

I WAIT, I WAIT, I WAIT, I WAIT

# Lotek64



#34/35 DEZEMBER 2010

Monsters of 8 Bit + Alien vs. Predator + Beavis & Butt-Head + EarthBound + Bugs Bunny's Real Crazy Mickey Castle Labyrinth + CD-Reviews



Gut, aber gescheitert

## Brettspielkonsole Yvio

SEITE 06



Rasend in der Spielhalle

## On the road again

SEITE 14



Skurriles SNES-Spiel

## Super Noah's Ark 3D

SEITE 22



Backen, Basteln, Beschenken

## Weihnachtsspezial

SEITE 40



Lotek64 #34/35, Dezember 2010 [www.lotek64.com](http://www.lotek64.com) [info@lotek64.com](mailto:info@lotek64.com)

 **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)**

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





LIEBE LOTEKS!

Weil bei jedem Rechner, der zu lange ohne Pause gelaufen ist, irgendwann ein Chip überhitzt und durchzubrennen droht, haben wir eine kreative Pause eingelegt, die Tim Schürmann genützt hat, um das Heft einer gründlichen optischen Generalüberholung zu unterziehen. Ich hoffe, dass euch das **neue Erscheinungsbild** so gut gefällt wie mir! Um euch für die Wartezeit zu entschädigen, gibt es eine Doppelnummer mit hoffentlich genügend Material, um euch mit reichlich Lesestoff für die Feiertage zu versorgen.

Zukünftig möchten wir enger mit unseren Lesern zusammenrücken. Über **Facebook und Twitter** werden wir „das Übliche“ anbieten – Ankündigungen, Teaser, Veranstaltungshinweise, Downloadlinks, Abstimmungen und Gewinnspiele und was uns sonst noch so mitteilenswert erscheint und nicht auf die nächste Print-Ausgabe warten kann.

Aber Kommunikation funktioniert in zwei Richtungen. Deswegen möchten wir euch die Chance geben, euch uns und anderen Lotek-Lesern mitzuteilen.

Versieht euren Tweet mit Hashtag #Lotek64, und wir veröffentlichen ihn in der nächsten Ausgabe – egal, was ihr uns zu sagen habt. Es könnte ein 140-Zeichen-Leserbrief sein, eine Kleinanzeige oder Kontaktanzeige, oder Werbung für euer eigenes Projekt – Hauptsache, es gibt einen Bezug zum Thema low tech.

Wir hoffen, dass wir damit ein interessantes Angebot geschaffen haben (Marleen sei es gedankt) und freuen uns über alle Rückmeldungen!

**Schöne Weihnachtsfeiertage und ein gutes neues Jahr!**

Georg (für die Redaktion)

INHALT

Loberst ..... 2  
 Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann) ..... 4  
 Es war einmal - Yvio (Klemens Franz) ..... 6  
 Spongebob: Krosse Krabbe Express (Thomas Stanzer) ..... 8  
 Interview mit Alex Pfister (Klemens Franz) ..... 9  
 Monsters of 8 Bit (Marleen) ..... 10  
 Kolumne: Aus dem Nähkästchen (Thomas Dorn) ..... 11  
 Alien vs. Predator Jaguar (Andranik Ghalustians) ..... 12  
 Buchrezension „Wo sind die normalen Menschen?“ (Lars „Ghandy“ Sobiraj) ..... 13  
 On the road again - Arcaderacer (Andranik Ghalustians) ..... 14  
 Buchrezension: Konrad Zuse - Roman eines Lebens (Steffen Große Coosmann) ..... 17  
 Adventure Schatzkiste #4: Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity (Axel Meßinger) ..... 18  
 Classic Japanese Monster Castle (Georg Fuchs) ..... 20  
 Retro Treasures: Super Noah's Ark 3D (Simon Quernhorst) ..... 22  
 Buchrezension „Der Bug“ (Lars „Ghandy“ Sobiraj) ..... 24  
 Buchrezension „Der Spielmacher“ (Lars „Ghandy“ Sobiraj) ..... 25  
 Musik: Aktuelle Releases (Steffen Große Coosmann, Georg Fuchs) ..... 26  
 Interview mit Alexander Støver (Steffen Große Coosmann) ..... 29  
 Nico Demonte - Ein Portrait ..... 30  
 Eivør Páldóttir – Human Child (Axel Meßinger) ..... 31  
 EarthBound: Eine Retrospektive (Andreas Dobersberger) ..... 32  
 Commodore Meeting 2010 in Wien (Christian Dombacher) ..... 34  
 Commodore-Treffen in Graz (Martin Schemitsch) ..... 35  
 Bugs Bunny's Real Crazy Mickey Castle Labyrinth (Steffen Große Coosmann) ..... 36  
 Kalender „Retro Games 2011“ (Georg Fuchs) ..... 38  
 Vorstellung Werbespiel-Archiv (Axel Meßinger) ..... 39  
 Leise rieseln die Bits / Geschenkanhänger (Marleen) ..... 40  
 Romantik-Recycling (Marleen) ..... 41  
 Daze Before Christmas (Axel Meßinger) ..... 42  
 Loberst-Aufsteller „Pro-SID Neujahr“ (Martin) ..... 43  
 Videogame Heroes #01: Link (Steffen Große Coosmann) ..... 44

IMPRESSUM UND KONTAKT

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

Innerhalb Österreichs:  
 Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)  
 Paypal: commodore@aon.at

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.

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vornahme 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!

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



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

DIE REDAKTION



ARNDT MARLEEN AXEL KLEMENS LARS RAINER MARTIN JENS STEFFEN GEORG

## Mai 2010

### 2. Mai 2010

Xarion II für den C64 ausgegraben  
<http://www.c64games.de/phpseiten/spieledetail.php?filnummer=5823>

### 9. Mai 2010

CBM-Command, ein Norton Commander-Klon für C64 und C128 veröffentlicht:  
<http://cbmcommand.codeplex.com/>

### 15. Mai 2010

Das LowRes-Team stellte Ausgabe 3 des LowRes-Blog vor:  
<http://lowresmag.wordpress.com/>

### 23. Mai 2010

Music Studio 2, C64-Musikeditor für den PC:  
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=91544>  
<http://www.wellytop.com/C64.html>

### 23. Mai 2010

FC2025 USB-Floppy-Controller: Spezialcontroller für normale PC-Diskettenlaufwerke, mit dem man auch C64-Disks überspielen kann:  
<http://www.deviceside.com/fc5025.html>

### 23. Mai 2010

YM-64 ist ein Emulator für ST- und CPC-Musik, der auf dem C64 läuft:  
<http://web.utamet.at/nkehrer/>

### 30. Mai 2010

Diagonal Ball 2, ein C64-Spiel: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=92034>

### 30. Mai 2010

Umwurfende 8-Bit-Videos:  
<http://vimeo.com/11918221>  
<http://youtube.com/watch?v=0PnVXpyo9ao>

## Juni 2010

### 6. Juni 2010

Die 1541 Ultimate 2 wird ausgeliefert.

### 6. Juni 2010

GeoAction, ein „Action Replay“-Klon: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=92077>

### 17. Juni 2010

GEOS lebt: <http://ytm.bossstation.dnsalias.org/html/geos.html>

### 17. Juni 2010

Neuaufgabe von Archon für Windows:  
<http://www.archonclassic.com/>

### 17. Juni 2010

Ein Remake des Infocom-Textadventures „Hitchhiker's Guide To The Galaxy“ als Grafikadventure:  
<http://h2g2remake.wordpress.com/>

### 20. Juni 2010

Microprose Soccer WM2010 ist eine an die Fußball-WM 2010 in Südafrika angepasste Version von Microprose Soccer: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=92183>

### 20. Juni 2010

The New Adventures of Alfredo, ein Spiel für den C64:  
<http://www.mediafire.com/?zxnmgejhfb>

### 27. Juni 2010

Commodore Bounty-Seite gestartet: Auf der Seite <http://commodorebounty.com/> kann man Geldbeträge für spezielle Projekte aus-schreiben (so genannte Bounties). Das Geld erhält dann der erste, der das Projekt umsetzt.

## Juli 2010

### 4. Juli 2010

Neue C64-Spiele erschienen  
Scavenger: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=92419>,  
Penultimate Fantasy: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=92418>,  
DungeonExplorer: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=92417>

### 4. Juli 2010

Remake des C64-Spiels Silo64 und Sound-track-CD veröffentlicht:  
<http://www.silo64.com/>

### 6. Juli 2010

Auf der CIG2010 (Symposium on Computational Intelligence and Games) gab es eine „Ms. Pac-Man Competition“ und ein „Mario AI Championship“. Bei der erst genannten galt es ein Computerprogramm zu entwickeln, das in Ms Pac-Man den höchsten High-Score erspielt. Analog ist bei der zweiten Mario in Super Mario Bros. zu steuern.  
[http://game.itu.dk/cig2010/?page\\_id=19](http://game.itu.dk/cig2010/?page_id=19)

### 6. Juli 2010

Neue Remakes erschienen:  
Maniacs der Boardgame: <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/73255/maziacs-the-boardgame>  
RobotzDX: <http://www.rgcd.co.uk/robotzdx/>  
Microbe2: <http://jayenkai.socoder.net/GameList.php?ShowJust=205>

### 6. Juli 2010

C64-Frontend für Windows: <http://www.genereavventura.com/hosted/C64Memories/>

### 6. Juli 2010

Ausgabe 53 der HVSC ist raus! <http://www.gulli.com/news/high-voltage-sid-collection-ausgabe-53-erschienen-2010-06-30>

### 6. Juli 2010

Zuse Z3 wird nachgebaut:  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Originalgetreue-Nachbildung-der-Z3-fertiggestellt-1029707.html>

### 6. Juli 2010

Amiga X1000 gesichtet: [http://www.theregister.co.uk/2010/06/21/amiga\\_x1000/](http://www.theregister.co.uk/2010/06/21/amiga_x1000/)

### 6. Juli 2010

Sony liefert keine 3,5-Zoll-Disketten mehr:  
<http://hardware.slashdot.org/story/10/04/25/0635218/The-End-of-the-35-Inch-Floppy-Continues>

### 6. Juli 2010

E-ComStation 2.0 kommt: <http://tech.slashdot.org/story/10/04/24/2120205/EComStation-20-GA-To-Be-Released-Mai-14>

### 7. Juli 2010

Mit der „RetroN 3“ ist in den USA eine Plattform erschienen, die die drei klassischen Konsolen NES, SNES und Mega Drive vereint. Entsprechend verfügt das Gerät über drei Slots. Preis: rund 70 USD.  
<http://hyperkin.com>

## August 2010

### 1. August 2010

Pearl bietet jetzt einen Mega-Drive-Nachbau

## Versionscheck (Stand: 06.12.2010)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.3.0	Amiga	<a href="http://www.winuae.net/">http://www.winuae.net/</a>
VICE	2.2	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	<a href="http://www.viceteam.org/">http://www.viceteam.org/</a>
CCS64	V3.8	C64	<a href="http://www.ccs64.com/">http://www.ccs64.com/</a>
Hoxs64	v1.0.6.2	C64	<a href="http://www.hoxs64.net/">http://www.hoxs64.net/</a>
Emu64	4.30	C64	<a href="http://www.emu64.de/">http://www.emu64.de/</a>
Frodo	4.1b	C64	<a href="http://frodo.cebix.net/">http://frodo.cebix.net/</a>
MESS	0.140	Heimcomputer und Konsolen	<a href="http://www.mess.org/">http://www.mess.org/</a>
MAME	0.140u1	Automaten	<a href="http://mamedev.org/">http://mamedev.org/</a>
Power64	4.9.5	C64	<a href="http://www.infinite-loop.at/Power64/index-de.html">http://www.infinite-loop.at/Power64/index-de.html</a>
Yape	0.86	Plus/4	<a href="http://yape.homeserver.hu/">http://yape.homeserver.hu/</a>
ScummVM	1.2.0	Div. Adventures	<a href="http://www.scummvm.org">http://www.scummvm.org</a>
DOSBox	0.74	MS-DOS	<a href="http://www.dosbox.com/">http://www.dosbox.com/</a>

für 39,90 Euro an. 15 Spiele sind fest eingebaut, alte Module lassen sich weiterhin nutzen. <http://www.pearl.de/a-NC4030-5953.shtml?query=MegaDrive>

**30. Juli 2010**

Chris Hülsbeck, Michael Stöckemann und Filipp Issa veröffentlichen das Album „Sound Of Games“. <http://www.sound-of-games.com>

**1. August 2010**

Alter Ego online im Browser spielen: <http://www.playalterego.com/>

**1. August 2010**

RetroRaider II – Lara Croft meets Pitfall: <http://jayenkai.socoder.net/GameList.php?ShowJust=206>

**11. August 2010**

UFE – Floppy-Emulator für Amiga: <http://retromaster.wordpress.com/ufo/>

**11. August 2010**

Fans des Films „Snake on a Plane“ haben ein gefälschtes Cover für ein angebliches Atari-2600-Spiel entworfen. Ausgehend von diesem Plakat hat Snake Oil Software tatsächlich ein C64-Spiel „Snake On A Plane“ entwickelt: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=93214>

**11. August 2010**

„Tiger Disk“ 170 erschienen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=93223&show=goof>

**11. August 2010**

Das C64-Puzzlespiel Morph basiert auf dem Amiga-Spiel Polymorph: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=93187>

**11. August 2010**

Mit dem Enhanced Music Player kommen jetzt auch iPad-Besitzer in den Genuss von SID-Musik: <http://itunes.apple.com/app/enhanced-music-player/id381985743?mt=8>

**15. August 2010**

VICE 2.2 für Android-Mobiltelefone: [http://anddev.at.ua/news/vice\\_2\\_2\\_c64\\_emu/2010-06-08-2](http://anddev.at.ua/news/vice_2_2_c64_emu/2010-06-08-2)

**15. August 2010**

Der ultimative Resetschalter: <http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=34882>

**15. August 2010**

Mit dem „Wizard’s Game Cartridge Maker“ kann man Spiele-ROMs für die 64Nic+Ethernet-Cartridge aus .CRT-Dateien erstellen: <http://www.n2dvm.com/blog/>

**15. August 2010**

Video-Streaming auf Sinclair Spectrum: <http://www.youtube.com/watch?v=ooi9rpx6ECM>

**15. August 2010**

64HDD erscheint in neuer Version und feiert zehnjähriges Jubiläum: [www.64hdd.com](http://www.64hdd.com)

**22. August 2010**

Der komplette Quellcode des 1541 Ultimate II steht jetzt zum Download bereit. Programmierer können nun den 1541-Ersatz selbst erweitern, verändern und von Fehlern beseitigen. Diesmal wurde sogar der VHDL-Code veröffentlicht. Demgegenüber hat Gideon Zweijtzter die Weiterentwicklung der ersten 1541 Ultimate eingestellt. Nach seinen Vorstellungen soll die Firmware des Ultimate II auf die erste Version übertragen werden. <http://www.1541ultimate.net>

**22. August 2010**

Mufflon v1.0 steht zum Download für Windows, Mac OS X und Linux bereit. Das Programm konvertiert Bilder in das NUFLI/MUIFLI-Format, das auch das BluREU-Demo von Crest verwendet: <http://noname.c64.org/csdb/release/index.php?id=93314> <http://twinbirds.com/mufflon>

**22. August 2010**

C64-Spiel Spittis Search wiederentdeckt: <http://noname.c64.org/csdb/release/index.php?id=93470>

**22. August 2010**

C64 aus LEGO-Steinen: <http://bieno64.blogspot.com/2010/05/lego-64.html>

**28. August 2010**

Das HNF in Paderborn nahm am 28. August an der Paderborner Museumsnacht teil. Im Zentrum standen dabei insbesondere „die ‚Dinosaurier der 80er Jahre‘ – lauffähige historische PCs“, die bei freiem Eintritt ausprobiert werden konnten. Offen geworben wurde zum Beispiel mit dem C64.

**September 2010**

**5. September 2010**

The Parser, ein deutschsprachiges Magazin für Interactive Fiction (Textadventures), wurde ins Leben gerufen: <http://ifwizz.de/if-journal-the-parser-1.html>

**5. September 2010**

Ein Remake von Curse of Monkey Island im Retro-Stil ist in Arbeit: <http://www.lucasforums.com/showthread.php?s=&threadid=203368>

**12. September 2010**

Kryoflux geht in Produktion. Mit der Kryoflux-Hardware lassen sich alte Disketten als Images auf dem PC speichern und archivieren. <http://www.kryoflux.com>

**12. September 2010**

Mit der ZoomFloppy-Hardware lässt sich ein

C64-Laufwerk über den USB-Port mit dem PC verbinden und soll Nachfolger der beliebten X-Kabel werden. Die Funktionsweise zeigen Jim Brain und Entwickler Nate Lawson auf der ECCC 2010.

**12. September 2010**

Die englische Wikipedia-Seite der Band Press Play On Tape (PPOT) wurde aufgrund angeblich zu geringer Relevanz gelöscht. <http://www.pressplayontape.com>

**19. September 2010**

Die Seite rund um Erweiterungsmodule wie Action Replay, Super Snapshot und Retro Replay ist wieder online: <http://rr.c64.org>

**19. September 2010**

Der neue Dienst CommodoreServer.com bietet Online-Speicher, um eigene D64-Files hochzuladen und zu verwalten. Mit passenden Erweiterungskarten kann man direkt vom C64 aus auf die Sammlung im Netz zugreifen: <http://www.commodoreserver.com/>

**19. September 2010**

Der 6502-Prozessor feierte seinen 35. Geburtstag

**Oktober 2010**

**3. Oktober 2010**

Es gibt eine neue TrueType-Schrift, die alle C64-Zeichen umfasst: <http://style64.org/c64-truetype>

**10. Oktober 2010**

Eine Konvertierung des Vectrex-Spiels Minestorm auf den C64 ist erschienen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=94519>

**31. Oktober 2010**

SpritePad 1.7 erschienen: <http://www.coder.myby.co.uk/spritepad.htm>

**31. Oktober 2010**

C64-Spiel QUOD INIT EXIT erschienen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=95320>

**November 2010**

**11. November 2010**

Englische und überarbeitete Versionen der Eway10-Adventures angekündigt: <http://www.eway10.de>

**11. November 2010**

Der Floppy-Ersatz SD2IEC hat eine neue Firmware bekommen und kann jetzt auch mit GEOS und weitere Fastloadern umgehen. <http://www.sd2iec.de>

**23. November 2010**

Beim Auktionshaus Christie’s wurde ein Bauplatz des Apple I mit der Seriennummer 82 für rund 155.000 Dollar versteigert. Der Originalpreis lag damals bei 741,66 Dollar.



## YVIO – die seltsamste Konsole im deutschsprachigen Raum

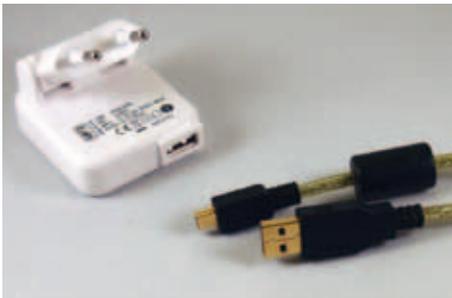
# Es war einmal...



