele geschafft und erfreut sich größter Beliebtheit. Wer noch keines dieser Spiele gespielt hat, kann sich ja mal die aktuelle Demo von Hidden Treasures anschauen. Wie im Original müssen Zeugen befragt und Beweise untersucht werden. Vor Gericht müssen dann Widersprüche gefunden und mit Hilfe der Beweisakte widerlegt werden.



Der serientypische Humor wurde erstaunlich gut übernommen. Dies, sowie die originalgetreue Präsentation machen das Fan-Fiction-Spiel für Visual-Novel- und Phoenix-Wright-Fans zu einer wahren Freude.

### Harvest Moon – Mondlichts Kinder

Die meisten von euch werden sicherlich schon mal ein Harvest-Moon-Spiel gespielt haben. Auch in diesem Fan-Fiction-Spiel wird auf das bewährte und beliebte Spielkonzept zurückgegriffen: es ist eure Aufgabe, einen Bauernhof aufzubauen. Mit Feldarbeit und Nutzung der Tiere geht es darum, soviel Geld wie möglich anzuhäufen. Nebenbei kann man sich noch



auf Partnersuche begeben. Aufglockert wird das Spiel mit Festen, Wettbewerben, Minispielen und einer ganzen Reihe an Sidequests und Geheimnissen.

### Chocobo Panic – Space

Wer kennt sie nicht, die süßen kleinen Chocobos aus den Final-Fantasy-Spielen? Die Chocobo-Panic-Reihe ist ein weiteres Beispiel, dass man mit dem Maker nicht nur RPGs erstellen kann, denn hier handelt es sich um einen Pac-Man-Klon. Im aktuellen Teil gibt es dabei sehr große Levels, und auch in diesem Spiel erweist sich das knapp 30jährige



Spielkonzept als fesselnd und unterhaltsam.

### Die Reise ins All

Wie schon im Interview angedeutet, handelt es sich hier um eines der besten Spiele der letzten Jahre. Es arbeitet dabei sehr geschickt mit der Literatur des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Ob ein gerissener Professor Moriarty, der sich als Sherlock Holmes verkleidet, die klassische emanzipierte Reporterin oder das Phantom der Oper, welches ein Auge auf die Reporterin geworfen hat – in diesem Spiel werden viele bekannte Werke der Literatur gnadenlos persifliert. Dabei liegt das



Hauptaugenmerk des Spieles auf Geschichte. Auflevelungsorgien entfallen und allgemein halten sich die rundenbasierten Kämpfe eher im Hintergrund. Trotzdem gibt es eine Menge Sidequests und Geheimnisse zu entdecken.

# The Lost Files of Sherlock Holmes

Als Sir Arthur Conan Doyle (\* 1859 in Edinburg; † 1930 in Crowborough, Sussex) 1887 seine erste Sherlock-Holmes-Geschichte in einer Tageszeitung veröffentlichen ließ, hätte er wohl nicht gedacht, dass er das gesamte Krimigenre revolutionieren und nachhaltig beeinflussen würde. Ein ganzes Jahrhundert später gaben Holmes und Watson auf dem C64 mit Text-Adventures ihr digitales Stelldichein. 1992 erschien schließlich das erste Grafik-Adventure über den vielschichtigen Detektiv.



– von Axel Meßinger –

Denkt man an Sherlock Holmes, dann haben viele nur einen Detektiv, der seine Fälle mit grandioser Logik und Beobachtungsgabe löst, im Sinn. Doch die Figur ist um einiges vielschichtiger. So ist Sherlock Holmes eine sehr melancholische Figur. Ein Mann von Welt, aber ohne viele Freunde. Eine adäquate und fordernde Lebensaufgabe sieht er nur im Lösen von Mordfällen. Andernfalls kann er sich schon mal im Spiel seiner Violine verlieren oder drastischerweise zu gewissen Aufputzmitteln greifen. Die Figur des Sherlock Holmes hat nicht nur die Literatur nachhaltig beeinflusst. Auch im TV gibt es seit jeher zahlreiche Verfilmungen der über 60 Holmes-Geschichten. Am bekanntesten sind wohl die Verfilmungen aus den 1940er Jahren mit Basil Rathbone und die BBC-Serie mit Jeremy Brett aus den 80ern, welche übrigens bis heute als die liebevollste Adaption der Geschichten gilt. Aber auch im Computerspielbereich haben Sherlock Holmes und Dr. John Watson ihre Spuren hinterlassen. So gab es in den 80ern einige Text-Adventures zum Thema und gerade in den letzten Jahren erschien eine Reihe mehr oder minder guter Voll-Adventures. Bei dem hier vorliegenden Spiel handelt es sich um das erste Sherlock-Holmes-Grafik-Adventure, und es lädt den geneigten Spieler ein, nun auch visuell die Baker Street 221B zu besuchen. Entwickelt wurde das Spiel von Mythos Software, herausgegeben von Electronic Arts.

## Es beginnt mit einem Mord...

So beginnt das Spiel auch an einem regnerischen Novemberabend im Jahre 1888. Holmes und Watson sitzen wieder einmal bei einer Tasse Tee zusammen und lesen Zeitung, als die fürsorgliche Mrs. Hudson den beiden eine Nachricht von Inspektor Lestrade von Scotland Yard überreicht. Die junge Theaterschauspielerin Sarah

Corraway wurde tot in einer Gasse hinter dem Theater, in dem sie auftrat, aufgefunden. Lestrade ist der festen Überzeugung, dass es sich bei dem Mörder um Jack the Ripper handelt. Und obwohl Sherlock Holmes Jack the Ripper nicht stellen kann, da dieser wahllos und ohne Motiv tö-



tet, bittet Lestrade Holmes, sich diesen Fall einmal näher anzuschauen. Holmes und Watson entdecken schon bald einige Ungereimtheiten und Spuren, die der Annahme von Lestrade

eindeutig widersprechen. Und schon sind die beiden Romanhelden wieder einmal in einen Fall verstrickt, dessen wirkliche Tragweite zunächst nicht abzusehen ist.

## Herausragende Dialoge

Anders als bei vielen anderen Grafik-Adventures stechen bei „Lost Files“ die gut ausgearbeiteten Dialoge heraus. Zwar gibt es keine bildschirmfüllenden Textwüsten wie bei manchem Abenteuer aus dem Hause Sierra, doch auch in diesem Spiel ist der Lesestoff nicht gerade knapp. Die Dialoge können von vornherein überzeugen und die Charaktere sind sehr an der Vorlage Conan Doyles orientiert. Trotzdem fällt gerade einem Holmesianer wie mir auf, dass der Charakter von Sherlock Holmes nicht

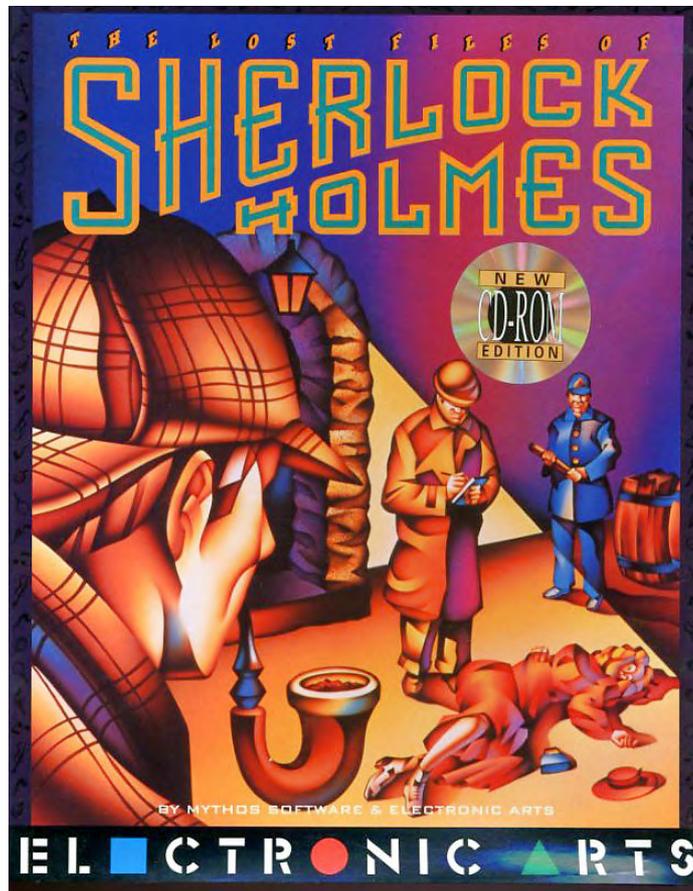
ganz so tiefgehend ausgearbeitet ist, wie er sein könnte. Zwar kommen sein logisches Genie und seine Beobachtungsgabe in den Dialogen und den anderen Texten, etwa wenn man verschiedene Objekte untersucht, voll zum Vorschein, doch die tiefere Seele des Charakters ist leider nur andeutungsweise erkennbar.