*Wer kennt eigentlich die YVIO-Konsole? Niemand? Kein Wunder, das kleine weiß-schwarze UFO made in Germany überlebte auch nur knapp zwei Jahre am Markt. Jetzt ist Entwickler Public Solutions pleite. Mit der YVIO-Konsole setzte er sich genau und vor allem mit voller Absicht zwischen alle Stühle: Das Beste aus zwei Welten lautete der Slogan. Gemeint war damit, dass YVIO eine Konsole für Brettspiele war und nach wie vor ist.*

von Klemens Franz

Technisch ist die YVIO-Konsole eine spannende Sache: RFID-Technologie ermöglicht es der Konsole – wenn sie in der Mitte des Spielplans steht – festzustellen, auf welchem (vordefinierten) Feld des Spielplans sich welcher Stein befindet. Ein LED-Display, über das ein Folien-Skin gelegt wird, erlaubt es, einfach visuelle Ausgaben zu realisieren. Der eingebaute Lautsprecher knackt zwar etwas, aber die Sprachausgabe von der SD-Karte bleibt immer klar und verständlich.



Eigentlich fürs Handy – wichtig ist ein nicht zu hoher Output. Hier sind es 5V, 1000mA.

Und die USB-Schnittstelle erlaubt dem Nutzer, über Umwege doch einen Netzanschluss hinzubekommen – denn im Batteriebetrieb ist die Lebensdauer nicht unbedingt überzeugend. Eine großartige Spielwiese also für tolle Spielideen, fetzige Sounds mit professionellen Sprechern und pfiffigen Routinen und Algorithmen zur Berechnung von was weiß ich nicht allem. Und tatsächlich zeigen die neun erhältlichen Spiele auch durchaus, was an Potenzial in dem Ding steckte. Mittlerweile erhält man die Konsole relativ günstig und die Spiele ebenso. Der Ausverkauf hat begonnen und ist schon fast wieder vorbei. Grund genug, in den Kästen einen Blick auf die wichtigsten Spiele zu werfen.

### Fallstricke

Nachher ist man immer g'scheiter: Nach Bekanntwerden des Insolvenz-Verfahrens überschlugen sich schlaue Köpfe in einschlägigen Foren mit allerlei Weisheiten, was denn Public Solutions alles anders hätte machen können, sollen, ja, sogar müssen. Vieles davon scheint auf den ersten Blick plausibel, so ziemlich

alles lässt sich auf den zweiten Blick zumindest kritisch hinterfragen. Absichtlich hat das Dresdner Unternehmen auch nichts falsch gemacht, vieles wurde sogar angedacht und ausprobiert. Hier die Top-5 der Weisheiten:

✘ YVIO war zu teuer! Zugegeben, mit knapp hundert Euro für die Konsole und noch einmal 40 Euro pro Spiel war YVIO für ein Brettspiel ziemlich teuer. Betrachtet man auf der anderen Seite Entwicklungs- und Produktionskosten und berücksichtigt vielleicht auch so etwas wie Handelsmargen, kommt man rasch zum Schluss, dass das ein fairer Preis war. Entwickelt und hergestellt in Deutschland (ja, auch die Konsole!) mit Technologie aus Europa (bei Party Time z.B. durch Mithilfe von RFID-Spezialist Infineon) geht halt nicht billiger.

✘ YVIO hätte Spiele von anderen Verlagen neu auflegen sollen! Zugegeben, ein Siedler von Catan stimmig unterstützt durch die sprechende und blinkende Konsole wär' schon was gewesen. Auch ein Cluedo hätte seinen

Thinx / Galileo Denkfitness	
Komische Sache. Gemeinsam versuchen die Spieler, akustische Rätsel zu lösen. Zur Lösung müssen die passenden Spielsteine auf die richtigen Felder des Plans gesetzt werden. Beide Spiele nutzen das gleiche Konzept. Das Problem an der Sache: Die Anzahl der Fragen ist begrenzt, wer alles kennt, kennt eben alles. Prinzipiell wäre eine Erweiterung des Fragenkatalogs à la Trivial Pursuit dank SD-Karte kein Problem, aber jetzt wird wohl nichts mehr daraus.	
Wertung für Rätselfreunde:	●●●●●
Wertung für Rätselmuffel:	●○○○○

Octago	
Ein Spiel von Reiner Knizia (der Mann hat schon über 1000 Spiele veröffentlicht und lebt gut von seinem Handwerk). Abstrakt und undurchschaubar, weil niemand genau weiß, wann er wie viele Punkte wofür bekommt. Aber halt! Irgendwie bekommt man dann doch einen Riecher dafür. Felder, die lange nicht mehr besucht wurden, sind mehr wert und Boni können auch ganz gezielt angespielt werden. Der erste Blick täuscht also. Optisch ausgesprochen hässlich bleibt das Spiel trotzdem.	
Wertung für Dranbleiber:	●●●●●
Wertung für Nebenherquatscher:	●●●●●

Freibeuter der Karibik	
Von vielen als der Kaufgrund für die Konsole angesehen, ist das Spiel wirklich nett. Schneller Einstieg. Karibik-Thema. Kooperative Elemente. Viel Geschichte. Gute Sprecher. Und feine Musik. Freibeuter ist rundherum gelungen und erscheint nur auf den ersten Blick etwas trivial. Im Grunde geht es nämlich nur darum, an Ort A Waren einzuladen, damit durch die Karibik zu schippern, gelegentlich Piraten wegzuballern und die Waren an Ort B gewinnbringend wieder zu verkaufen.	
Wertung für Piraten:	●●●●●
Wertung für Astronauten:	●●○○○

**Elefant, Tiger & Co**

Im Kern ein interessanter Ansatz – Eigenschaften verschiedener Tiere werden verglichen –, aber in der Umsetzung leider völlig daneben gegangen, denn hier steigen auch die Großen aus. Warum? Ganz einfach: Da es sich um eine Lizenz des Leipziger Zoos handelt, sind die Fragen teilweise erschreckend konkret. Also nix „Elefant“ sondern „Südkongolesischer Zwerg-elefant“.

**Wertung für Zoogänger:** ●●●●●  
**Wertung für alle anderen:** ●●●●●

Reiz gehabt, und Public Solutions hat diesen Weg sogar versucht, ist aber an der mangelnden Unterstützung und dem geringen Interesse der Verlage gescheitert. Abgesehen davon, wären ja auch noch Lizenzkosten angefallen.

✘ YVIO hatte zu wenige Spiele! Eigentlich waren es gar nicht so wenige, aber die Konsole tanzte halt auf allen Hochzeiten. Ein Partyspiel, zwei Kinderspiele, ein Fantasy-Spiel und vielleicht noch das eine (Octago) oder andere (Thinx), um sogar neue Zielgruppen zu erschließen. Tatsache ist jedoch, dass gerade die Early Adopter (also die Vielspieler, die eher bereit sind, etwas mehr in recht junge Technologie zu investieren) recht bescheiden bedient wurden: Freibeuter der Karibik kam zwar bei allen ausgesprochen gut an, aber das war's auch schon für die Vielspieler.

✘ YVIO-Spiele waren zu schlecht! Stimmt auch nicht wirklich, denn die jeweilige Zielgruppe wurde sehr gut bedient (siehe auch unseren Spiele-Überblick). Die vorhandenen Titel waren – ganz besonders die Lizenzspiele Galileo, Spongebob und Petterson – sogar ausgesprochen gut! Normalerweise heißt es ja Finger weg von allem, was irgendwie nach Lizenzen riecht, aber hier konnte Public Solutions sogar mit liebevollen und spaßigen Umsetzungen punkten.

✘ YVIO war nicht ausgereift! Technisch zeigte die Konsole, dass weniger intelligent einge-

**Partytime**

Partyspiel-Mischung mit etwas You don't know Jack! und einer dezent überflüssigen Tortenschlacht. Das Spannende sind die Karten: Die YVIO-Konsole erkennt, wer seine bzw. welche Karte zuerst abgeworfen hat. Das ist ganz cool und sorgt zu Beginn durchaus für Stimmung.

**Wertung für Partyspiel-Freunde:** ●●●●●  
**Wertung für Nüchterne:** ●●●●●

setzt auch mehr sein kann. Tatsächlich gab es bei der ersten Produktionsreihe noch Probleme mit den Leiterbahnen, tatsächlich wölben sich die Plastik-Skins für die Konsole teilweise erbärmlich und tatsächlich hätte es schon Sinn gemacht, einen Netzstecker beizulegen. Auf der anderen Seite schaffen es technisch Unbedarfte, das Ding einzuschalten und problemlos zu bedienen.

**Zukunft**

Und nun? Was aus der YVIO Konsole wird, ist nach wie vor nicht ganz klar. Die kleine, aber feine Fan-Gemeinschaft wünscht sich eine Offenlegung der Quellcodes und der Entwicklungsumgebung, bisher hat man davon aber noch

**Petterson und Findus**

Für die Kleinen. Von Kai Haferkamp, einem Gott in Sachen Kinderspiele. Ein nettes Hörspiel und verschiedene feine Minispiele rund um das Thema Bauernhof machen Spaß und fordern – Memo sei dank – durchaus auch die Großen.

**Kleine Petterson-Freunde:** ●●●●●  
**Große Petterson-Freunde:** ●●●●●

nichts gehört. Dafür gibt es für Freibeuter der Karibik einige Sound-Mods, da sich die einzelnen WAV-Dateien auf den SD-Karten ganz leicht austauschen lassen. Fluch der Karibik, Monkey Island, Lego Piraten (großartige Hörspielserie von Europa aus den späten 80ern)... Material wäre massig vorhanden. Ideen auch.



Der Spielplan zu Freibeuter der Karibik, darüber die vier Spielsteine.



**Tarascon**

Ich will es mögen. Ich muss es mögen. Schließlich ist es ein stimmungs- und liebevoll umgesetzter Dungeon-Crawler, bei dem man sich als Drache um seine Eier zu kümmern hat (sic!) und dabei massig Fantasy-Volk verprügeln darf. Das Dumme an der Sache ist der Kampfmodus, der gewaltig Reaktion erfordert und so gar nicht für Grobmotoriker, die Mikroschalter oder analoge Knöpfe gewohnt sind, geeignet ist. Leider ist das relativ sinnfreie Gekloppe das Kernelement. Schade. Schade.

**Wertung für Hobbits:** ●●●●●  
**Wertung für Smaugs:** ●●●●●

**Interaktive Hörbücher**

Über die Website bot Public Solutions für angemeldete Besucher gratis zwei interaktive Hörspiele an. Im Grunde handelt es sich dabei um die digitale Version der Abenteuerspielerbücher aus den 80ern. Die beiden verfügbaren Geschichten „Mila und der Zauberstein“ und „Tjaskes Abenteuer“ sind für Kinder ganz nett, aber weit entfernt von Klassikern wie „Das Labyrinth des Todes“ oder „Die Stadt der Diebe“. Trotzdem als kleiner Bonus eine tolle Sache.

**Wertung für junge Damen:** ●●●●●  
**Wertung für Barbaren:** ●●●●●

**Spongebob Schwammkopf**

Nur nicht täuschen lassen. Pffiffiges Echtzeit-Wegschnapp-Memo mit großartigem Thema, tollem Sound und angenehm flotter Spielzeit. Im Grunde versucht jeder Spieler möglichst schnell ihm zugewiesene Punkte am Spielbrett zu erreichen und dort zu warten, bis ihn die Konsole „erkennt“ – und das gleichzeitig mit allen anderen Spielern. In den richtigen Runden macht das Spiel auch Erwachsenen überraschend viel Spaß.

**Wertung für Spongebob-Fans:** ●●●●●  
**Wertung für Echtzeit-Hasser:** ●●●●●



# Spongebob: Krosse Krabbe Express

**Mit dem „Krosse Krabbe Express“ holt Yvio den schrägen Schwamm Spongebob und dessen Freunde auf den Spieltisch. Es geht darum, Krabbenburger auszuliefern. Was einfach klingt, wird im Spielverlauf zur bösartigen Hirnakrobatik.**

von Thomas Stanzer

Ich bin Spongebob. Und ich bin berrrrreit“, meldet sich zu Beginn des Spiels der Controller mit der fernsehbekannten Originalstimme zu Wort. „Krosse Krabbe Express“ nennt sich flott das hybride Brettspiel aus der Yvio-Welt, bei dem es darum geht, als Auslieferer warme (!) Krabbenburger an den Mann zu bringen und schlussendlich Mitarbeiter des Monats zu werden. Spielen können zwei bis vier Spieler als Spongebob, Thaddäus, Sandy oder Patrick. Dazu kommt (nicht spielbar) Mr. Krabs, der Aufträge verteilt und den echten Spielern Feuer unterm Hintern macht, wenn sie zu langsam sind, und im Hintergrund ist da noch Meeresforscher Cousteau, der sowohl die Einführung als auch die Punktwertung übernimmt. Zum Lieferumfang gehören das schöne Spielbrett, vier authentische Figuren, eine Spielfolie für die Yvio-Konsole und die SD-Karte mit dem Spiel.

Zu Beginn geht's also darum, eine der Spielfiguren auszusuchen, die wie im wirklichen Leben in Bikini Bottom auch im Spiel ihre Ei-

genheiten haben. Stets „berrrrreit“ ist Spongebob. Dessen phlegmatischer Freund stellt sich vor mit „ich bin Patrick und ich atme gern“. Überdreht wie immer ist Eichhörnchen Sandy – „jetzt geht gleich die Post ab!“ –, während Thaddäus sich seine Wortmeldungen erst mal aus den Hirnwindungen klaben muss.

Jeder Spieler startet mit vier Bonuspunkten; wer als erster zehn Punkte gesammelt hat, gewinnt. Das klingt einfach, ist es aber nicht. Das Spielziel ist Krabbenburger auszuliefern. Wer falsch liefert, bekommt Punkte abgezogen. Außerdem müssen die Burger noch heiß sein. Eine Skala an der Yvio-Konsole informiert über den aktuellen Wärmestatus der jeweiligen Lieferung. Sind die Burger kalt geworden, gibt's Punkteabzug. Und dann ist da noch Sheldon J. Plankton, der an die Geheimformel für die Krabbenburger kommen will und immer wieder die Auslieferung stört. Wer beim Auftauchen von Plankton seine Spielfigur zu langsam vom Brett nimmt, ist wiederum Punkte los.

Der aufgebaute Spielplan des Krosse Krabbe Express.



Der Ablauf: Zuerst verteilt Mr. Krabs je drei Krabbenburger und sagt den Spielern, wohin diese geliefert werden sollen. Zur Auswahl stehen gute zwei Dutzend Orte von der „Goo-Lagune“ über den „Fliegenden Holländer“, den „Super-Weichei-Schuppen“ oder den „Salzigen Spucknapf“ bis zu Oma Spongebob oder direkt zu Mr. Krabs nach Hause (vorher also den Spielplan einprägen, sonst wird's im Spiel eng). Die einfachste Variante ist, dass man sich seine Auslieferungsziele merkt, bei den Zielen der anderen zwecks Verwirrungsvermeidung die Ohren zuklappt und dann Ort für Ort die Burger zustellt. Je kürzer die Wege zwischen den Zielen, umso schneller ist man wieder dran. Sind alle drei Burger geliefert, geht's ab zu Mr. Krabs für Burgernachschub und neue Ziele, bis der erste Spieler zehn Punkte zusammen hat.

Das spielt's aber kaum. Immer wieder taucht Plankton auf oder es kommt zu anderen Verzögerungen und die Burger werden kalt. In so einem Fall heißt es schon früher ab zur Krossen Krabbe zum Burger-Holen, bevor es einen Punkteabzug gibt. Und dann gibt es meistens noch bösartige Mitspieler, die sich ihre eigenen Ziele nicht merken und stattdessen den anderen die Aufträge wegschnappen. Das ist erlaubt. Wem überhaupt kein Ziel einfällt, der muss mit allen Burgern zurück zu Mr. Krabs in die Krosse Krabbe und – Achtung! – verliert Punkte. Das gleiche passiert, wenn man ein falsches Ziel beliefert. Abgesehen davon, dass Mr. Krabs dann ganz schön sauer wird.

Das Resümee: Man merke sich in Höchstgeschwindigkeit möglichst alle Ziele aller Mitspieler und speichere im Hirn laufend ab, welche davon schon beliefert wurden. Schafft man das, wird man zweifellos sogar Mitarbeiter des Jahres. Dazu bedarf es einiger Übung, deshalb sei Einsteigern erst einmal die einfache Variante ohne „Zieleklau“ empfohlen. Wenn man sich später auf dem Spielbrett zurechtfindet und die Zielorte ohne Nachdenken zuordnen kann, dann geht es wirklich rund in Bikini Bottom. Ein Spiel dauert rund zehn schnelle Minuten; bei einem wird es kaum bleiben. Die Yvio kann übrigens die Spielstände speichern und die Punkte von Spiel zu Spiel addieren, was den Konkurrenzkampf beim Lieferservice noch reizvoller macht. ■

## Infos

[1] Werbetrailer auf YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=-ZulhC4zZkE>

# Interview mit Alex Pfister

**Alexander Pfister, Jahrgang 1971, studierte Betriebswirtschaftslehre an der Wirtschaftsuniversität Wien, wo er auch als wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig war. Derzeit ist er mit der Analyse von Wertpapieren beschäftigt (nein, er ist nicht an der Finanzkrise schuld). Sein erstes veröffentlichtes Spiel war *Freibeuter der Karibik* im Jahre 2008. Sein neues Spiel *Die Minen von Zavador* ist gerade in der Druckerei und erscheint im August bei Lookout Games.**



*Lotek: Alex, beginnen wir langsam – wie bist du dazu gekommen, für die YVIO-Konsole ein Spiel entwickeln zu dürfen?*

Alex: Public Solutions, die Macher von Yvio, hat die White-Castle-Agentur um Konzepte für die Konsole gebeten. Die White-Castle-Agentur vermittelt zwischen Spieleverlag und Spieleautor und ist in Wien zuhause. So habe ich als Autor von Yvio erfahren und über die Agentur ein Konzept geliefert. Schließlich wurde meines aus ca. 10 Konzepten ausgewählt.

*Lotek: Wie können wir uns die Entwicklung vorstellen? Hattest du wie bei Computerspielen eine Art „Entwicklungsumgebung“, eine Checklist, was geht und was nicht geht, oder gar eine selbst programmierbare Konsole?*

Alex: Nein, nein und nein. Die Entwicklung war zu Beginn absolut ins Blaue hinein. Rein auf dem Papier wurden die Ideen erdacht und verfeinert, die Formeln definiert, die Texte für Ereignisse überlegt. Wie gesagt: Alles nur auf dem Papier. Das war natürlich ein großes Risiko. Hätte das Grundkonzept nicht funktioniert, hätte man den Abenteueraspekt stärker betonen müssen. Glücklicherweise haben die einzelnen Elemente dann gut ineinander gegriffen und viel Spaß sowie spannende Entscheidungen mit sich gebracht. Natürlich wurde mir im Zuge der Kommunikation mitgeteilt, wenn ein Element nicht umzusetzen war.

*Lotek: D.h. es gäbe noch genügend spielerischen Rohstoff für die Konsole?*

Alex: Ja, das spielerische Potenzial wäre hoch gewesen. Ich habe beispielsweise ein Konzept vorgestellt, in dessen Mittelpunkt lesbare Karten gestanden wären, d.h. die Konsole hätte erkannt, welche Karte gespielt wurde. Da die Spieler ihre Karten verdeckt spielen, wäre die Konsole quasi Spielleiter geworden. Und genau in diese Richtung hätte ich gerne ein Spiel gesehen: Ein strategisch anspruchsvolles Spiel für die Vielspieler.

*Lotek: Hast du in irgendeiner Form Einblick bekommen, welchen Plan, welchen Weg Public Solu-*

*tions mit dem YVIO vorhatte? Was sollte da noch kommen?*

Alex: Eigentlich nicht, denn nach *Freibeuter der Karibik* gab es nur mehr wenig Kontakt. Erst mit der geplanten Erweiterung haben wir wieder mehr kommuniziert, allerdings nie über zukünftige Projekte für die Yvio-Konsole gesprochen.

*Lotek: Was hast du an Public Solutions dann eigentlich geliefert – eine Art Design-Dokument? Wie können wir uns das vorstellen?*

Alex: Ich habe PS einen rudimentären Code geliefert, mit Formeln und zu welcher Routine gesprungen wird, wenn dies oder jenes passiert. Man hätte das auch als Design-Dokument darstellen können, habe ich aber nicht. Nachdem PS das implementiert hatte, haben sie mir per Email den neuen Code geschickt, den ich dann auf die SD-Karte kopiert habe. Anschließend wieder testgespielt und die gewünschten Änderungen gemailt. Die Arbeit war damit deutlich einfacher als bei einem Brettspiel, weil die Änderungen nur formuliert werden mussten, während man bei einem konventionellen Brettspiel neue Karten designen, ausdrucken und schneiden muss. Vieles am Spiel ist erst nach und nach dazugekommen, denn das erste Konzept war noch sehr allgemein gehalten. Z.B. Kapern und gemeinsames Verlieren kamen erst gegen Ende dazu. Insbesondere der Programmierer Torsten Mager hat tolle Arbeit geleistet und auch am Wochenende Updates vorgenommen, damit sich alles termingerecht ausieht.

*Lotek: Zu FdK war ja eine Erweiterung geplant... was hätte uns da erwartet?*

Alex: Ich habe im Yvio-Forum den Aufruf gestartet, Wünsche zu posten. Der Anklang war sehr groß und viele Ideen wurden gegeben. Ich wollte *Freibeuter der Karibik* nicht komplizierter gestalten, aber den Spielern mehr Möglichkeiten bieten. Neben zahlreichen kleinen Verbesserungen wie eine Speichermöglichkeit, wären das die zwei Haupterweiterungen geworden: Ein fünfter Spieler, der als Pirat gespielt wird, also gegen die anderen Spieler antritt. Während also die anderen

Spieler weiterhin die Häfen befreien, versucht der Pirat genau das zu verhindern und die Piraten gegen die Spieler zu unterstützen. Eine schöne Erweiterung zum bisherigen kooperativen Spiel. Die zweite Idee waren Spezialkarten, die die Spieler in Häfen erwerben konnten. Beispielsweise Kontore, die dem Besitzer regelmäßige Einkünfte bringen, wenn die Stadt des Kontors oft angelaufen wird. Oder besondere Persönlichkeiten (z.B. Blackbeard), die die Kampfkraft erhöhen.

*Lotek: Langsam taucht ja der eine oder andere (Audio-) Mod zu deinem Spiel auf. Soviel ich weiß, gibt's sogar eine Monkey-Island-Variante? Hast du die schon gespielt?*

Alex: Nein, leider nicht. Aber mir gefällt es sehr, dass es eine Art Underground-Bewegung gibt, die das Spiel nicht in der Versenkung verschwinden lässt, sondern weiter daran herumbastelt.

*Lotek: FdK hat wirklich viele Fans. Was, glaubst du, macht das Spiel aus?*

Alex: Das Spiel ermöglicht einen sehr schnellen Einstieg. Man kann, ohne die Anleitung gelesen zu haben, sofort einsteigen und losspielen. Dem einen oder anderen Vielspieler stört vielleicht eben dieses fehlende Wissen über die genauen Zusammenhänge, aber für die meisten ist es ein wünschenswerter Vorgang, das Spiel beim Spielen zu erlernen. Gleichzeitig hat es jedoch eine erstaunliche Spieltiefe, die man vielleicht im ersten Moment gar nicht erkennt. Nur ein Beispiel: Das Feilschen mit den Händlern ist ein schöner Fun-Factor, aber um gut zu spielen, muss man sich genau überlegen, wie sehr man die Ausrüstung benötigt, und somit ergibt sich, wie weit man runterhandeln möchte. Man kann *Freibeuter der Karibik* ohne Regeländerung kooperativ spielen, d.h. versuchen, möglichst lange als Gruppe zu überleben, oder gegeneinander spielen, d.h. wer als erster zehn Siegpunkte erreicht, gewinnt. Kurzum: Viel Fun und Atmosphäre gekoppelt mit akzeptabler Spieltiefe machen *Freibeuter der Karibik* aus.

*Das Interview führte Klemens Franz.*

# 888 – The Number of the Beast

**Am ersten Juniwochenende fand das Chiptune-Festival „Monsters of 8 Bit“ statt. Sechs sehr verschiedene Acts standen auf dem Programm, und für mich war es eine tolle Gelegenheit, mal wieder Freunde und Familie in Hannover zu besuchen.**

von Marleen

Das zwei Tage dauernde Spektakel umfasste einen sanften Einstieg am Freitagabend mit Begrüßung, Vortrag und zwei Musikern und am Samstagabend pure Konzertatmosphäre mit vier weiteren Gigs.

Am Freitag versuchte ich also, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein, was nicht ganz einfach war, weil die Informationen im Internet eher unverbindliche Richtlinien zu sein schienen. Glücklicherweise fand ich den „Baukasten“ (nicht: Brotkasten) in einem Studentenwohnheim in der Nordstadt, und das sicherheitshalber viel zu früh und platzte so mitten in das gemütliche Vorglüh-Abendessen von Organisatoren und Künstlern hinein. Bei Pellkartoffeln und lauem Sommerabendwetter ruhten sich alle noch ein bisschen aus, bevor es um halb zehn dann losging.

Im Garten war zwischen Sofas und kleinen Tischen eine Leinwand aufgebaut, auf der 8-Bit-Kurzfilme liefen (unter anderem „Wanna Dance?“ von den Bondage Fairies und Oskas „Pong: Not Just A Game“). Im Baukasten selbst wurde vor den ungefähr 40 Gästen der offizielle „Monsters“-Trailer gezeigt, in dem drei Pappkarton- und Alufolie-Roboter durch Hannover laufen. Im Anschluss fand die Begrüßung statt, sehr niedlich durch Veranstalterin Elena vorgelesen, die die englischen Beschreibungstexte der Künstler durch einen Übersetzer hatte laufen lassen.

Es folgte der Vortrag „Das Pong-Prinzip #2: von 8-bit-Spielen zur 8-bit-Kunst“. Er stellte auf unterhaltsame und durchaus spannende Art und Weise die Geschichte des Computerspiels von den Siebzigern bis in die Neunziger Jahre vor, aufgepeppt durch Ausflüge in die



Gegenwart, wenn aktuelle Kunstprojekte auf der Leinwand gezeigt wurden. Dem Vollzeit-Geek dürfte vieles bekannt vorgekommen sein, es waren aber genug Leute anwesend, die sich über Projekte wie „Human Tetris“ von Guillaume Reymond wundern und freuen konnten, und das war besonders schön mit anzusehen. Überhaupt schien ein großer Teil des Publikums eher nicht aus der 8Bit-Szene zu stammen, sondern vielmehr aus der lokalen Studenten-/Underground-Musikszene. Als dann noch ein Demo von Raster gezeigt wurde, das er für die for8ver 2010 erstellt hatte, war für mich der Abend vollkommen.

Der Vortrag dauerte eine gute Stunde, und ich hätte auch gerne noch eine weitere Stunde zugehört, aber mittlerweile war es 22:45 Uhr. Schneiderlounge betrat die Bühne mit seinen zwei Schneider CPC, die experimentell vor sich hinbrummt und eine psychedelische Stimmung schafften. Diese Wall of Sound steigerte sich über die nächsten 40 Minuten sehr, sehr langsam und gewann mit mehr Effekten und Zufallselementen an Fahrt. Als Musik hätte ich es am Ende immer noch nicht bezeichnet, aber interessant war es doch.

Als absolutes Kontrastprogramm dazu betrat Ender Error aus Bielefeld die Bühne, packte seinen Amiga-Laptop aus, klickte, lachte und sang sich unheimlich sympathisch durch sein Elektro-Oi-Programm. Und das war ein Kessel Buntes. Für mich der Höhepunkt des Abends war der Moment, als er seine Amiga-600-Gitarre (bzw. Keytar) auspackte und „Se-

ven Nation Army“ der White Stripes spielte. Das war einfach geil. Danach konnte ich glücklich schlafen gehen und mich auf Samstag freuen.

Am nächsten Abend ging es in der Sturmglöcke weiter, diesmal nur mit Konzerten. Es war allgemein voller, weniger „alternativ“

oben: Ender Error, unten: Eat Rabbit



Infos
[1] <a href="http://www.myspace.com/monstersof8bit">http://www.myspace.com/monstersof8bit</a>
[2] <a href="http://www.myspace.com/endererror">http://www.myspace.com/endererror</a>
[3] <a href="http://www.myspace.com/diemodernewelt">http://www.myspace.com/diemodernewelt</a>
[4] <a href="http://www.myspace.com/gw3m">http://www.myspace.com/gw3m</a>
[5] <a href="http://www.myspace.com/starscreamnewyork">http://www.myspace.com/starscreamnewyork</a>
[6] <a href="http://www.myspace.com/eatrabbit">http://www.myspace.com/eatrabbit</a>

(aber immer noch sehr underground-mäßig). Wir waren wieder pünktlich um neun anwesend und damit natürlich wieder viel zu früh. Bis Mitternacht vertrieben wir uns die Zeit mit Tetris auf dem Schneider CPC, und einen SNES gab es auch zum Spielen.

Dann endlich, um Mitternacht, ging es mit Musik los. Mittlerweile waren wir so um die 100 Gäste.

Den Anfang machte Die Moderne Welt aka Veranstalter Matze, der einigermaßen spontan für Mini Roc einspringen musste, der leider verhindert war. Ihm zuzuschauen machte nicht wenig Spaß, denn er unterlegte seine wilde Mischung aus Elektro-Dance / Synth / iPod / C64 / Gesang mit Seifenblasenpistole. Mal spielte er, mal sang er und mal machte er einfach Faxen.

Als nächstes war gwEm aus London an der Reihe. Er bezeichnet sich selbst sehr treffend als Atari-Rave-DJ. Nun ist Rave so gar nicht meins, aber er hat als DJ schon sehr die Bühne gerockt. Die Menge tanzte, was will man mehr! Unter anderem spielte er Das Boot und auch Korobeiniki (Tetris), stilecht versehen mit einem Nintendo-Diss, natürlich mit einem ganz großen Augenzwinkern.

Um 1:30 Uhr betraten Starscream die Bühne. Starscream sind zwei Jungs aus New York, die ihre geballte Teenie-Energie auf mehrere Gameboys, C64 und ein Schlagzeug loslassen. Der C64 musste leider durch einen iPod ersetzt werden (immerhin waren sie aus Übersee angereist). Ein Freund von mir bezeichnete es als 8-Bit-Emo-Core, für mich waren die beiden eine leicht wahnsinnige Zwei-Mann-Rockband. Ich habe noch nie jemanden sein Schlagzeug so verhaun sehen, und so gegen Mitte des Auftritts war die eine Tom dann auch hinüber und George musste seine Trommeln neu anordnen. Die beiden gingen jedenfalls ab wie kleine Fusionsreaktoren!

Als letztes sahen wir Eat Rabbit aus Lyon seine undefinierbare, wüste Mischung aus Gameboy-Beats und „Sputnik-Soundeffekten“ darbieten. Eat Rabbit trägt bei seinen Auftritten eine gruselige Hasenmaske, was das Ganze noch um einiges skurriler macht. Die späte Stunde tat ihr Übriges, und ich war leider nicht mehr in der Verfassung, den Auftritt angemessen zu würdigen. Deshalb habe ich mir am nächsten Tag alles noch mal im Internet angehört und das empfehle ich euch auch...

Auch wenn nicht alle Acts musikalisch mein Fall waren, hat sich das Festival für mich gelohnt. Gerade, weil es keine klassische 8-Bit-Convention oder Demoscene-Party war. Die wilde Mischung aus sanft-anarchischer Studentenparty und Clubnacht hat wirklich Spaß gemacht. Ich hoffe deshalb sehr, dass Monsters of 8 Bit im nächsten Jahr wieder stattfindet. Sowohl beim Eintrittspreis von sensationellen fünf Euro pro Abend als auch beim Programm ist noch Platz nach oben – mehr Vorträge, ein Film vielleicht, und natürlich Musik, Musik, Musik. ■

Commodore und die IFABO, Amiga 500/1000/2000 1986/87/88 (Teil 2)

## Aus dem Nähkästchen



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

Es gab neben der IFABO noch einige weitere Messen, auf denen man mit dem Amiga im Office-Tarnanzug aufgetaucht ist – mit Turbokarten (noch 68020), SCSI-Platten, später auch mit Flickerfixer und Scanner, PostScriptLaser und 286er-Karte. Es half alles nichts. Der Amiga wurde als PC-Ersatz nicht akzeptiert. Auch wenn man den Transformer (PC-DOS-Emulation) laufen hatte und Lotus 1-2-3 startete, so lautete die Kritik: der Amiga ist nicht IBM-kompatibel und hat keine hohe Auflösung (der Amiga konnte nur 256 Zeilen ohne Interlace darstellen, dafür war er aber für Videoschnitt prädestiniert).



Der Commodore 65



Die Disketten mit dem Amiga-UNIX.

Wenn ich mich recht erinnere... 1990 war es, da kam dann Amix heraus: ein hervorragendes Unix auf Amiga-Basis. Schneller als alles, was sonst so am Markt war. Die Grafik – wie mit einem Turbo! Allerdings hat Commodore damals den Deal von Sun ausgeschlagen, Amix unter Sun zu vermarkten. Wieder eine Meisterleistung des Commodore-Managements. Und, um die ganze Sache noch abzurunden: Es gab da ja noch die PC-Schiene von Commodore. Eigenentwicklungen vom 8086 bis zum 80486, alles vorhanden. Ich kann mich noch gut an den Kollegen erinnern, der auf einem 486er-Tower OS/2 installieren musste – es war ein 40 cm hoher Stapel von Disketten! Da war das Bandlaufwerk vom Amix schon praktischer.

Die PC-Schiene erwies sich ebenfalls als Flop, denn die Eigenentwicklung dauerte

länger, als Hersteller von No-Name-Motherboards brauchten, um mit ihnen den Markt zu überschwemmen. Commodore ist also immer wegen technischer Überalterung seiner PCs darauf sitzen geblieben oder musste diese zu viel zu niedrigeren Preisen abverkaufen. Und das, während die wirklichen Innovationen im eigenen Hause buchstäblich vermoderten! Ich denke da an Coherent, ein Unix-Derivat. Davon gab es nur Prototypen, einer dieser Rechner stand bei uns im Support. Der hatte nämlich das damalige E-Mail-System über. Oder besser gesagt: UUCP. Tatsächlich hatte ich damals weltweite Kontakte, z.B. zu Dave Haynie in Florida – mit meiner eigenen UUCP-Adresse. Ich denke, sie lautete in etwa: UUCP:commodore!austria!tdorn...

Und was war mit dem guten alten Brotkasten? Der wurde Commodore-intern einfach ignoriert. Kein Support. Das einzige, was hin und wieder im Support vorbeigehuscht ist: eine neue Floppy oder ein neues Layout (die hell-beigen Typen). Aber zu diesem Zeitpunkt war der Zug für den C64 bereits abgefahren. Zu lange hat man für dieses Gerät keinen kompatiblen Nachfolger gebaut, abgesehen vom C65-Fiasko. Und so wurde selbst GEOS kalt belächelt, bis man mit eisigem Lächeln die PCs aus den Regalen verbannte. Ein letzter kräftiger Anlauf wurde mit dem CDTV gestartet... doch davon das nächste Mal mehr! ■

# Wenn das HQ dir leise ins Ohr säuselt

von Andranik Ghalustians

Wenn man die zahlreichen Atari-Konsolen vor seinem imaginären Auge vorbeiziehen lässt, überkommt einen bei der Erinnerung an das 64-Bit-Experiment namens Jaguar ein leichter Schauer. Von vertanen Chancen könnte man lange Trauermärsche intonieren. Von ollen 16-Bit-Kamellen, die unverändert auf eine doch recht leistungsfähige Konsole portiert wurden, könnte man erzählen, aber auch schwärmen von so manchem verkannten bzw. scheinbar vergessenen Kleinod wie Tempest 2000 oder Alien vs. Predator. Wurde ersterer Titel auch auf andere Plattformen portiert (PC, PSX und Saturn), blieb der atmosphärisch dichte Ego-Shooter Alien vs. Predator ein exklusiver Jaguar-Titel. Die Zeitschriften waren uneins, ob es sich um ein bahnbrechendes, claustrophobisch einzigartiges Meisterwerk handelt oder um ein nahezu unspielbar schweres Actiongame mit einigen technischen Unzulänglichkeiten (Stichwort: „das Ruckeln, das aus der Hölle kam“).

Als videogamebegeisterter Sammelnarr befindet sich natürlich auch in meinen Archiven ein Exemplar von Alien vs. Predator samt dazugehöriger Konsole. Ich spielte den Titel zwar schon des Öfteren kurz an, konnte mich aber leider nie dazu motivieren, das Spiel ganz durchzuspielen. Dieser Umstand sollte sich durch technologische Entwicklungen der letzten Jahre und durch die aufpeitschenden Zurufe eines Freundes („Jetzt zock mer das Spiel aber durch!“) bald ändern.

Eingedenk der Tatsache, dass der Spieletitel unsäglich schwer sein soll, stand von Beginn an fest, dass wir ohne Inanspruchnahme von Hilfsmitteln wohl kaum den Abspann zu Gesicht bekommen würden. Godmode-Cheats (unendlich Lebensenergie und Waffenmunition) waren uns zwar bekannt, würden aber das Spielerlebnis zu einer Farce reduzieren. Was also tun? Die Lösung sah folgendermaßen aus: Neben der aufgebauten Konsole installierte ich noch ein Computerterminal mit Internetzugang, auf dem ein sogenanntes Superplayvideo (ein Walkthrough) von Alien vs. Predator lief. Mein hilfsbereiter Kollege und Motivator sah sich nun, während ich spielte, das Video an und gab mir parallel Anweisungen, wie ich mich am besten durch das nahezu undurchdringbare Raumstationslabrynth schlagen

solle. Eine der allergrößten Schwierigkeiten für den Spieler besteht nämlich darin, nicht die Orientierung in der riesigen Station zu verlieren. Es gibt zwar eine jederzeit einblendbare Automap-Funktion, aber diese zeigt leider nur die unmittelbare Umgebung an. Da waren Doom oder auch Duke Nuke 'em um einiges anwendungsfreundlicher, weil man dort jederzeit die komplette Karte einblenden konnte und so kaum Schwierigkeiten hatte sich zu orientieren. Aber dieses spielentscheidende Problem habe ich ja nun mithilfe von Youtube, einem Rechner mit Internetzugang und einem hilfsbereiten Mitspieler gelöst.

Das Spiel gewann nochmal zusätzlich an Atmosphäre und näherte sich immer mehr dem filmischen Vorbild, da ich mir als Spieler vorkam, als hätte ich eine Direktleitung zum Headquarter, das mir per Funk Anweisungen und Hilfestellungen zukommen ließ. Wer nun annehmen sollte, dass das Spiel viel zu leicht werden würde, irrt jedoch gewaltig. Munitionsknappheit, die direkt aus einem Resident-Evil-Klassikerteil stammen könnte, sowie die ständige Bedrohung, in einen Hinterhalt der Alienbrut zu geraten, sorgten für andauernde nervliche Belastung. Wenn man dann auch noch ab und zu Fehlinformationen aus dem Hauptquartier erhielt, nach dem Motto: „Gehen Sie bei der nächsten Abzweigung nach rechts, bis Sie zu einer Tür gelangen. Im dahinterliegenden Raum befinden sich meh-

rere Medikits.“, um dann festzustellen, dass in dem Raum ein halbes Dutzend angriffslustiger Alien-Krieger auf einen warteten, lagen schon mal die Nerven blank.