Anders dagegen ist die gesamte Geschichte zu bewerten. Diese ist nämlich sehr gut und spannend inszeniert. Stück für Stück werden verschiedene Puzzleteile des Konstrukts aneinandergereiht und als Spieler wird man immerzu motiviert weiterzuspielen. Logisch und vielfältig erweist sich auch das Rätseldesign. Die Rätsel sind gut in die Geschichte eingearbeitet und sehr abwechslungsreich, wobei man aber berücksichtigen muss, dass die Dialoge im Mittelpunkt des Spiels stehen. Im Ver-



lauf des Spiels füllt Watson ein Tagebuch. In Romanform wird jeder Ermittlungsfortschritt und jeder Dialog verzeichnet. Durch eine Suchfunktion bleibt das Tagebuch aber immer übersichtlich. Somit ist es möglich, auch später alle vorangegangenen Dialoge nachzuvollziehen. Apropos Watson: er hat auch sonst keine passive Rolle. Er hat immer einen nützlichen Hinweis parat und ist sich auch für ein Ablenkungsmanöver nicht zu schade.



## Technisch überzeugend

Technisch macht das Spiel ebenfalls eine sehr gute Figur. Die Grafik sieht für das Erscheinungsjahr sehr gut aus und die Midis unterstreichen das Spiel angemessen, auch wenn es sicherlich schon bessere Soundtracks in Adventures gegeben hat. Wie bei vielen Spie-



len gibt es auch zu „Lost Files“ eine CD-Version mit obligatorischer Sprachausgabe. Leider habe ich diese aber nie besessen und kann zu diesem Aspekt nichts sagen. Neben der guten Technik gibt es eine Handvoll angenehmer Spieloptionen: so können verschiedene Schriftarten oder Bildübergänge eingestellt werden. Die Steuerung geht leicht von der



Hand und kann mit Maus, Joystick oder Tastatur getätigt werden. Und unter der aktuellen DosBox Version 0.73 läuft das Spiel absolut perfekt und ohne Abstürze. Das Spiel kann also auf ganzer Linie überzeugen und ist nicht nur für Fans des Meisterdetektivs zu empfehlen. Auch alle anderen lesefreudigen Adventure-Freunde, die einmal eine klassische Kriminalgeschichte genießen möchten, dürfen auf den Flohmärkten dieser Welt gern Ausschau nach den „Lost Files“ halten. Bereuen wird es ganz sicher niemand.

## In letzter Sekunde

Competition-Pro-Joysticks seit Mitte September 2009 wieder lieferbar: [icomp.de/news/news139.htm](http://icomp.de/news/news139.htm); [http://www.vesalia.de/d\\_compproretro.htm](http://www.vesalia.de/d_compproretro.htm)

Ausgabe 87 des C64-Diskmags Digital Talk ist nun als Download erhältlich: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=82014>

## aus dem Nähkästchen



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

### Liebe Commodore-Fans!

1984/85 – Programmierung des C64, Simons Basic, Plotter 1520, aber auch PC, Lisa, Nadeldrucker. Der Beginn der Raubkopien – oder war's eher der Beginn des Kopierschutzes?

Freunde der Vergangenheit! Ich erzähle jetzt aus einer Zeit, wo es zum guten Ton gehörte, mindestens ein paar hundert Raubkopien sein Eigen zu nennen! Originalsoftware war damals sehr teuer – ein Viazwite quasi unerschwinglich – und in Erinnerung an die Zeit der kopierten Audio-Kassetten (kennt heute noch wer Kassetten?) kam „man“ schnell auf die Idee, Software zu kopieren. Treffpunkte waren die Computer-Clubs, einer hatte ein Original gekauft und jeder kopierte es. Dann mit anderen getauscht – und so hatte gab es bald eine beachtliche Sammlung von Programmen! Wenn ich es mir so recht überlege: ich hatte damals kein Geld, aber einige hundert Programme. Das bekam ich mit Tauschen hin: ich tippte die Programme aus C64-Magazinen ab, vorzugsweise die Kopierprogramme – und bin dafür mit Spielen versorgt worden! Klar – ein paar Dinge waren nicht so leicht erhältlich: zum Beispiel das Simons Basic. Damals war eines meiner ersten Programmierziele, ein Programm für die Verwaltung der Einnahmen aus einem Café zu schreiben – diese vielen Spalten mit der Hand zu addieren, ging mir einfach auf die Nerven. Das ganze in Basic zu programmieren war ein guter Ansatz. Es stellte sich aber schon bald heraus, dass manche Dinge viel zu kompliziert waren für eine einfache Buchhaltung. Simons Basic war damals eine geniale Lösung. Es verkürzte die Floppy-Verwaltung dramatisch, beherrschte Grafik und das Eintippen von Code wurde auch vereinfacht! So entstand also mein erstes Programm.