Würde ich so das langersehnte positive Ende des Marinehandlungsstranges zu Gesicht bekommen? Mitnichten! Deine Aufgabe als Marine ist es ja, die Raumstation mittels Rettungskapsel zu verlassen. Dazu benötigt man eine Autorisierungskarte höchster Prioritätsstufe (Stufe 10 übrigens), erst dann kann man das Airdock öffnen, um so die Rettungskapsel zu erreichen.

In der Schlussphase aktiviert man den Selbstzerstörungsmodus der Raumstation und hat genau zwei Minuten Zeit, um in die Rettungskapsel zu gelangen. Selbst mit den präzisen Lösungswegangaben des improvisierten Leitoffiziers war es mir nicht möglich, innerhalb des Zeitlimits die Flucht erfolgreich zu vollenden.

Dies unterstreicht einmal mehr die schon zum Erscheinungstermin des Spiels vorherrschende Meinung einiger Spieletestzeitschriften, dass Alien vs. Predator zu schwer sei und an einem unfairen Schwierigkeitsgrad laboriere. Andererseits hält sich der Spielehersteller perfide genau an die filmische Vorlage, bei der ja auch die Ohnmacht der menschlichen Protagonisten gegenüber der außerirdischen Bedrohung im Mittelpunkt steht. Im Weltraum hört dich eben niemand schreien. ■



Links eine Merchandising-Figur, rechts die Originalverpackung.

Buchrezension: „Wo sind die normalen Menschen?“ von Patrick Becher

# Wo sind die normalen Menschen?

*Autor Patrick Becher ist eigentlich Pressefotograf. Allerdings verdient er sein Geld seit über 15 Jahren mit Computershops. Doch Kunden sind nicht nur Könige, manche von ihnen sind auch ein bisschen verrückt. Er hat sein Herz ausgeschüttet und alle seine merkwürdigen Erlebnisse in Form eines Buches aufgezeichnet.*

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Da sitzen sie also in Hamburg in ihren Com-Illusion-Läden und warten auf Konsumenten, die auch etwas kaufen wollen. Doch als hätte der Autor es gewusst, kommt es meistens anders als gedacht. Der Name der Kette verheißt es schon, die zahlungsfreudigen Zeitgenossen sind und bleiben oftmals nichts als eine Illusion. So werden die Mitarbeiter nicht selten von der Sorte Menschen aufgehalten, die ohne jede Bezahlung einfach nur die Zeit der Mitarbeiter stehlen und ihre eigene vertreiben wollen. Da müssen Grundsatzfragen geklärt werden, ob man mit DSL ein Fax verschicken kann oder warum Windows mit einem leeren Gehäuse nicht läuft. Eine Blondine wurde auf dem Flohmarkt übers Ohr gehauen, indem man ihr eine Tastatur für teures Geld verkaufte und ihr erklärte, das wäre eine ganz neue Sorte Computer. Als sie ein paar Spiele für ihren „PC“ erwerben will, stellt sich heraus, dass man alleine mit der Tastatur nichts anstellen kann. Zwei zwielichtige Gestalten versuchen ein paar Seiten

weiter die Mitarbeiter auszufragen, ob sich in ihrem Laden Gegenstände befinden, für die sich ein Einbruch lohnen würde.

Liest man die kurzen Anekdoten auf den rund 140 Seiten, so ruft man oft in Gedanken: „Das kann doch nicht wahr sein!“ Und doch erscheint alles authentisch. So kreativ der Autor auch sein mag, solche Abstrusitäten kann sich kein normaler Mensch einfallen lassen. Als Einstiegsqualifikation für Angestellte dieser Branche sollte erfolgreich ein Grundkurs in Psychologie absolviert worden sein, bei derartigen Geschichten. Anderenfalls können die Mitarbeiter kaum wissen, wie mit solchem gebündelten Wahnsinn umzugehen ist, egal, ob Kunden glauben alles besser zu wissen oder ob sie zum Erstaunen aller Anwesenden das Geräusch ihres Laufwerkes imitieren. Bei so etwas ruhig und sachlich zu bleiben, dürfte schwer gefallen sein.

Ob das Buch die rund zehn Euro Kaufpreis wert ist? Für echte Nerds schon, aber Normalsterbliche werden den Pointen nur wenig



abgewinnen können. Die richtigen Freaks können mithilfe des Buches einen Gang durch so ziemlich alle Computersysteme beschreiben und sich bildlich vor Augen führen lassen, was man mit Hardware so alles falsch machen kann. „Wo sind die normalen Menschen“ ist als Geschenk für einen Nerd geeignet, der sonst im Leben nichts braucht, oder eher etwas für zwischendurch. Wer keine tiefgreifenden Geschichten erwartet und einfach ein paar Stunden humorvoll unterhalten werden möchte, wird bestens bedient. Wer im Sommerurlaub am Strand etwas für zwischendurch sucht, ist an der Verkaufstheke von Com Illusion gut aufgehoben. Bestens geeignet als dauerhafter Aufenthaltsort für das Büchlein erscheint auch das stille Örtchen, zumal der Leser zum Verstehen der Gags keinen roten Faden im Hinterkopf behalten muss.

Mittlerweile ist bereits der zweite Band erschienen. Geschäftsinhaber Patrick Becher wird nach so vielen Jahren Arbeit an der Computerfront sicherlich noch Stoff für zahlreiche Fortsetzungen in Form einer Serie auf Lager haben. In 15 Jahren kann viel Skurriles passieren. Oder haben sich etwa alle Verrückten im Umkreis von Hamburg ausgerechnet in seinen Läden versammelt? Wahrscheinlich nicht. Wir hoffen dennoch auf baldige Antworten in einer der Fortsetzungen, die zeitnah erscheinen dürften.



Das Com-Illusion-Ladengeschäft in Hamburg



# On the road again

*Diese Ausgabe des Arcaderooms hat sich ganz dem Thema Arcaderacer verschrieben. Die Reise führt uns von den pixeligen monochromfarbenen Anfängen des Genres hin zu den gewaltigen hydraulischen forcefeedback-bestückten Stahlkolossen der letzten Jahre.*

von Andranik Ghalustians

Inspiziert man heutzutage eine Spielhalle, so fallen einem in der Regel sofort die monströsen Automatenmodelle auf, an denen oftmals bis zu acht Spieler gleichzeitig über den virtuellen Asphalt brettern dürfen. Die Genreferenzen Daytona USA, Sega Rally, Scud Race oder auch Indy 500 bieten diesen einzigartigen verlinkten Spielmodus. Aber wie hat sich das Genre eigentlich entwickelt?

Kehren wir also zurück in die Pionierzeit der elektronischen Unterhaltungsindustrie und sehen uns ein wenig in den 70er Jahren um. Und wie kaum anders zu erwarten war es Urahn Atari, welchem wir das erste Arcade-Rennspiel zu verdanken haben: 1974 kam Game Trak 10 in die Spielhallen. Es verwundert wohl kaum, dass hier noch keine 3D-Grafik zu sehen ist, sondern die Rennstrecke aus der Vogelperspektive dargestellt wird. Man rast hier auch noch ganz alleine um den Parcours, immer auf der Jagd nach einem noch

höheren Punkterekord. Zur Steuerung dienen ein Lenkrad sowie eine Vierfach-Gangschaltung.

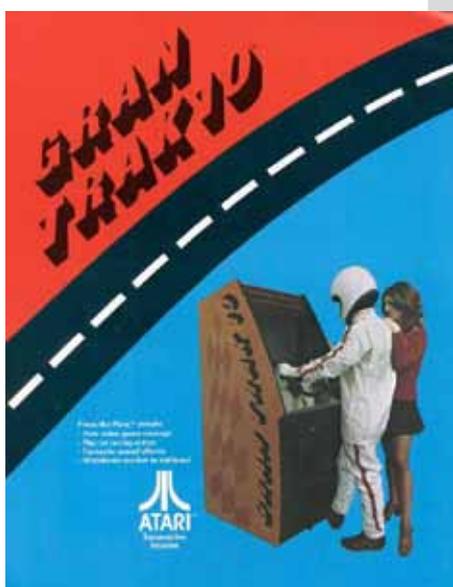
Ist Game Trak 10 wohl nur wenigen Spielern bekannt, dürfte es aber um den Nachfolgetitel Sprint anders bestellt sein. Das Spiel wurde 1977 ebenfalls von Atari produziert und schaffte es in verschiedenen Gehäusevariationen in die Arcades: Sprint, Sprint 2, Sprint 4 und Sprint 8, die sich vor allem durch die Anzahl der maximal möglichen Mitspieler unterscheiden. Erst 1987 kam mit Championship Sprint ein rundum erneuerter Sprint-Ableger heraus, der nach wie vor der Vogelperspektive in reiner 2D-Grafik treu blieb. Als genrebegründend gilt auch Night Driver, welches 1976, wiederum von Atari produziert, erstmals Spielhallenluft schnupperte. Übrigens einer der wenigen Spieltitel, der bei seiner Portierung auf das Atari 2600 spieltechnisch aufgepeppt wurde. Rast man im Arcade-Original ganz allein durch die pechschwarze Nacht und kann den Streckenverlauf einzig an den erhellten Streckenbegrenzungen erkennen, hat man bei der Konsolenvariante auch mit Gegenverkehr zu rechnen (ein dickerer weißer Punkt auf dem Bildschirm, zusätzlich zu den vielen kleinen weißen Punkten, die als Streckenbegrenzung fungieren). Night Driver gilt als erstes 3D-Rennspiel.

Als ein Kleinod aus der Anfangszeit des Rennspielgenres entpuppt sich Monaco GP von Sega. Hier steuert man seinen Formel-1-Flitzer wieder aus der Vogelperspektive. Allerdings wird hier im Gegensatz zu Sprint rasend schnelles Scrolling geboten. Die Piste flitzt von oben nach unten, statt stationär am Bildschirm zu verharren. Monaco GP vermittelt wie kaum ein anderer Actiontitel den Adrenalinkick eines Formel-1-Rennens. Dies liegt einerseits an der grandios genauen Steuerung, die pixelgenaue Ausweichmanöver ermöglicht, sowie andererseits am verwendeten Zweiganggetriebe, mit dem sich die Geschwindigkeit blitzschnell der gegebenen Rennsituation anpassen lässt. Ein Markenzeichen von



Monaco GP sind auch die Tunnelpassagen, in denen die gesamte Strecke völlig abgedunkelt wird und die gegnerischen Fahrzeuge nicht einmal mehr schemenhaft erscheinen, ebenso ist der Streckenverlauf nicht mehr erkennbar. Einzig das Scheinwerferlicht kann hier begrenzt (Scheinwerferkegel) Abhilfe schaffen. Leider gibt es keine gelungene Portierung dieses grandiosen Rennspiels. Eine Emulation ist auch nicht vorhanden, da bei diesem Spiel noch keine CPU zum Einsatz kam, sondern lediglich Logikgatter. Eine weitere Absonderlichkeit dieses Automaten: Punkte erscheinen nicht am Bildschirm, sondern auf

Werbeplakat für Trak 10



Der Automat zu Monaco GP



einem LED-Display, welches sich im Marquee des Cabinets befindet. Voll funktionstüchtige Monaco-GP-Automaten sind nur noch sehr schwer zu finden und eine Reparatur ist etwas für den hartgesottenen Bastler, der sich auch nicht scheut, nacheinander Hunderte Relais-schaltungen zu überprüfen.

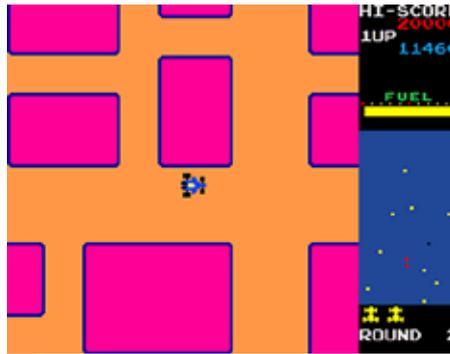
**Der Tod fährt immer mit**

Aber es ging nicht immer nur um schnelle Rundenzeiten und unfallfreie Raserei. Wenn man sich einen Film mit Rambo-Darsteller Sylvester Stallone in der Hauptrolle und dem inhaltsbestimmenden Titel Death Race 2000 zum Vorbild nimmt, dann kann dabei ja nur ein heiß diskutiertes Rennspiel herauskommen. 1976 sorgte Exidy mit dem Arcadespiel Death Race für die ersten hitzig geführten Debatten im amerikanischen Kongress zum Thema „Gewalt in Videospiele“, da man für das absichtliche Überfahren von Passanten mit Punkten belohnt wurde. Das Spiel landete daher sogleich auf dem amerikanischen Index. Exidy lieferte übrigens mit Chiller (Lightgun-Shooter aus dem Jahr 1986) einen weiteren Gore-Titel ab, der ebenfalls für Kontroversen sorgte.

**Pac-Man-Klon oder Rennspiel ?**

Fraglich ist, ob der von Namco 1980 erschienene Titel Rally X überhaupt als Rennspiel zu klassifizieren ist, folgt der Spielablauf doch den klassischen Mustern eines Labyrinthspiels, wie es z.B. Pacman darstellt. Ich würde auch zu der Annahme neigen, dass es sich hier nicht um ein Rennspiel handelt, sondern dass sich der Rennspielbezug allein auf die Tatsache reduzieren lässt, dass es sich bei der zu steuernden Spielfigur um ein Automobil handelt.

Ganz anders verhält es sich bei dem Rennspielklassiker Pole Position von Namco, der



Race X

1982 in die Spielhallen kam und dem schon ein Jahr später ein Nachfolger hintergeschoben wurde, der sich durch eine größere Streckenauswahl vom Original unterschied. Wunderschöne gezoomte Sprites (insbesondere die Unfallexplosion war sehr aufwendig inszeniert), eine pfeilschnelle ruckelfreie Grafik sowie eine über alle Zweifel erhabene Steuerung machten den Racer zu einem Klassiker des Genres.

**Japanische Design- und Programmierkunst**

Stammten die ersten Spiele vorwiegend aus amerikanischer Feder (Atari) errangen die Japaner schon bald die Vorherrschaft in diesem actiongeladenen Genre. Spielhallengott Sega brachte mit Out Run 1986 ein sensationelles Rennspiel auf den Markt, das wie kaum ein anderes weltweit die Spieler in seinen Bann zog. Meiner Meinung nach lag dies vor allem an der „Feel Good“-Atmosphäre des Spiels. Dies fängt bei der beschwingten, an karibische Klänge erinnernden Hintergrundmusik an, die der Spieler übrigens am Start selber bestimmen kann, geht weiter mit der bunt-fröhlichen, abwechslungsreichen Grafik

und mündet schließlich in einer grandiosen Spielbarkeit, die einem das „Cruising-Gefühl“ perfekt vermittelt. Unterstützt wird das Ganze auch noch durch ein für die damalige Zeit revolutionäres Force-Feedback-System, bei dem man versuchte, die Fliehkräfte, die auf ein fahrendes Automobil einwirken, zu simulieren. Ein Feature, das seitdem bei so gut wie jeder Rennspielneuerscheinung zum Einsatz kommen sollte. Von Out Run existieren sogenannte Deluxe-Modelle, die zusätzlich zum Force Feedback auch noch Hydrauliktechnik einsetzen, um den fahrbaren Untersatz nach links bzw. rechts kippen zu lassen und dadurch dem Spieler ein achterbahnartiges Spielgefühl zu vermitteln.

Apropos Achterbahnfahrt. Mit Power Drift lieferte Sega einen Genrevertreter ab, der sich ganz darauf konzentrierte, das Achterbahngefühl zu simulieren. So erlebt man eine ruppige Berg- und Talfahrt, die alles andere als eine realistische Rennspielsimulation darstellt. Die zahlreichen Heimimportierungen (Amiga, PC-Engine etc.) konnten jedoch nicht im Entferntesten den Charme des Hydraulik-Cabinets einfangen.

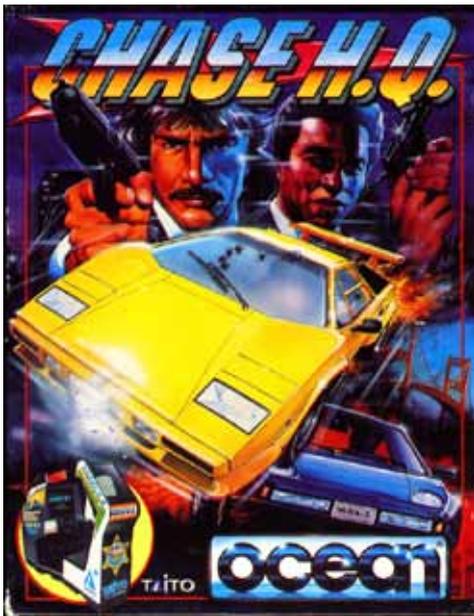
**Put your hands in the air – einmal Polizist sein**

Es war aber nicht nur Sega, das bahnbrechende Neuerungen für die Spielhalle abliefern, auch Taito setzte Akzente. 1988 konnte man in Chase H.Q. in die Rolle eines coolen Polizisten schlüpfen, der miami-vice-artig mit einer aufgebohrten First-Class-Limousine auf Verbrecherjagd ging. Zuerst galt es, den zu verfolgenden Verbrecherwagen so schnell wie möglich einzuholen. Hatte man ihn dann endlich vor der Windschutzscheibe, nutzte es natürlich nichts, ihn freundlich darauf aufmerksam zu machen, am rechten Fahrbahnrand stehen zu bleiben. Hier half nur noch rohe Gewalt



Links der Automat zu OutRun, rechts ein Werbeplakat zu Death Race

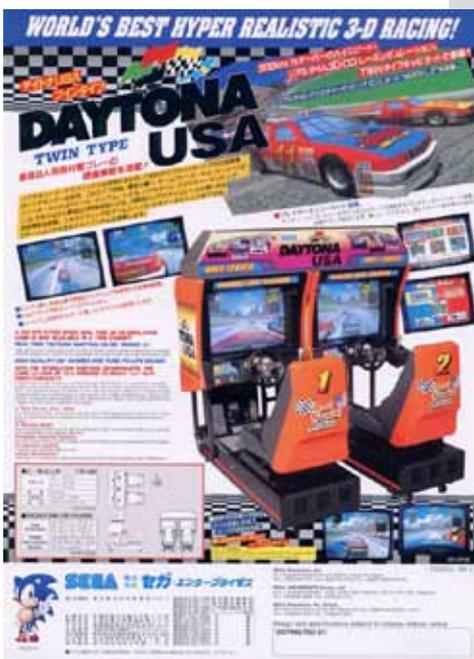




Links das Werbeplakat, in der Mitte eine Spielszene aus Chase H.Q, rechts Super Hang-On

in Form von brachialen Rammaktionen, um dadurch den Energiebalken des zu verfolgenden Wagens auszuradiieren. Und ganz „Fast and Furious“-like konnte man auch auf eine Lachgaseinspritzvorrichtung zurückgreifen, um die Pferdestärken des eigenen Boliden zu potenzieren. Das Spiel war ein Riesenerfolg und so ist es kaum verwunderlich, dass einige Nachfolgetitel erschienen sind (Special Criminal Investigation 1989, Super Chase: Criminal Termination 1992 und Chase H.Q.: Nancy Yori Kinkyuu Renraku 2006). Das Original wurde auf zahlreiche Computer und Konsolenplattformen portiert. Super Chase erschien auch für das Super Nintendo, nur vom letzten Teil gibt es leider noch keine Heimportierung.