Wenig später war mir das zu wenig und bald packte ich den Assembler aus und programmierte meine ersten mageren C64-Scroller. Mein Kollege im Nebenzimmer entdeckte damals die Audio-Eigenschaften des C64 und entwickelte gewaltige

Sounds. Mit den Oszillatoren war ja so viel möglich! Als Demo hat er z.B. einige Stücke von Jean Michel Jarre geschaffen! Aber was im SID steckt, wisst ihr ja! Ich sage nur ein Wort: Rob!

Währenddessen kamen die PCs auf. Geräte, die zu diesem Zeitpunkt weit über 100.000 ATS kosteten und selbstverständlich nur monochrome Klötzchengrafik beherrschten. Bestenfalls (schwarz-weiße) Herkules-Grafik! ABER – das musste man lassen – der 36.000,- ATS (ca. 2.600 Euro) teure 9-Nadel-Epson-Drucker war ein Wahnsinn! Ich besaß zwar den 7-Nadel-Drucker MPS-801 von Commodore, der mir meine Buchhaltung so halbwegs ordentlich ausspuckte – aber dieser Epson! Wow! Mit dem konnte man Schummelzettel drucken, die aussahen wie eine Seite aus dem Langenscheidt! Und so begab ich mich in das zweifelhafte Vergnügen, auch einen PC programmieren zu dürfen... in Basic. Was anderes kannte ich damals leider nicht. Aber für so einfache Dinge war das schon OK!



Drucker MPS-801

Dann kamen die ersten Fraktal-Grafiken auf den Markt und zeitgleich so ein günstiger kleiner Plotter – der VC1520 von Commodore. Super! In Farbe drucken! Allerdings: ein Bild in der Größe von 8x6 cm dauerte schon mal acht Stunden, sah dann aber auch ziemlich beeindruckend aus. Damals waren ja Farbausdrucke noch weitgehend unbekannt! Doch C64-Menschen freuten sich bereits über solche Qualitäten! Übrigens: mit Newsroom setzte ich damals eine Schülnerzeitung: die Wühlmaus. Und weil

der MPS 801 doch nicht sooo toll war, druckte ich die Text-Kolumnen mit dem Plotter aus (er konnte auf 96 mm immerhin 80 Zeichen drucken) und produzierte damit gestochen scharfe Druckfahnen! Das war schon ein echter Fortschritt zu den vorherigen Schreibmaschinen-Zetteln! Ich kann mich vage an den Neid der Lehrerschaft erinnern... Zur Vollständigkeit muss ich sagen, dass es einen Lehrer gab, der einen Schritt weiter war: er hatte sich den Luxus geleistet, einen Apple Lisa zu erstehen! Ich fasse mal zusammen: der standard-gut-gebildete Lehrer konnte damals mit OpenAccess und einem PC schreibmaschinenähnliche Ausdrücke abliefern. Die C64-Community lächelte in Farbe darüber und plottete bereits bunte Bildchen. (Ebenso wichtig: Kurvendiskussion war plötzlich fehlerfrei!) Und dann kommt da so ein Schnösel und hat eine Maus (damals absolut der Hammer!) an seinem futuristischen PC und bedient mittels grafischer Benutzeroberfläche ein Gerät, welches am Ende Dinge ausspuckte, die man vordem nie gesehen hatte! Seine Lisa war zwar nur mit zwei Floppy-Laufwerken bestückt (5 1/4 Zoll, beidseitig), aber es gab von Apple schon eine 5-MB-Festplatte (!) und 3-1/2-Zoll-Floppys (!) und Multitasking (!) Wie auch immer, diese Geräte waren für „Normalsterbliche“ unerschwinglich – wenn man denn von ihrer Existenz überhaupt etwas mitbekommen hatte! Das WWW war schließlich noch nicht erfunden und die damaligen Medien in Europa verstanden noch gar nicht die Tragweite all dieser Entwicklungen! Nur der C64 hatte wie immer bereits den Zug der Zeit erkannt – und genutzt!