Werbeplakat zu Daytona USA



### Zwei Räder und ein Halleluja

Nicht nur mit vierrädrigen PS-Monstern gab man sich in den Spielhallen ein Hatzert, auch auf zweirädrigen Boliden lieferte man sich halsbrecherische virtuelle Rennen. Und wieder einmal ist es Sega, dem die Spielerwelt einige hochkarätige Toptitel zu verdanken hat. Da wäre einmal die bekannte Hang-On-Serie (1985 / Super Hang On 1992) und andererseits das Motocross-Spiel Enduro Racer 1986. Bei allen drei Modellen nimmt der Spieler auf einem Motorradmodell Platz und führt Lenkmanöver durch das seitliche Kippen des Motorrads durch. Bei Enduro Racer kommt hingegen der Lenker zum Einsatz. Zusätzlich kann man das Motorrad auch noch hochreißen, um elegant über die zahlreich vorhandenen Sprungschancen segeln zu können. Eine schweißtreibende Angelegenheit, die zusätzlich die Oberarmmuskulatur kräftig beansprucht. 1995 bot Namco mit seinem Automaten Cyber Cycles gleich vier Spielern die Möglichkeit, gleichzeitig um die Wette über die Piste zu rasen. Der Linkmodus kann jedoch leider nicht über die äußerst dürftige grafische Präsentation hinwegtäuschen.

### Gemeinsam statt einsam

Apropos Linkmodus. In den 90er Jahren boten so gut wie alle Top-Arcade-Racer die Möglichkeit, mehrere Arcade-Automaten zu verlinken. So konnten bis zu acht Spieler gleichzeitig an einem Rennen um den ersten Platz teilnehmen. Die Palette reicht hier von Virtua Racing, Sega Rally, Daytona USA, Scud Race, Indy 500 bis zu Ace Driver. Bis auf Ace Driver, das aus dem Hause Namco kommt, wurden alle aufgezählten Rennspiele von Sega entwickelt. Insbesondere Daytona USA, bei dem das einzigartige Nascar-Racing-Flair perfekt eingefangen wurde, feierte einen fulminanten finanziellen Erfolg, der Spielhallenbesitzer zu dem legendären Satz „It's not a Daytona!“ bewegte, wenn es darum ging, Racer-Neuerscheinungen zu beurteilen. Bis zum heutigen Tag gibt es übrigens keine befriedigende Konsolenportierung von Daytona USA. Die in der Anfangsphase des Sega Saturn erschienene Version krankt an grafischen Hoppaläs wie einer niedrigen Frame-Rate, derbsten Pop Ups

und überdimensional großen PAL-Balken. Sega werfelt momentan an einem neuen Daytona Rennspiel, das auf einem recht günstig zu produzierenden Motherboard erscheinen wird. Drücken wir die Daumen, dass an den Erfolg des Erstlingswerkes angeknüpft werden kann und dass eine Heimportierung nicht allzu lange auf sich warten lässt.

### Funpunk, Taxicabs und Wild Jumps

Damit kann doch eigentlich nur ein einziges Arcade-Spiel umschrieben sein: Crazy Taxi von Sega aus dem Jahr 1999. Auch hier blieb man der quietschbunten, superfröhlichen Designnote, die so viele Sega-Spiele auszeichnet, treu. Mit den Funpunkern Offspring fand man auch gleich den passenden Soundtrack. Und so hetzt man beschwingt mit dem knallgelben offenen Taxicab durch die Großstadt, immer auf der Suche nach zahlungskräftigen Kunden, die man so schnell wie möglich zu ihren Zielgebieten chauffieren muss. Aber nicht nur Geschwindigkeit zählt hier, der Passagier möchte auch durch eine spektakuläre Fahrt unterhalten werden. So gilt es, waghalsige meterweite Sprünge zu vollführen und natürlich unfallfrei das Transportziel zu erreichen, um den Highscore hinaufzujagen. Crazy Taxi wurde perfekt für die Dreamcast portiert und feierte auch im Heimbereich einen fulminanten Erfolg. Wem Crazy Taxi noch nicht abgefahren genug ist, kann sich auch mal am Jumbo-Safari!-Automaten versuchen. Hier übernimmt man als Abenteurer die Aufgabe, wilde Steppentiere mit einem Lasso einzufan-

Bilder aus Crazy Taxi



gen. Man galoppiert nun aber nicht auf einem wilden Mustang durch die staubige Prärie, wie es Kuhbuben gewohnt sind, sondern kurvt stattdessen mit einem offenen Jeep durch die Gegend. Hört sich aberwitzig an? Ist es auch und unterstreicht erneut die schier unerschöpfliche Quelle an kuriosen, liebenswerten Spielideen der Spieleschmiede Sega.

**Gummi, Teer und dampfender Asphalt**

Zum Abschluss dieses Artikels möchte ich noch kurz einen der wohl merkwürdigsten Automaten aus dem Rennspielgenre vorstellen. Die Rede ist von WGP, produziert von Taito. Die meisten Spieler werden wohl nur das äußerst biedere Stand-Up-Cabinet kennen und auch kaum länger als zwei Credit-Längen am Automaten verweilt haben, da er spieltechnisch bestenfalls als unterdurchschnittlich zu bezeichnen ist. Wer aber das Glück hatte, das spezielle Deluxe-Modell anspielen zu können, wird den Rennstallduft, der diesen Automaten umspülte, kaum vergessen haben. Schwang man sich auf das Motorrad und be-

tätigte den Startknopf, nachdem eine Münze in den geldgierigen Schlund des Münzprüfers versenkt wurde, staunte man nicht schlecht, als einem eine steife Brise aus den Untiefen des Monitors entgegenströmte. Na schön, da werkelte eben eine kleine Windmaschine im Inneren des Automaten, das wäre ja nichts so Außergewöhnliches. Aber, Moment mal, es roch, ach, was sag ich, es stank durchdringend nach Asphalt, Benzin und Teer. Des Rätsels Lösung: vor dem Ventilator war eine Schüssel angebracht, gefüllt mit einem „Benzingemisch“. Das Cabinet war daher mit einer Sicherheitsmarkierungsschnur abgesichert und ringsum wurden Warntafeln aufgestellt, die zusätzlich für Aufmerksamkeit sorgten. Leider wird wohl jedem Spieler ausschließlich der penetrante Benzingeruch in Erinnerung geblieben sein, da die spielerischen Qualitäten mehr als zu wünschen übrig ließen.

So schließe ich auch für diesmal wieder die Pforten des Arcade-Rooms und bedanke mich für die Aufmerksamkeit der geschätzten Leserschaft.



Das Deluxe-Modell des Automaten zu WGP, das während des Spiels auch Gerüche versprüht.

**Buchrezension: Konrad Zuse – Roman eines Lebens (Michael Kuyumcu)**

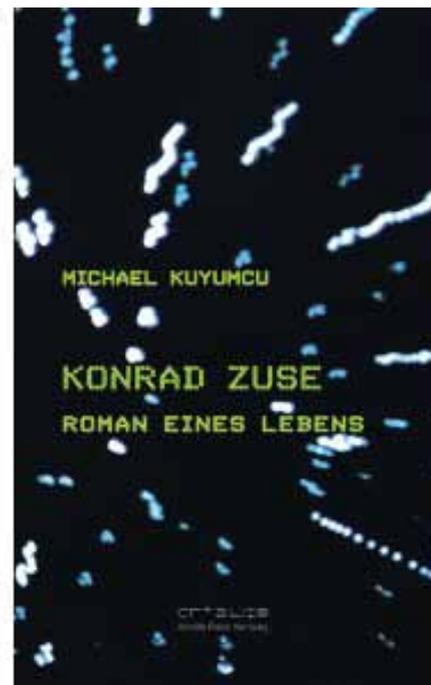
# Roman eines Lebens

von Steffen Große Coosmann

**K**onrad Zuse (1910 - 1995) war einer der klügsten Köpfe der modernen deutschen Geschichte. Aufgewachsen in einfachen Verhältnissen, brachte er es durch seine Erfindung der ersten programmgesteuerten Rechenmaschine zu Weltruhm. Doch wer war der Mensch hinter den Relais, die in seiner „Z4“ getauften Maschine verbaut waren? Das erklärt dieses Buch, das keine reine Biographie ist, sondern ein biographischer Roman. Michael Kuyumcu verbindet Fakten aus Konrad Zuses Leben geschickt mit Elementen des Abenteuergenres. Legitim, denn nicht selten setzte Zuse für seine Rechenmaschinen sein Leben aufs Spiel. Seine Kindheit und Jugend werden dargestellt, ebenso wie seine Zeit im Zweiten Weltkrieg. Dabei erfährt man auch eher intime Details über den Erfinder wie seine sexuellen Phantasien, auf die der Autor allerdings besser verzichtet hätte. Kuyumcu taucht jedenfalls tief in die Gefühlswelt Konrad Zuses ein und spekuliert auf diese Weise über die Motivation hinter Zuses Lebenswerk. Michael Kuyumcus Roman beschreibt dabei nicht allein den Lebensweg von Konrad Zuse, sondern geht gelegentlich auch auf der technischen Ebene ein wenig ins Detail. So kommen technisch versierte Leser auf ihre Kosten, dennoch werden Laien nicht unnötig auf die Probe gestellt. Vergleicht man das Buch mit Konrad Zuses

Autobiographie „Der Computer – Mein Lebenswerk“ (Springer Verlag, ISBN: 978-3-540-73138-2) kommt ein leicht fader Beigeschmack auf. Manche Passagen wirken wie abgeschrieben. Oft habe ich mich auch gefragt, woher gerade die sehr persönlichen Passagen in Kuyumcus Buch stammen, die Zuse in seinem eigenen Buch verständlicherweise nicht erwähnt. Man muss sich beim Lesen darüber im Klaren sein, dass man eine dramatisierte Geschichte liest und keine hundertprozentig authentische Biographie. Wirklich gestört hat mich in „Konrad Zuse – Roman eines Lebens“ nur der – glücklicherweise nur einmal vorgenommene – Versuch, verschiedene Charaktere in unterschiedlichen deutschen Mundarten reden zu lassen. Die Unterhaltungen des sächselnden Mitarbeiters Zuses mit dem berlinerischen Friseur, die in ihren jeweiligen Dialekten sprechen, fand ich mehr als anstrengend. Hier werden gerade nichtmuttersprachliche Leser außerhalb Deutschlands echte Verständnisprobleme haben. Insgesamt ist das Buch aber sehr kurzweilig und nimmt zudem gegen Ende ordentlich Fahrt auf.

Leider endet es sehr abrupt im Jahre 1945 und für die weiteren Lebensjahre des Erfinders bleibt einem nur die bereits angesprochene Autobiographie oder die Biographie, an der auch Sohn Horst Zuse mitgearbeitet hat (Konrad



Zuse: Der Vater des Computers, Parzeller Verlag). Die Autobiographie sollte man schon allein deshalb lesen, damit man die fiktiven und fragwürdigen Elemente der Geschichte besser von den Fakten trennen kann.

Infos
<b>Titel:</b> Konrad Zuse – Roman eines Lebens
<b>Autor:</b> Michael Kuyumcu
<b>Verlag:</b> Artislife Press Hamburg
<b>ISBN:</b> 978-3-938378-46-5
<b>Preis:</b> 14,90 €
<b>Infos:</b> <a href="http://www.artislife.de">http://www.artislife.de</a>



# Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity

*Auch in dieser Lotek gibt es wieder eine Ausgabe unserer in lockerer Folge erscheinenden Schatzkiste. Diesmal bin ich nicht allein, sondern es steht mir Mr. Creosote bei, der Gründer einer der ältesten Retro-Seiten im Internet, [www.goodolddays.net](http://www.goodolddays.net). Vor einiger Zeit trafen wir uns, um zusammen über das erste Beavis & Butt-Head-Adventure, 1995 vertrieben von Viacom und MTV, zu sinnieren.*

von Axel Meßinger

Axel Meßinger: Beavis & Butt-Head war eine Fernsehserie, die 1990 das erste Mal von MTV ausgestrahlt wurde. Erfunden wurde sie von Mike Judge, der später auch mit der Serie „King of the Hill“ für Aufmerksamkeit sorgen sollte. Beavis & Butt-Head avancierte durch brachialen Humor, einfachen Zeichenstil und direkte Gesellschaftskritik schnell zur Kult-Serie.

Mr. Creosote: Hier kann ich gleich mal sagen, dass dieses „Phänomen“ an mir seinerzeit ziemlich vorbeigegangen ist. Ich wusste schon, dass es die Serie gab, aber mehr als fünf Minuten davon habe ich mir nie angetan. Und in dieser Zeitspanne saßen einfach nur zwei Typen unbeweglich auf einem Sofa und lachten... kicherten (oder wie man das auch immer nennen soll). Deshalb meine Frage: Sollen die beiden Protagonisten „cool“ sein oder nur „Idioten“, über die man lacht?

Axel Meßinger: Sie waren einfach nur Idioten, mittels derer die damalige Jugend überzeichnet durch den Kakao gezogen werden sollte. Es traf in dem Sinne den Nerv der Zeit, da beide auch Karikaturen zweier Metal-Heads darstellten. Ende der 80er war ja die Zeit, in der Metallica oder Guns N' Roses die Heavy-Metal-Musik in den Mainstream getragen haben.

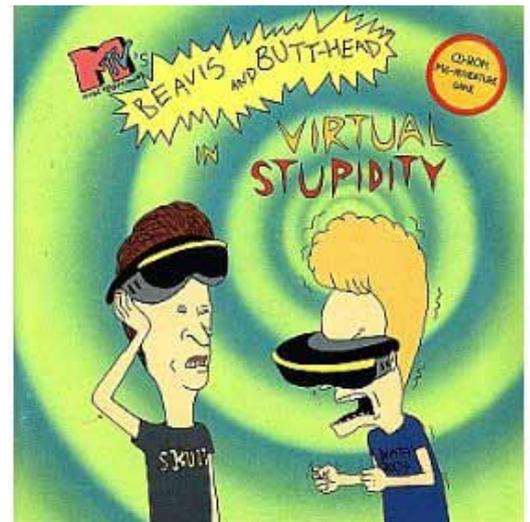
Mr. Creosote: Hm, so kommt mir das ganz nachvollziehbar vor, man muss allerdings bedenken, dass man Satire niemals so gestalten kann, dass sie universell von jedem als solche aufgefasst wird. Ich habe es auf jeden Fall zur „Hoch-Zeit“ der Popularität der Serie durchaus erlebt, dass Teenager versuchten, Beavis und Butt-Head nachzuahmen und dass sie

damit bei ihren Freunden auch Bewunderung ernteten. Solch eine Rezeption verselbstständigt sich dann üblicherweise schnell und hat wiederum Einfluss auf die weitere Produktion.

Axel Meßinger: Ja, dieses Phänomen wurde später mit der Einführung von Stewart parodiert, der ein „Winger“-Shirt trug und versuchte, genauso „cool“ zu sein wie Beavis und Butt-Head. Aber das ist doch häufig so, dass populäre Serien Nachahmer finden. Eine Folge bestand jedenfalls in der Regel aus drei Videoclips, die von Beavis und Butt-Head kommentiert wurden. Die Szenerie dafür war das heimische Sofa der beiden. Oft gab es kurze Episoden, die in der Schule stattfanden oder auch bei BurgerWorld, der Arbeitsstelle von Beavis und Butt-Head. Kurz gesagt, sehe ich da inhaltlich folgendes Muster: 1. Die beiden wollen unbedingt auch mal ein Mädchen abbekommen und bringen sich so immer wieder in Schwierigkeiten, und 2. die beiden wollen in Todds Gang aufgenommen werden, merken aber nicht, dass sie von ihm nur erniedrigt und ausgenutzt werden.

## Story

Mr. Creosote: Nun kann ich es, wie gesagt, nicht direkt vom „Quellmaterial“ her beurteilen, aber wir wollen ja über das Computerspiel „Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity“ sprechen. Des-



sen Story scheint mir ganz gut in das von dir beschriebene Muster zu passen... Das Spiel beginnt auf jeden Fall mit einem typisch amerikanisch-verlogenen „Disclaimer“, der aussagt, es handele sich bei den beiden nicht um Vorbilder, die man imitieren solle. Verlogene nenne ich das deshalb, weil natürlich trotzdem die übliche Art der Wahrnehmung („boah, cool“) mehr als billigend in Kauf genommen wird. Kommen wir aber zur Story des Spiels – viel Exposition findet am Anfang ja nicht gerade statt, es wird vorausgesetzt, dass man die Figuren nicht nur erkennt, sondern auch etwas mit ihnen verbindet. Ein richtiges „Spielziel“ wird eigentlich im gesamten Spielverlauf nicht so richtig definiert.





Gespräche führte man durch die Auswahl eines Symbols, rechts sezieren Beavis und Butt-Head einen Frosch.

Axel Meßinger: Dem muss ich widersprechen. Ziel ist von Anfang an, in die Gang von Todd aufgenommen zu werden. Daraus resultiert die ganze Handlung. Die beiden versuchen, für die Gang Essen zu beschaffen. Dabei stehen sie aber gleich einen Panzer, wodurch ihre Verhaftung erfolgt, und danach werden sie wieder einmal von Todd ausgenutzt. Na ja, es ist mit Sicherheit keine epische Story, sie hält sich aber 1:1 an die Serienvorlage. In einem Punkt hast du sicher recht: das Spiel ist in erster Linie was für Fans der Serie. Das sieht man an der nichtvorhandenen Vorstellung der Charaktere und an den vielen Insidergags. Aber davon abgesehen: wie fandest du denn den Handlungsverlauf, der ja mehr auf Gags aufgebaut ist, so allgemein?

Mr. Creosote: Wie gesagt, recht chaotisch. Das „große Ziel“ habe ich eigentlich nie richtig gesehen, mag an mir gelegen haben. Die einzelnen Szenen schienen mir mehr „für sich“ zu stehen und auch als solche geschrieben worden zu sein. Im Sinne der Gags hat diese Struktur mal funktioniert, mal nicht. Diesen Militärtypen fand ich beispielsweise bei seinen drei Auftritten einfach nur nervig. Witziger waren da schon die kleinen Slapstickeinlagen, die auch grafisch gut ankamen.

Axel Meßinger: Zum Beispiel das Erreichen der Leiter in der Turnhalle?

Mr. Creosote: Ganz genau, vor allem Beavis' Gesichtsausdruck, als er es versucht hat...

Axel Meßinger: Den Militärtypen, Bradley Buzzcut, hat man nur sehr oberflächlich dargestellt. Das ist dann auch mein Kritikpunkt: Das Spiel ist eine „Two-Men-Show“. Alle anderen Charaktere wie Tom Anderson oder der Hippie-Lehrer Van Driessen kommen nur sehr kurz vor und haben auch nicht sonderlich viel Dialog.

Mr. Creosote: Dass dieser Klischee-Hippie beispielsweise ein Lehrer sein soll, war mir gar nicht klar. Darauf gibt es im Spiel keinen Hinweis. Bei den meisten Leuten, die man so trifft, ist generell unklar, ob das Charaktere sind, die Beavis und Butt-Head schon kennen, oder Fremde. Ganz selten fiel da mal ein kleines Wort darüber.

Axel Meßinger: Da kommt dann wieder der Punkt des „Fan-Spiels“ zum Tragen. Längere und erklärende Dialoge wären in der Tat sehr schön gewesen. Allgemein hat man sich, was das Drehbuch betrifft, kein großes Bein ausgerissen. Das sieht man auch an der Spieldauer.