Einst ein futuristischer PC: Apple Lisa.

## Lotek64 #32 PREVIEW

Die Artikel der nächsten Ausgabe warten schon sehnsüchtig auf ihre Veröffentlichung bzw. darauf, geschrieben zu werden. Von dir, lieber Leser der Vorschau! Sonst müssen wir hier in der Redaktion wieder alles selber machen.

- Lotek64 besucht den Kick Off 2 World Cup in Voitsberg und wird über diese außergewöhnliche Veranstaltung berichten. Ergänzend dazu gibt es ein großes C64-Fußball-Special.
- Steffen Große Coosmann wird sich im nächsten Heft wieder der Musik zuwenden und über das neue Spiel Rockman 8FC berichten.
- In Planung ist eine neue Serie über wirklich betagte C64-Oldies.
- Aktuelles, Unaktuelles und Interessantes aus der Welt der rostigen Chips.

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

Lotek64 #32 erscheint im Dezember 2009.

## COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /2/
2. PIRATES! Microprose 1987 /3/
3. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /1/
4. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /4/
5. IK+ System 3 1987 /5/
6. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /8/
7. ARCHON Electronic Arts 1983 /6/
8. WASTELAND Electronic Arts 1988 /7/
9. LASER SQUAD Blade Software 1989 /9/
10. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /10/
11. ULTIMA IV Origin 1986 /11/
12. BRUCE LEE Datasoft 1984 /12/
13. ELITE Firebird 1985 /13/
14. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /14/
15. DEFENDER OF THE CROWN Cinemaware 1989 -/

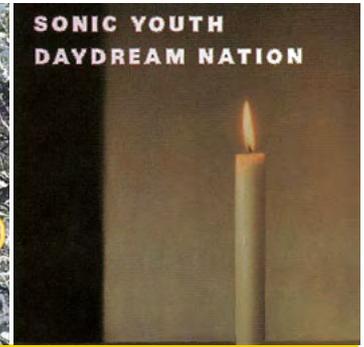
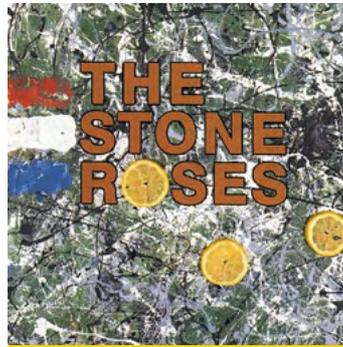
## AMIGA GAME CHARTS

1. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /1/
2. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /2/
3. SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96 Renegade 1995 /3/
4. LEMMINGS DMA Design 1991 /5/
5. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /8/
6. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /6/
7. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /9/
8. AMBERMOON Thalion 1993 /4/
9. SIMON THE SORCERER AGA Blittersoft 1993 /7/
10. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /10/
11. SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 Renegade 1996 -/
12. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /11/
13. CIVILIZATION! MicroProse 1992 /14/
14. TURRICAN II Factor 5 1991 /13/
15. WINGS Cinemaware 1990 -/

Quelle: [www.lemon64.com](http://www.lemon64.com) / [www.lemonamiga.com](http://www.lemonamiga.com), 7. September 2009.  
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.

## 60 Songs für 2009 minus 20 (4/4)

46. The Stone Roses – Waterfall
47. The House of Love – I Don't Know Why I Love You
48. Happy Mondays – Mad Cyril
49. Cowboy Junkies – Sweet Jane
50. B52's – Love Shack
51. Prince – Batdance
52. The Wedding Present – Kennedy
53. Les Nègresses Vertes – Zobi la mouche
54. Morrissey – Last of the Famous International Playboys
55. R.E.M. – Pop Song 89
56. Pixies – Tame
57. Nirvana – Blew
58. Mudhoney – Flat Out Fucked
59. XTC – Mayor of Simpleton
60. Sonic Youth – Silver Rocket



## KICK OFF 2 WORLD CUP



Voitsberg 2009



When ?

14 / 15 November 2009

Where ?

Stadtsaele Voitsberg / Austria

Drawings will be held on 13<sup>th</sup> of November 2009 at Schlossschenke

To join the action please visit

[www.ko-gathering.com](http://www.ko-gathering.com)