### Gameplay

Mr. Creosote: Gutes Stichwort: Mehr als zwei, drei Stunden Spielzeit darf man nicht erwarten. Das war zur Erscheinungszeit für ein Vollpreisspiel schon verdammt wenig. Womit wir eigentlich beim Gameplay angekommen wären... Es gibt all die typischen Adventure-Elemente, angefangen von den Dialogen bis zu den Rätseln, die sich größtenteils darum drehen, anderen Leuten bestimmte Objekte zu beschaffen.

Axel Meßinger: Das war wirklich sehr wenig! Man merkt an solchen Stellen, dass die Entwickler anscheinend unter großem Zeitdruck standen. Denn genug Locations und Personen im Spiel gibt es ja. Da hätte man einfach noch ein paar Monate Arbeit dranhängen müssen. Kombinationsrätsel gibt es in der Tat wenige. Was ich aber sehr angenehm fand, ist, dass man nie sonderlich viel im Inventar hat.

Mr. Creosote: Die Bedienung ist ebenfalls angemessen einfach: Im Prinzip funktioniert sie genauso wie in „Full Throttle“, ein paar „stilisierte“ grafische Verben, deren Auswahl sehr eingeschränkt ist, so dass man niemals groß

nachdenken muss. Etwas dürftig fand ich die Dialoge: kurz, wenige Themen, und das Interface verriet einem nicht, wann und ob man ein Thema „abgearbeitet“ hatte.

Axel Meßinger: Man hätte die Dialoge genauso gut automatisch ablaufen lassen können. Die Idee mit den eingebauten Minispielchen fand ich aber wiederum recht witzig. Gerade das Zielspucken, das Ameisen-Grillen oder dieser „Tennis-Shooter“ waren sehr unterhaltsam. Das hat dann auch etwas Abwechslung gebracht.

Mr. Creosote: Es gibt insgesamt vier Minispielchen, die man an verschiedenen Stellen im Spielverlauf auslösen kann. Notwendig ist nur eines davon, die anderen sind optional. Und zu schaffen sind sie auch, am Zielspucken werden selbst Grobmotoriker nicht scheitern! Nachdem man die Spiele einmal gestartet hat, kann man sie dann jederzeit direkt übers Hauptmenü des Spiels anwählen. – Wir haben bereits über die Dauer des Spiels gesprochen, wie empfandest du denn den Schwierigkeitsgrad?

Axel Meßinger: Ich habe definitiv schon härtere Nüsse geknackt. Also rätseltechnisch ist das Spiel bestenfalls mittlerer Durchschnitt. Was ich nach all den Jahren, seit ich das Spiel zuletzt gespielt habe, als störend empfand: Dass viele Items doch arg klein und versteckt waren – zum Beispiel der Kaugummi in der Schule. Das hat mich dann stellenweise an den „Schatz im Silbersee“ erinnert. Ich finde es immer schade, wenn man versucht, mit „Pixelab-suchen“ die Spiellänge künstlich zu steigern.

Mr. Creosote: Stimmt, daran hatte ich jetzt gar nicht mehr gedacht, aber das Kaugummi zu entdecken, hat mich auch einiges an Nerven gekostet. Aber da die meisten Rätsel „Botengänge“ sind, die einem explizit aufge-

tragen werden, hat mich der restliche Spielinhalt nicht besonders gefordert. Positiv: Es gibt weder Sackgassen, noch kann man sterben.

Axel Meßinger: Dann hätte sich das Spiel auch komplett ins Aus befördert.

### Technik

Mr. Creosote: Grafisch gefällt mir das Spiel. Gut gezeichnet, gute Animationen. Die Zwischensequenzen sehen stilistisch nicht allzu „anders“ aus.

Axel Meßinger: Die Zwischensequenzen wurden ja auch von den Zeichnern der Serie gemacht, was damals nicht unbedingt Gang und Gäbe war. Für ein Windows-Spiel der damaligen Zeit ist das Spiel schon etwas „erhaben“. Zumindest hat man hier nicht versucht, mit Macromedia herumzuxperimentieren.

Mr. Creosote: Bezüglich der Soundtechnik muss ich allerdings meckern (es sei denn, du erzählst mir, ich läge falsch). Man kann sich keine Texte einblenden lassen im Spiel, muss sich rein auf sein Gehör verlassen. Das ist schon ziemlich bescheuert, wenn man bei-

In diesem Szenetreff geht es heiß her.



spielsweise gerne beim Spielen Musik (oder einfach gar nichts) hören möchte. In der Öffentlichkeit, beispielsweise auf einem Laptop, geht's also nicht.

Axel Meßinger: Mich stört das jetzt gar nicht. Dem Spiel würde sehr viel Atmosphäre fehlen, wenn man auf den Sound verzichten würde. Denn gerade die Synchronisation mit den Originalsprechern, allen voran natürlich Mike Judge in den beiden Hauptrollen, wertet das Spiel doch gewaltig auf, findest du nicht? Über viele Sprüche hätte ich beim Lesen nicht so sehr gelacht, sie wirken erst richtig, wenn ich es höre.

Mr. Creosote: Ja, die Sprecher sind schon gut – aber wie gesagt: Was mache ich, wenn ich beispielsweise in einer Bibliothek sitze? Oder in einer Bahn?

Axel Meßinger: Hattest du 1995 überhaupt Gelegenheit, das Spiel auf einem Notebook zu spielen? PC-Spiele wurden damals doch ausschließlich daheim gespielt, schon allein, weil es die Technik nicht anders zuließ. Und: wer geht denn extra in die Bibliothek, um Beavis & Butt-Head auf dem Laptop zu spielen?

Mr. Creosote: Anscheinend haben wir leicht unterschiedliche Lebenswelten (ich fahre natürlich nicht in Bibliotheken, um Spiele zu spielen, aber manchmal bin ich einfach in welchen und möchte eine entspannende Pause einlegen). Texteinblendung ist für mich ein essentielles Feature – völlig unverständlich, so etwas nicht zu bieten, da es ja wohl technisch kein Problem sein sollte.

Axel Meßinger: Sicher ist es ein essentielles Feature. Ich denke einfach, dass dafür wohl die Zeit nicht mehr da war. Wie vorhin schon

gesagt, man sieht an allen Ecken und Kanten, dass das Spiel überhastet auf den Markt geworfen wurde.

### Fazit

Mr. Creosote: Wirkt an vielen Stellen tatsächlich recht übereilt. Was schade ist, denn das, was man zu sehen und zu spielen bekommt, ist nicht wirklich übel. Nur halt ziemlich wenig und wenig ausgereift.

Axel Meßinger: Eben. Mehr Rätsel und vor allem mehr Dialoge hätten das Spiel sicher zu einem echten Geheimtipp gemacht. Denn Ideen und gut transportierter Humor sind definitiv da. Gerade für ein Lizenzspiel steckt hier sehr viel Potential drin. Wie ist dein abschließendes Fazit? Gerade aus der Sicht von jemandem, der die Fernsehserie nicht kennt?

Mr. Creosote: Ich würde es als „Durchschnitt“ bezeichnen. Es nervt nicht, was schon mal eine nicht zu verachtende Qualität ist. Man spielt recht gerne daran. Nur fühlt man sich dann am Ende halt etwas verarscht, dass es schon vorbei sein soll. Das wäre eine gute „erste Alphaversion“ gewesen, praktisch als „proof of concept“, aus der man dann ein „komplettes“ Spiel hätte entwickeln können.

Axel Meßinger: Ja, mein Fazit sieht recht ähnlich aus. Für mich sind drei Stunden Spiel einfach viel zu kurz für ein Adventure. Dazu kommen die oberflächlichen Darstellungen vieler Charaktere. Auf der anderen Seite stehen die tolle Grafik, die geniale Synchronisation und die witzigen und sehr humorvollen Momente, die das Spiel bietet. Fans werden garantiert auf ihre Kosten kommen. Alle anderen sollten sich vielleicht lieber an den Nachfolger „Do U“ aus dem Jahr 1999 halten. Der wirkte in sich geschlossener. ■

## Classic Japanese Monster Castle

Für den Commodore 64 wurde am 20. November 2010 ein Spiel mit dem beeindruckenden Titel Nanako in Classic Japanese Monster Castle veröffentlicht.



Die Konvertierung des ursprünglich von den Mojon Twins für den Spectrum geschriebenen Spiels besorgte die Gruppe Inside, Linus (Crest) steuerte eine brauchbare musikalische Untermalung bei.

Im Spiel geht es darum, die kleine Nanako per Joystick durch ein monsterverseuchtes Schloss zu führen, um Schwester Mya aus einem Turm zu befreien. Dazu muss Nanako in klassischer Puzzle-Manier Kisten aufnehmen und an anderer Stelle wieder fallen lassen, um sich einen Weg zum oberen Rand des Bildschirms zu bauen. Ist das geschafft, wandert Nanako einen Raum weiter. Beim kurzen Test begegnete unsere Nanako immer wieder demselben Monster, auch das Design der Räume

und der Puzzles stellen keine große Motivation dar. Die größte Herausforderung ist es, die Kisten nicht versehentlich so zu platzieren, dass man sich selbst einsperrt und den Raum per R-Taste neu starten muss.

Ohne die Arbeit, die in diesem Programm steckt, herabwürdigen zu wollen: Ein größerer Wurf im Sinne eines vollwertigen Spiels ist Nanako in Classic Japanese Monster Castle trotz einiger Pluspunkte nicht geworden.

Das Spiel wird zum kostenlosen Download angeboten: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=95999>

Für 8 Euro gibt es das Spiel auch als Sammlerstück mit hübscher Verpackung.

(Georg Fuchs)

*Die Sieben Zwerge waren gestern ...*



Ein Biet- und Aufbauspiel  
rund um fleißige Zwerge,  
zickige Zauberer und  
mies gelaunte Drachen  
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.

[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

# Super Noah's Ark 3D (SNES)

Was erhält man, wenn man „Wolfenstein 3D“ mit einer biblischen Geschichte kreuzt? Diese Frage hört sich absurd an, beschreibt aber den 1994 durch die Firma Wisdom Tree, Inc. in Nordamerika erschienenen christlichen First-Person-Shooter (FPS) „Super Noah's Ark 3D“ (Abk. „SNA3D“). Das Spiel ist nicht zu verwechseln mit dem NES-Titel „Noah's Ark“ des lizenzierten Entwicklers Konami aus dem Jahr 1992.

von Simon Quernhorst

Der Titelbildschirm von „Wolfenstein 3D“ auf dem Super Nintendo Entertainment System (SNES) verrät, dass die Entwicklung und Veröffentlichung 1993 durch „Imagineer Co., Ltd.“ erfolgte und das Spiel von Id Software und Nintendo lizenziert wurde. Hingegen gibt „SNA3D“ im Intro lediglich „© 1994 by Wisdom Tree, Inc.“ an. Wisdom Tree war zwar Lizenznehmer der SNES-Engine von „Wolfenstein 3D“, aber kein lizenzierter Entwickler von Nintendo. Vermutlich hat Nintendo nur wegen der christlichen Thematik auf eine Klage wie in anderen Fällen (z.B. Atari und Tengen) verzichtet, denn „Nintendo verklagt Hersteller christlicher Spiele!“ wäre sicherlich keine gute Publicity gewesen.

Es handelt sich um das einzige unlicenzierte Spiel für das SNES und ist wegen des fehlenden, in allen offiziellen SNES-Modulen enthaltenen, Sicherheitscodes nicht eigenständig im SNES lauffähig. Deshalb weist das Modul an der Oberseite einen durchgeschliffenen Modulport auf und ist damit auch das einzige SNES-Modul mit dieser speziellen Gehäuseform. Steckt man nun ein offizielles, amerikanisches Nintendo-Spiel auf das Noah-

Modul (die Rückseite der Box nennt diese Modulkopplung „piggy-backed by a licensed game“), so wird der Sicherheitscode des aufgesteckten Spiels durchlaufen und anschließend automatisch „Super Noah's Ark 3D“ gestartet.

Im Gegensatz zu „Wolfenstein 3D“ existiert „SNA3D“ nur als NTSC-Cartridge für das amerikanische SNES und wurde lediglich über die Webseite des Herstellers sowie durch christliche Buchläden verkauft. Aufgrund der fehlenden Vertriebskanäle und des speziellen Themas ist das Spiel recht selten. „Super Noah's Ark 3D“ erschien ebenfalls für PC. Wisdom Tree veröffentlichte außerdem noch weitere unlicenzierte Spiele mit biblischem Inhalt für NES, Game Boy und Mega Drive. Die Firma ist aus dem ebenfalls unlicenzierten NES-Entwickler Color Dreams entstanden.

Spielmechanik, Hauptmenü, Steuerung, Bildschirmanzeigen, Automapfunktion, Bonusitems und Waffenupgrade beider Spiele sind identisch. Die Passwortfunktion eigentlich auch: in beiden Spielen setzt sich das Passwort aus sechs Buchstaben eines auf 16 Buchstaben eingeschränkten Alphabets zusammen, die letzten fünf Buchstaben weichen jedoch ab. Die Passwörter beider Spiele sind



Das unlicenzierte „SNA3D“ mit aufgestecktem, offiziellem US-Modul.

nicht zueinander kompatibel. Die Abrechnung nach jedem Level gliedert sich bei „Wolfenstein 3D“ in Enemy, Treasure und Secret, bei „SNA3D“ in Animals, Fruit und Secrets. Die ROM-Kapazität beider Cartridges beträgt 8 MBit (1 MByte).

Spielerisch unterscheiden sich die beiden Module nur in optischen und akustischen Belangen: Titel- und Zwischenbilder, Storytexte, Texturen, Gegner, Levelbosse, Soundeffekte und Musiken wurden ausgetauscht. Negativ fällt auf, dass der zusätzlich vorhandene Soundeffekt sich schließender Türen in Noahs Arche immer einen kleinen Slowdown im Spielablauf hervorruft. Das Leveldesign beider Spiele ist unterschiedlich, dies wird besonders in Level 5-6 deutlich, da die Karte in Form der Buchstaben N, O, A und H gestaltet ist. Statt Waffen verwendet Noah entweder seine Hände oder eine von fünf Schleudern, um die aufgebrauchten Tiere mit Getreide und Früchten in den Schlaf zu schießen. Grund für den Aufruhr der geretteten Fauna ist, dass die Arche nun bereits seit einiger Zeit unter-



„SNA3D“-Modul mit Anleitung und Box.



Europäisches „Wolfenstein 3D“ mit Anleitung und Box.



Die Titelbilder der beiden Spiele im Vergleich: links „SNA3D“, rechts „Wolfenstein 3D“.

wegs ist und die Tiere endlich wieder an Land möchten. Deshalb entfliehen einige Tiere ihren Käfigen und lassen sich nur mit Futter besänftigen.

Beide Spiele gliedern sich in sechs Missionen mit jeweils drei bis sechs Level. Als Endgegner fungieren die folgenden, laut Anleitungsheft „unreinen“, Tiere: Kamel, Giraffe, Affe, Känguru, Elefant und Bär. Im Anleitungsheft wurden die Bosse der Level 3-4 und 4-5 vertauscht (Känguru und Affe).

Auch das Gegnerverhalten wurde aus „Wolfenstein 3D“ übernommen: die Tiere können Türen öffnen und Noah auch aus großer Entfernung mit Spucke attackieren und verletzen. In den Schlaf gefütterte Tiere lassen, analog zu den Wolfenstein-Soldaten, kleine Kisten mit einigen Futtereinheiten fallen. Neben diesen Punkten hinkt die Logik des neuen Szenarios auch bei der großen Anzahl von Geheimräumen und in manchen Level auch alternativer Ausgänge – aber vermutlich hat Noah nur die eigenen Baupläne des Schiffs inzwischen vergessen oder der Einsatz beauftragter Subunternehmer wurde nicht überliefert. Neben Holzwänden hat Noah offensichtlich auch Steinmauern in seinem Boot verbaut. Während die Munition in „Wolfenstein 3D“ noch vergleichsweise kompakt sein dürfte, schafft

Noah es, alle gefundenen Früchte, bis zu 299 Futtereinheiten und zusätzlich noch bis zu 99 Melonen herumschleppen. Aufgrund der aus technischen Gründen stark eingeschränkten Anzahl verschiedener Gegnersprites wirkt das Spiel nun so, als ob Noah anstatt des einen Paares pro Tierart, aus Versehen ein paar Hundert Viecher von lediglich fünf Tierarten (Ziege, Schaf, Strauß, Antilope, Ochse) und dazu sechs einsame Bossgegner auf seine Arche gerettet hat. Zur Spielvorlage passende Wölfe wurden übrigens nicht gesichtet...

Die Box des Spiels unterscheidet sich von den anderen SNES-Verpackungen, da sie zwar, wie alle SNES-Boxen, im Querformat gestaltet ist, das Format jedoch exakt den NES-Verpackungen entspricht. Diese weisen eine geringere Tiefe als SNES-Boxen auf und sind an der Unterseite nicht zu öffnen. Die Ursache sehe ich in der Tatsache, dass Wisdom Tree und Color Dreams bis dahin NES-Entwickler waren und für das einzige SNES-Spiel keine separate Verpackungsform erstellen wollten. Besonders schön ist auch das Logo einer weißen Taube mit dem Zusatz „Family Approved“ auf der Vorderseite der Box, welches für einen Ego-Shooter einmalig sein dürfte.

Die Entwickler der SNES-Version von „Wolfenstein 3D“ mussten wegen der familien-

freundlichen Produktpolitik Nintendos starke Vorgaben und Beschränkungen bezüglich der Gewalt sowie der dargestellten Symbole und Texte hinnehmen: Blut wurde entfernt, Hunde durch Ratten ersetzt und problematische Bilder und Texturen ausgetauscht. Die spätere Abwandlung des Spiels zu „SNA3D“ stellt wohl eines der merkwürdigsten Stücke der Videospiegelgeschichte dar.

Übrigens: wer sein Originalmodul von „SNA3D“ schonen und mit einer Kopierstation (z.B. Super Wildcard DX) eine Diskettenkopie des Spiels erstellen möchte, benötigt zum Auslesen des Spiel-ROMs kein aufgestecktes Modul – die Kopie läuft auch ohne. Ein Passwort für den letzten Level 6-6 (inklusive bürgerlichem Endgegner namens Burt) lautet BRPFNS. ■

Der Autor



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Super Noah's Ark 3D (SNES).

Vergleich der Spielbildschirme: links „SNA3D“, rechts „Wolfenstein 3D“.



# Der Bug

*Mit „Bug“ ist der Fehler im Computersystem gemeint, nicht etwa ein Schiffsbug. Der Titel mag daher etwas irreführend sein. Aber in Constantin Gillies' Buch, der Fortsetzung des Romans „Extraleben“ (siehe Lotek64 #29), geht es gleich zur Sache. Nick und Kee müssen erneut ein IT-Rätsel lösen. Ihr sehr spezielles Wissen über Retrocomputer kommt dabei voll zum Einsatz. Weniger hilfreich für sie ist aber, dass ihre Gegner sie bereits nach wenigen Buchseiten zum Abschluss freigeben.*

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

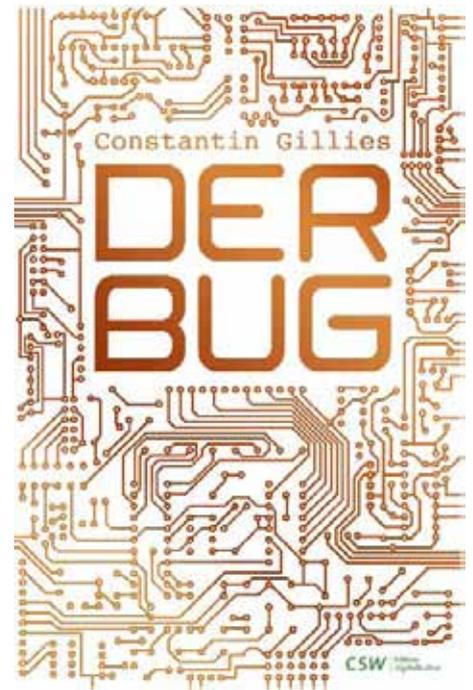
Nick und Kee sind zwei ewige Studenten, die sich im Verlauf des ersten Romans „Extraleben“ für ihren sehr speziellen Job bei der Firma Datacorp qualifiziert haben. Bis sie als Retro-Experten von diesem Unternehmen angeheuert werden, verbringen sie den lieben langen Tag mit langweiligen Praktikantenjobs, Kopierarbeiten und Kaffee kochen. Seit den 1980ern sind sie zwar nicht im Tiefschlaf gewesen. Davon, dass sich die Welt um sie herum verändert hat, haben sie aber nur wenig mitbekommen. Einzig Nick tauschte Monate zuvor Jeans und T-Shirt gegen Managerklamotten ein. Er zog mit seiner Freundin zusammen und interessiert sich nun anstatt für C64-Games mehr für seine Karriere und sein freistehendes Einfamilienhaus. Er ist der Programmierer, der IT-Experte der beiden Freaks. Kee seinerseits stellt als Captain Obvious die richtigen Fragen, um den Lesern den Verlauf der Story nahe zu bringen. Er ist bei Datacorp dafür zuständig, den alten Maschinen ihre Daten abzupressen, um sie auf moderne Datenträger zu übertragen.

Und während Kee außerhalb der Halle des Legasys-Kongresses lieber die strahlende Sonne und die hübschen vorbeieilenden Frauen beobachtet, zieht es Nick pflichtbewusst ins Innere des Gebäudes. Die IT-Legende Charles Irving hat sich dort angesagt. Er plant, auf der Konferenz weltbewegende Neuigkeiten zu verkünden. Doch so weit kommt es nicht. Irving stirbt, bevor er auch nur einen Satz seiner Keynote vollenden kann. Sein Computer, ein altertümlicher TRS-80, soll deshalb von den beiden Experten geborgen und ausgewertet werden. Kein leichter Job, ist das gute Stück doch heftigst verschlüsselt und weigert sich auch aufgrund mangelnder Anschlussmöglichkeiten standhaft, wie eine Zitrone ausgepresst zu werden. Problematisch ist auch, dass Nick und Kee bald bemerken, dass sie systematisch beschattet und abgehört werden. Die

Mörder von Irving haben selbst Interesse an dem TRS-80 und möchten dem altertümlichen Gerät sein Geheimnis entlocken. Den Gegenspielern der beiden Freaks ist es egal, ob jemand dabei auf der Strecke bleibt. Sie haben kein Interesse daran, dass jemand den Inhalt von Irvings veränderter Keynote veröffentlicht. Den Retro-Experten bleibt nur eine wilde Flucht übrig, die sich zu einer landesweiten Tour durch die USA entwickelt.

„Der Bug“ vollzieht neben dem Roadmovie aber noch andere Reisen. Er wird zu einem Retrotrip in die Film-, Fernseh- und Computervelt der 80er Jahre. Erinnerungsfetzen an Helden wie Chuck Norris, Terminator Arnie Schwarzenegger, Doc Browns Fluxkompensator oder Colt Seavers dürfen dabei nicht fehlen. Und natürlich auch nicht zahlreiche Flashbacks in die Welt der Homecomputer. Und in den Bereich wildester Gerüchte. C64er, die mit einem tödlichen Poke in die ewigen Jagdgründe versetzt werden und vieles mehr. Die schwierige Suche nach der Lösung des Rätsels des ermordeten Wissenschaftlers Charles Irving wird die beiden Helden noch länger beschäftigen. Ihren Verfolgern können sie dabei einige Male nur knapp und mit viel Glück entkommen. Der Einsatz von Kreditkarten oder anderen Mitteln, die zwar das Leben erleichtern, aber ihren Trip nachvollziehbar machen könnte, ist natürlich unmöglich. Werden sie eine Chance gegen ihre kriminellen Verfolger haben und das Geheimnis am Ende lüften, das man so sorgsam geheim halten möchte?

Während der Wirtschaftsjournalist Constantin Gillies sicher noch häufiger Zerstreuung von der eher trockenen Materie seiner Fachartikel suchen wird, haben sich die beiden Protagonisten gefährlich weit auseinanderentwickelt. Während der eine noch immer als ewig Gestriger fungiert, der sich standhaft weigert, erwachsen zu werden, so hat der andere Hauptdarsteller diesen Pfad längst



eingeschlagen. Es dürfte kein Problem sein, ausreichend viele Ideen für eine mögliche Fortsetzung aufzutreiben. Fakt ist aber, dass die beiden Jungs im Laufe der Zeit ganz unterschiedliche Lebenspläne entwickelt haben. Kee bleibt seiner Rolle als spleeniger Computernostalgiker ohne Aussicht auf Besserung oder eine Partnerin treu. Er haust in einer rein zweckgebundenen kleinen Wohnung, die er dann und wann halbherzig von seinem Chaos befreit. Nick hingegen hat seine Schlabberklamotten abgeworfen. Er wohnt in völliger Ordnung in einer langweiligen Vorstadtsiedlung mit einem Garten in Einheitsgröße und will nichts anderes tun als Karriere machen, seine Sabina ehelichen und mit ihr Kinder zeugen. Die beiden Helden dürften maximal für eine weitere Fortsetzung erhalten, spätestens danach ist das Thema inhaltlich ausgelutscht. Daneben muss man bedenken, dass Nick und Kee mit ihren unterschiedlichen Lebensplanungen für künftige Abenteuer einfach nicht mehr zusammenpassen würden.

## Fazit

„Der Bug“ ist eine gelungene Fortsetzung und in jedem Fall wert, gekauft und gelesen zu werden. Wer „Extraleben“ nicht kennt, sollte zur Aufklärung lieber erst das Erstlingswerk studieren. Besonders empfehlenswert sind die beiden Bücher für diejenigen Leser, die mit der heutzutage altertümlichen Hardware groß geworden sind und diese in ihrer Kindheit und Jugend lieb gewonnen haben. Die jüngeren Leser werden bei so vielen Querverweisen zu alten TV-Serien, der Musik und Kultur der 80er Jahre häufiger nachschlagen müssen, um den Sinn so manchen Dialogs zu verstehen. Dagegen ist aber nichts einzuwenden. Mehr Bildung hat bisher noch niemandem geschadet. ■

Buchrezension „Der Spielemacher“ von Dr. Johannes Ulbricht

# Der Spielemacher

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Der CSW-Verlag, der ausgerechnet in Winnenden beheimatet ist, dem Ort des Amoklaufes von 2009 mit 15 Toten, der auch eine Diskussion über sogenannte Killerspiele in Gang setzte, veröffentlicht in schöner Regelmäßigkeit Bücher und Zeitschriften zum Thema „Gaming – damals und heute“. Im Dezember 2009 erschien „Der Spielemacher“. Das Buch wurde von einem Branchenkenner verfasst (Ulbricht ist u.a. Justitiar des deutschen E-Sport-Bundes und nebenbei Drehbuchautor für Computerspiele). Dr. Johannes Ulbricht gewährt uns trotz seiner im Vordergrund stehenden fiktiven Story zahlreiche Einblicke in die Interna dieser Branche.

## Fiktion...

Auf seinem Rückflug nach Deutschland von einem mehrere Monate währenden Aufenthalt in Indien spielt sich vor Hauptdarsteller Stephans geistigem Auge sein ganzes Leben ab. Er träumt von seiner Kindheit und Jugend in einer Kleinstadt unweit von München in den 1970er Jahren. In diesem Umfeld erlebte Stephan die erste Liebe, die ersten Enttäuschungen und später den ersten Verrat. So recht weiß der damalige Computerfreak nicht, was er mit seinem Leben anfangen soll – also versucht er sein Hobby zum Beruf zu machen: er wird Spielemacher. Eine Tätigkeit, die oftmals viel zu romantisch und zu wenig realistisch eingeschätzt wird.

## ...und Wirklichkeit

Doch der Autor, ein Fachanwalt für Urheber- und Medienrecht, holt uns sehr schnell auf den Boden der Tatsachen zurück. Das Leben seines Protagonisten steckt voller Probleme und Enttäuschungen. Die Kleinstadt, in der Stephan lebt, erscheint öde und muffig und die Disco im Nachbardorf nicht minder. Die Frau, die er haben möchte, bekommt er nicht. Er will kreativ, unabhängig und unnahbar wirken. Doch so cool, wie er sein möchte, ist er nicht. Auch seine beruflichen Träume lösen sich nach und nach in Nichts auf. Nachdem er seine eigene Firma durch den Verrat seines ehemals besten Freundes zugrunde richtet und später seine leitende Tätigkeit in einem Unternehmen durch Betrug ruiniert, vershlägt es ihn nach Indien. Er verkriecht sich in diesem Land, aus dem seine früheren Geschäftspartner stammen, und die von seinem Lebenswandel nichts wissen. Der

Spielemacher will nach den vielen Pleiten und Pannen zurück ins Leben, zurück in die Branche. Er will ein neues Game entwickeln. Die Fremdfinanzierung dafür kann er nur in einem Land durchführen, wo man ihm noch vertraut.

## Kritik

Der Autor hat auf seinen rund 340 Seiten viele feuchte Jugendträume, aber auch viel Fachwissen in sein Werk einfließen lassen. Dennoch sollte man nicht auf die Idee kommen, die dargestellte Situation 1:1 auf die heutige Spielebranche zu übertragen. Was er beschreibt, ist durchaus möglich, aber dennoch bleibt es fiktiv. Interessierten werden nichtsdestotrotz tiefe Einblicke in die Branche erlaubt. So wie dargestellt könnte es sein – muss es aber nicht. Fest steht leider, dass wirklich neuartige Spiele oftmals solche sind, die nie das Licht der Publisher-Welt erblicken. Egal, ob das unternehmerisch wenig kreativ ist, die Hersteller bleiben lieber bei bewährten Rezepten für Games, von denen zumindest ansatzweise der Umsatz vorausgesagt werden kann. Die Finanzkrise war an der anhaltenden Mutlosigkeit sicher ebenfalls beteiligt. Reine Pflichtwerke sind für Entwickler natürlich wenig attraktiv, aber dennoch ist dies die Realität, die hier beschrieben wird. Hauptdarsteller Stephan opfert alles für die Erfüllung seiner Träume. Er verzichtet auf jegliches Privatleben, zieht um, bricht alle sozialen Kontakte ab, und er hätte für eine Beziehung auch niemals genügend Freizeit gehabt. Die wenigen verbliebenen Freunde verliert er auf dem Weg zum Erfolg. Und später verliert er auch noch alle Skrupel, um sich im größtmöglichen Stil zu bereichern. Als sein geheimer Deal auffliegt und er verurteilt wird, bleibt ihm nur noch die Flucht nach vorn, nach Indien. Ohne etwas vorzeigen zu können, würde ihn in Deutschland nach der Angelegenheit niemand mehr ernst nehmen. Der Ruf verspielt, der Gang nach oben auf der Karriereleiter versperrt. Stephan möchte noch einmal neu anfangen und dieses eine Spiel im Handgepäck soll in seinem Leben alles zum Besseren wenden.

## Fazit

Die knapp 17 Euro für das Buch sind für alle jüngeren wie auch älteren Spielefreunde gut angelegt. Ulbrichts Buch zieht die Leser nach einer etwas episch anmutenden Beschreibung von Stephans Jugend schnell in seinen Bann.



Der Autor hat seine persönlichen Erkenntnisse und Erfahrungen aus der Branche mit der Story vermischt. So wie seine zentrale Figur nicht die Finger vom Thema lassen kann, so ungern wird man das Werk nach den ersten 100 Seiten wieder aus den Händen legen. Und dennoch gehören dessen Jugenderinnerungen so sehr zur Story wie verspielte Elemente zu Computerspielen dazugehören. Der Münchener Spielemacher muss schnell erkennen, dass er im Job mit seinen Träumereien nicht weit kommt. Am Ende zählt nur, was für den Hersteller hohe Umsätze verspricht, und nicht, was Spaß macht oder besonders kreativ oder innovativ erscheint.

Die Geschichte endet mit der Landung des Flugzeugs in München. Erste Präsentationen und Verhandlungen mit möglichen Interessenten stehen bevor. Eigentlich eine gute Vorlage für einen zweiten Teil. Man darf gespannt sein, ob uns der Autor eine Fortsetzung beschreiben wird. ■

## Infos

[1] <http://www.michow-partner.de/de/anwaelte/ulbricht/>



# Hier spielt die Chipmusik

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

## Bit\_Rat – Ant Attack OST

(Chip/VGM) Ei, da ist mir in der letzten Ausgabe doch tatsächlich ein Dreher passiert. Das Album des Künstlers Bit\_Rat hieß „Test Subject“ und nicht anders herum. Kann ja mal passieren... Bit\_Rat liefert mit dem OST zum iPhone-Spiel „Ant Attack“ ein stimmungsvolles Album im NES-Sound. Warum mich NES-Musik meist automatisch an Mega Man erinnert, ist mir zwar ein Rätsel, die Tunes auf diesem Album klingen aber tatsächlich, als kämen sie aus einem neuen Mega-Man-Spiel. Gerade zu „Level 3 (Kitchen)“ könnte der Blaue Bomber gegen Küchenmixer Man oder Dampfdrucktopf Man antreten.

(Steffen Große Coosmann)



### Infos

Download: [http://www.josiahtobin.com/bit\\_rat/index.html](http://www.josiahtobin.com/bit_rat/index.html)

## Evolution (8-Bit Girl)

Eine Hommage an die Heimcomputer- und Synthie-Klänge der 80er präsentieren equinoxe Studios auf der 50minütigen CD Evolution (8-bit Girl), die uns auf eine Reise durch ein breites Klangspektrum mitnimmt, in der uns ein Commodore 64, ein Amiga mit OctaMED-Tracker, ein NES, ein Korg MS-20, ein Fairlight CMI und noch einige andere legendäre Maschinen begegnen, die unser Bild dieses Jahrzehnts wesentlich geprägt haben. Hinter dem Pseudonym „equinoxe“ verbirgt sich Liam Fretwell aus England, der seit Jahren elektronische Musik macht. Als Retro-Konsolen-Sammler und C64-Fan bindet er die Chip-

Samples in seine Synthesizer-Dance-Musik ein.

Typische Chiptunes- und Gamemusic-Sounds treffen auf den acht Tracks auf schrilles Geblubber und Datensetten-Kreisichen, unterlegt mit atmosphärischen Klangteppichen, satten Beats und hektischen Breaks. So präsentiert sich die CD eher als Dancefloor-Album für die Generation Geek, weniger als puristische Imitation des Synthiepop der frühen 80er. Human League, Jean Michel Jarre, Alphaville, aber auch Rob Hubbard (auf dem Track CONTINUE?) kommen einem hier trotzdem immer wieder den Sinn, wenn das Album stellenweise noch schematischer, noch synthetischer, noch klebriger klingt als die Original-Synthie- und Elektropop-Heroen des vorletzten Jahrzehnts des vergangenen Jahrtausends. Damals hätte ich ein solches Album vermutlich gehasst, heute liebe ich es genau dafür.

equinoxe arbeitet im Moment sowohl an neuen Chip-Pop-Songs als auch an einem Cyberpunk-inspirierten Elektro-Rock-Album.

Und übrigens: Das „8-Bit Girl“ auf dem CD-Cover ist keine Geringere als Lotek64-Redakteurin Marleen. Was sie dort zu suchen hat? Das erklärt sich jedem von selbst, der dieses Heft aufmerksam liest.

(Georg Fuchs)



### Infos

Equinoxe: Evolution (8-bit Girl) kann auf CD (6 GBP) oder als Download (3,50 GBP) erworben werden. Einen Teil der Stücke kann man kostenlos herunterladen.  
<http://www.equinoxestudios.co.uk/music/>

## V.A. – 1-Minute

(Chip) Compilations mit bestimmten Auflagen gibt es in der Chipmusik-Szene immer wieder. Da wäre einmal die One Channel Compilation, die One Sample Compilation, die 28 Seconds Compilation, die 72 oder 48 h Challenges und jetzt ganz neu auf dem Markt: die 1 Minute Compilation. Wie der Titel schon verrät, sind alle Tracks genau 60 Sekunden lang. Das macht bei 30 Tracks eine exakte Spielzeit von 30 Minuten. Erstaunlich! Ich muss mir an den Kopf fassen! Doch genug der Mathematik, die Musik ist absolut genial. Aber was will man auch erwarten, wenn Zan-Zan-Zawa-Veia, little-scale, Jellica, OK Ikuma und viele mehr, die ich kaum kenne, ihre Künste in eine Minute konzentrieren. Besonders genial finde ich auf diesem Release aber Steady C, der in „Pickin Afros“ auf die Musik von OxygenStar einen FreestyleRap hinlegt, der sich gewaschen hat. Für maximale Abwechslung in gerade mal 30 Minuten sorgt dieser Release also ganz sicher!!!

(Steffen Große Coosmann)



### Infos

Download: <http://1-minute.bandcamp.com>

## Cybiont 3

Cybiont, für aufmerksame Leser dieser Seiten bereits ein alter Bekannter, befindet sich in einem wahren Schaffensrausch und legt nach seinem erst vor wenigen Monaten erschienenen zweiten Album gleich zwei CDs mit 22 neuen Songs vor – „nach einigem Zögern“, wie er im Presstext anmerkt, der der ansprechend aufgemachten limitierten Auflage bei-

liegt – wer sich die nicht rechtzeitig besorgt, muss mit einem kostenpflichtigen Download zufrieden sein.

Auch wenn beide CDs in einer gemeinsamen Hülle erscheinen, handelt es sich um zwei verschiedene Alben ohne konzeptionelle Klammer. Das erste, *Music from a Living Universe*, schließt an Cybionts letzte Veröffentlichung *Angels & Demons* (2010) an. Die zwölf Songs drehen sich inhaltlich um verschiedene Aspekte unseres Lebens, um Energie, Gefühle und darüber hinaus um Quantenphysik. Wie immer setzt Cybiont nicht nur auf elektronisches Equipment, sondern bemüht sich, die Grenzen zwischen akustischer und digitaler Instrumentierung zu verwischen und experimentelle Soundscapes mit traditionellem Songwriting zu verbinden. Wie auf seinen beiden ersten Alben gelingt das Cybiont sehr gut, das Album ist erneut eine abwechslungsreiche und raffiniert arrangierte Sammlung von Songs geworden, auf denen sich Cybiont manchmal Unterstützung einer Sängerin geholt hat, vielleicht weil er selbst nicht in gesanglicher Hochform zu sein scheint.

Der programmatische Titel des zweiten Albums, *The Dark Side of My Spoon*, lässt mich schon vor dem ersten Anhören vermuten, dass der neuseeländische Musiker hier andere Wege einschlägt als auf seinen anderen Veröffentlichungen. Tatsächlich geht es hier sehr viel düsterer zu: Die Verspieltheit und Experimentierfreude, sonst Charakteristikum vieler Cybiont-Songs, weicht hier einer verzweifelten, paranoiden Grundstimmung auf den ersten fünf der zehn Songs, die dann aber doch noch in eine optimistischere und schließlich sogar kämpferisch-engagierte Richtung umschlägt – eine Seite, die Cybiont auf *Angels & Demons* bereits zart anklingen lässt. Auf diesem Album setzt Cybiont auf Intensität statt Diversität, das Ergebnis ist wie bisher immer hörenswert und bereichernd.

(Georg Fuchs)



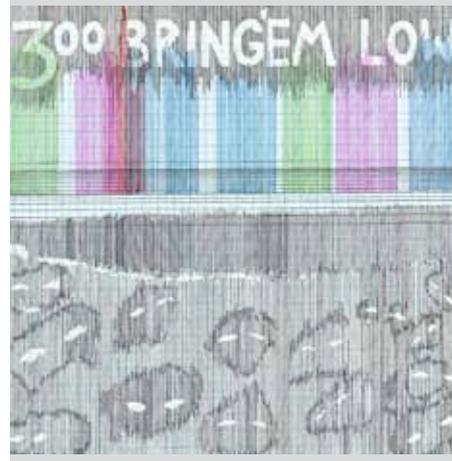
#### Infos

Cybiont 3: *Music from a Living Universe & The Dark Side of My Spoon*. Preis steht noch nicht fest. Download, Bestellung: <http://www.cybiont.bandcamp.com>

#### V.A. – 300 – bring'em low

Mit dieser genialen Compilation feiert das Lo-Fi-Label 20kbps rec seinen 300. Release. Unter den 57 Künstlern finden sich sowohl bekannte und renommierte Künstler wie Goto80 und K9D als auch unbekanntere Namen (und meine Wenigkeit). Wer die schlechte Tonqualität nicht scheut oder sie gerade schätzt, wird bei diesem Release seine Freude haben. Allen anderen empfehle ich die neue CD von Michael Wendler.

(Steffen Große Coosmann)



#### Binärpilot – Nordland

(Chip/Electro) Ganze drei Jahre hat es gedauert, doch nun ist es endlich da. Das neue Album des Norwegers Binärpilot haut gleich zu Beginn voll rein und bietet mit „aXXo“ groovige Beats und angenehm warmen Robotergesang. Bei „Tjære For Alltid“ geht er etwas zurück in seine musikalische Vergangenheit und liefert einen tanzbaren Discosong mit schiefen Melodien. Etwas schneller wabert sich da „Forte Da Funk“ ins Ohr. Dieser Song hat mich spontan an den Sound der finnischen Truppe Desert Planet erinnert. Etwas elektronischer und stampfender als seine Vorgänger geht da „Geeks“ zu Werk, bietet aber dennoch die für Binärpilot typischen NES-Töne. Der nächste Song „Underground“ klingt wie das uneheliche Kind von Daft Punk und David Guetta und fordert zum pausenlosen Tanzen auf! Etwas näher am Sound des Vorgängeralbums „Robot

Wars“ ist da „Draugen“. Die tiefen Sphärenklänge zu den tollen Beats und eingestreuten Chipklängen sind einfach traumhaft. Später wird der Song dann schneller und breakiger, ein toller Wechsel. „Elektroll“ hingegen fängt sehr düster an, wird dann aber sehr fröhlich und erinnert mich an irgendwas von Emerson, Lake and Palmer, nur um schließlich umzuschwenken in typische 90er-Jahre Videospieldmusik und wieder abrupt abzubremesen. „Røykmaskin“ geht zunächst ruhiger los und wechselt in ein Gewitter aus Drum'n'Bass, das jeden Staub aus den Boxen pustet. Etwas klassischer ist der Titeltrack „Nordland“, der wieder melodischer und durchaus poppig daher kommt.

Der gesamte Sound des Albums ist viel professioneller als noch in früheren Releases des Norwegers. Beschränkte sich Binärpilot bisher auf Klänge von NES und Drumkit, bekommt man jetzt viel öfter auch mal tiefe Sphären zu hören. Auch gibt es immer öfter sinnvolle Texte in den Songs und nicht nur eingestreuete Vocal-Samples. Natürlich muss man ein Freund von wechselnden Arrangements sein, wirklich gradlinig ist keiner der Songs. Das kann für unvorbereitete Ohren zunächst anstrengend sein. Ich habe während des ersten Hörens oft spontan gegrinst, wenn mich ein neues Arrangement im Song vollkommen überraschend von der Seite angefallen hat.

Erwerben kann man das Album auf verschiedene Arten. Einmal kann man sich das Album vollkommen kostenlos in den Formaten MP3 und FLAC herunterladen. Will man etwas Geld ausgeben und das geniale Artwork von Are Kleivan (<http://metricsystem.no/>) auch in Händen halten, kann man die CD bei CDBaby für 13,37 \$ (sic!) kaufen oder auch für den MP3-Download 5,00 \$ ausgeben. Ich denke, fünf Dollar sollte einem das Album auf jeden Fall wert sein.

(Steffen Große Coosmann)

#### Infos

[1] Download: <http://binaerpilot.no/albums/nordland/>

[2] CD: <http://www.cdbaby.com/cd/binarpilot/>



# Weihnachtsklänge

*Zum Fest der Liebe gehört zweifelsohne stimmungsvolle Musik. Hier ein paar Vorschläge der etwas anderen Art – und das nicht nur für Fans des Brotkastens.*

von Steffen Große Coosmann

## Doctor Octoroc – 8-Bit Jesus (2008)

(Chip/VGM) Bereits Anfang Dezember 2008 erschienen, bringt dieses Coveralbum einen interessanten Ansatz. Natürlich sind nur echte Weihnachtsklassiker zu hören, allerdings ist jedes Lied im Stil eines klassischen Videospieles gehalten. So gibt es Jingle Bells in einer Version, die stark an das Intro der Super Mario Bros. erinnert. Das spiegelt sich natürlich auch in den Songtiteln wider. So wird aus Jingle Bells eben „Super Jingle Bros.“ oder aus Carol of the Bells mit einigen Castlevania-Anleihen „Carol of the Belmonts“. Die Umset-

zung ist perfekt gelungen. Man erkennt sofort die zitierten Spiele und nach einiger Zeit hört man auch das Original-Weihnachtslied heraus. Unter den zitierten Spielen sind unter anderem noch The Legend of Zelda, Mega Man, Metroid und Commando. Produziert wurde das Album übrigens komplett im NES-Sound.

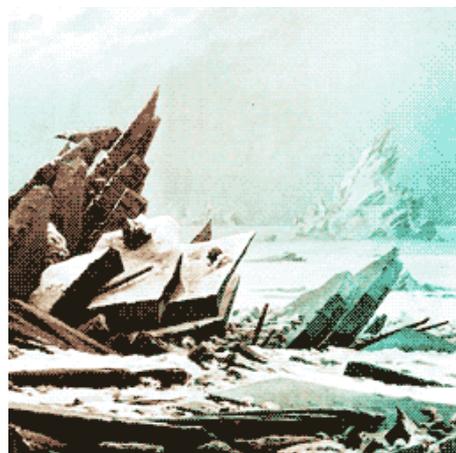
### Infos

Download: <http://www.tinyurl.com/dococxmas>



## V.A. – Sea of Ice (2009)

(Chip/Elektro) Diese Compilation habe ich zwar bereits in der März-Ausgabe #29 in der „Ansonsten“-Rubrik präsentiert, allerdings sollte sie in einer Aufzählung über Weihnachtsmusik nicht fehlen. Zwar geht es bei Sea of Ice gar nicht vorrangig um das Thema Weihnachten, sondern eher um die kalte Jahreszeit, den Winter allgemein. Dennoch ist sie deswegen erst recht für die besinnliche Zeit um die Weihnachtsfeiertage geeignet. In meist ruhigen und sehr tiefen Arrangements mit jeder Menge Hall zeigen Künstler wie Disasterpeace, Evil Wezil, µB, Animal Style und viele andere, zu welcher Musik sie der Winter inspiriert hat.



### Infos

Download: <http://www.iimusic.net>

## 8 Bit Weapon – It's a Chiptune Holiday (2009)

Nach ihren Auftritten auf dem Weihnachts-sampler von Pixelmod Records im letzten Jahr feiern Seth und Michelle dieses Weihnachtsfest wieder alleine. Für nur knapp \$10 bekommt man eine CD, die in einer selbstgebastelten Hülle steckt, bestehend aus einer alten 5,25“-Diskette. Auf der 8Bitweapon-Homepage gibt es mit „Deck The Halls“ noch einen kostenlosen Teaser-Track. Für Weihnachten dieses Jahr wird die CD wohl nicht mehr passend bei euch ankommen, für nächstes Jahr ist sie aber in jedem Fall eine Empfehlung.



### Infos

Kauf: <http://www.cdbaby.com/cd/8bitweaponcomputeher>

## Ghostface Kilobyte – Homemade Sugar-Free Christmas Jams (2008)

(Chip/Elektro) Eher klassisch geht Ghostface Kilobyte an die Sache heran. Die Weihnachtslieder werden teils instrumental, teils mit Gesang gecovert. Dabei bewegt sich der Sound irgendwo zwischen klassischen Chiptunes und verschiedensten Electro-Genres. Gerade die Gesangseinlagen sind besonders interessant. Immer mit einem Vocoder versehen, passen sie perfekt zum elektronischen Sound und den modernen Beats. „O Come O Come Emmanuel“ kommt sogar rein a capella daher. Mit der Vocoder-Stimme klingt es wie ein ganzer Chor. Nur der Hip-Hop-Beat in „We Three Kings“ passt nicht so ganz.



### Infos

Download: <http://www.ghostfacekilobyte.com>

# Interview mit Alexander Støver

**Der Künstler hinter dem Elektromusik-Projekt Binärpilot ist der 28-jährige Osloer Alexander Støver, der uns im folgenden Interview Rede und Antwort stand.**

**Lotek64:** Wann hast du angefangen Musik zu machen und was waren deine ersten Erfahrungen mit Musikproduktion?

Alexander Støver: Ich habe bereits in der Grundschule damit angefangen. Aber es hat schon noch bis zum Alter von 15 Jahren gedauert, als ich meinen ersten Computer bekam, dass Musikproduktion mein Leben komplett eingenommen hat.

**Lotek64:** Gibt es einen speziellen Grund, warum du elektronische Musik machst?

AS: Ich war und bin immer noch fasziniert davon, aus ganz wenig ganz viel zu machen. Also wirkten Chipmusik-Module natürlich sehr anziehend auf mich. Das und die Tatsache, dass elektronische Musik nicht auf bestimmte Instrumente begrenzt ist, wie es bei anderen Genres von Haus aus der Fall ist.

**Lotek64:** Was war deine erste musikalische Ausrüstung?

AS: Die erste wirkliche Ausrüstung war eine Terratec-Producer-(Phase)-Soundkarte.

**Lotek64:** Welche Ausrüstung benutzt du heute, live und im Studio?

AS: Das optimale Live-Setup (kommt auch auf das Booking an) ist ein Laptop, auf dem Ableton Live läuft, ein MIDI-Controller, Inge Jørgensen am Bass und Morten Iveland am Schlagzeug. Daheim habe ich eine M-Audio-Soundkarte, ein SM58-Mikrofon und einen microKORG.

**Lotek64:** Was sind deine wichtigsten musikalischen Einflüsse?

AS: Gute Musik. Wirklich, ich höre alles, solange es Qualität hat. Und es gibt eine praktisch unbegrenzte Menge an guter Musik. Das

Genre ist mir dabei unwichtig. Im Moment höre ich Knutsen und Ludvigsen.

**Lotek64:** Hast du Verbindungen zur Retro-Gaming-Szene und bist du Fan alter Videospiele? Wenn nicht, warum benutzt du dann Chipsounds in deiner Musik?

AS: Ich habe eine Menge guter Erinnerungen an die old-school Games, mit denen ich aufgewachsen bin, aber ich würde mich nicht als Retro-Gamer bezeichnen. Abgesehen vom nostalgischen Wert, was mich am meisten anzieht, ist die unverfälschte Art dieser Sounds. Einfache Chip-Wellenformen sind rein und unkompliziert, fast schon unschuldig. Ich liebe das. Und sie lassen wenig Platz für Fehler. Man kann eine Sägezahn-Welle nicht einfach in einem Mix ertränken, man muss sie an den Rest des Songs anpassen.

**Lotek64:** Der Kontakt zu deiner Fan-Base ist sehr stark. Du nutzt alle sozialen Netzwerke, um mit deinen Fans in Kontakt zu bleiben und veröffentlichst regelmäßig Demo-Versionen deiner Songs, lange vor dem eigentlichen Erscheinen. Wie wichtig ist Feedback für dich?

AS: Ziemlich wichtig, aber es geht mir mehr als alles andere darum, den Fans gegenüber meine Dankbarkeit zu zeigen! Wenn ich Previews veröffentliche, suche ich normalerweise nicht nach Feedback. Meistens ist es, weil „Album XY“ zu lange braucht, um fertig zu werden, und ich deswegen Schuldgefühle verspüre. Ich habe viel Respekt vor Künstlern, die Zeit für ihre Fans aufbringen. Ich verstehe diese „Ich bin zu cool für diese Leute“-Einstellung nicht, die manche Künstler so verzweifelt versuchen zu vermitteln. Wenn es die Fans nicht gäbe, würde Binärpilot völlig unbemerkt an der Welt vorbeigehen. Sie sind sehr wichtig für mich. Und auch wenn ich für Feedback immer dankbar bin, wenn es um meine Songs selbst geht, ist meine eigene Meinung die allerwichtigste.

**Lotek64:** Deine Musik ist komplett kostenlos verfügbar. Denkst du nicht, dass gute Musik auch ihren Preis haben sollte?

AS: Das scheint viele Leute zu verwirren und ich habe heftige Rückmeldungen von Künstlern bekommen, die denken, ich wäre dabei, die Musik abzuwerten. Eigentlich ist es genau anders rum. Und wenn ich auch diese ganze Anti-Piracy-Diskussion gut finde, die verschwenden ihre Zeit mit solchen Vorwürfen. Ganz im Ernst, ich denke, Künstlern sollte



mehr gezahlt werden. Und im Hinblick darauf ist das vorherrschende Vertriebssystem des Musikmarkts ein wahres Krebsgeschwür. Ich werde diesen Punkt nicht weiter ausführen, weil ich das schon oft genug getan habe, aber letztendlich läuft es darauf hinaus, dass die großen Vertriebe ihre Künstler seit Jahrzehnten ausbeuten. Die moderne Piraterie wird die umbringen und nicht die Künstler.

**Lotek64:** Du hast eine große Welt rund um dein vorheriges Album „Robot Wars“ gestrickt. Gibt es auch eine Hintergrundgeschichte zu „Nordland“?

AS: Ich beziehe mich sehr stark auf Erfahrungen meiner Jugendzeit. Es ist also ein sehr retrospektives Album. Die zugrunde liegende Prämisse ist, dass ich mich fast unmerklich zu Binärpilot entwickle, wir werden langsam eine Einheit, und diese Musik ist das Programm, das meine Erinnerungen verständlich macht.

**Lotek64:** Was können wir zukünftig noch erwarten? Gibt es schon Pläne für ein neues Album?

AS: Mit dem neuen Album möchte ich etwas von der bisher bei mir üblichen Gefühlswelt abweichen. Hauptkomponenten werden Wut und Aggression sein. Im Moment mache ich zwar nur Vorentwürfe, aber ich bin schon richtig in Schaffenslaune.

**Lotek64:** Vielen Dank für deine Zeit. Das Interview führte Steffen Große Coosmann



## Infos

**Name:** Alexander Støver  
**Geboren:** 03. 10. 1982  
**Wohnhaft:** Oslo, Norwegen  
<http://binaerpilot.no/>  
<http://binaerpilot.no/alexander/>

# Nico Demonte - Ein Portrait

**M**usiker, Programmierer, Komponist, Tontechniker und Kenner vieler Strömungen, die das 20. Jahrhundert maßgeblich geprägt haben: Das alles und noch einiges mehr macht den US-Künstler Nico Demonte aus, dessen Band Commodore 64 Orchestra – nicht zu verwechseln mit dem „C64 Orchestra“ mit der CD „Run 10“, hinter dem das niederländische Ricciotti Ensemble steht – bereits einen Auftritt in Ausgabe 26 von Lotek64 hatte. Nico Demonte kann mit einer unglaublichen Liste von Rechnern aufwarten, mit denen er bereits gearbeitet hat, darunter so gut wie jeder jemals von Commodore entwickelte Computer.

Nico rief den C64 und Amiga 500 ins Leben zurück aus den Niederungen alter Technik wie es Radio Shacks Tandy-Computer einmal waren. 8-Bit-Videos und 8-Bit-Videomontage ist ein „Mash-Up von neofuturistischem Modernismus a la Martin Heidegger vs. Jean Baudrillard“. Vom „Simulacra and Simulations“ (1981) bis zu den 1982iger Video-Installationen werden Symbole und Zeichen unseres Zeitalters in Nicos Darstellungen von multinationalem Kapitalismus, Verstädterung, den Medien, Pluralismus, Modernismus und bürgerlicher Kultur eingewoben.



## Nicos Video-Top-Ten 2010

The Chemical Brothers – Horse Power  
 Kraftwerk – Tour de France  
 Kavinsky - Testarossa Autodrive  
 Eclectic Method – Robots  
 Nina Simone, Felix Da Housecat – Sinnerman  
 Mr. Oizo & Gaspard Auge - Tricycle Express  
 LCD Soundsystem - This is Happening  
 Prodigy - Invaders Must Die  
 Massive Attack – United Snakes  
 The Juan Maclean - Happy House

## Infos

[1] [http://www.wikimusicguide.com/Nico\\_Demonte](http://www.wikimusicguide.com/Nico_Demonte)

[2] <http://www.lastfm.de/event/1542050+Bassgasm+2>

[3] <http://www.first-avenue.com/http://videowap.tv/video/qLF0DAPkoyo/Nico-vs-Rastermind-First-Avenue-VIP-Part-1.html>

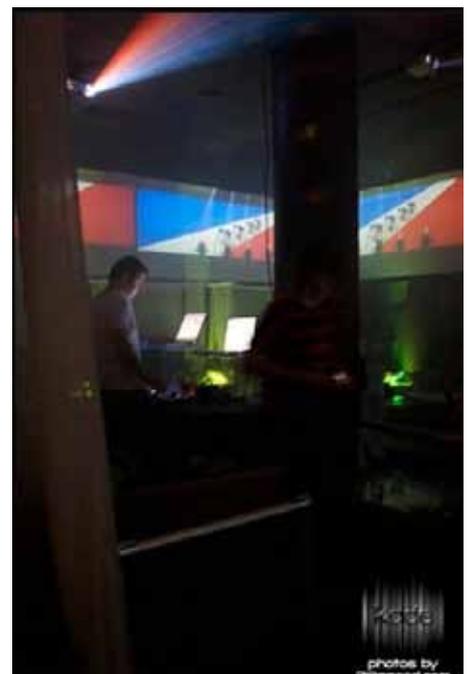


Nico hat nicht aufgehört, mit Hardware- und Software-Programmierern zu arbeiten, und hat völlig neue Technologien neben alten Computern verwendet wie dem C64, C128, PET und Amiga, SuperPET, Plus/4, Sound auf einer 6510-CPU, GEOS, C64, SXE Midi Music Composer und Sythesizer, C-One, Commodore SX-100, dem Executive 64 mit 170-KB-Floppy, Commodore 264, C16/116, Commodore 364, Commodore 232, Sinclair V3200, dem C116-NTSC-Prototypen, der MAX-Machine, 1541c, CPUs aus der 68000-Familie mit 7 bis 14 MHz, A4000 aund A1200, KIM-1, der CBM-II-Reihe, auch B-Reihe oder 600/700-Reihe genannt, dem SX-64, Commodore 900 (dem Z-8000), Amiga Symond 883D, Korg Enhanced Poly Vision 8000, dem A2000 mit Motorola 68000 (7,16 MHz NTSC, 7,09 MHz PAL), AmigaOS Workbench 1.3, 2.04, Sprachsynthese, AmigaOS Kickstart ROM, AmigaBasic, AmigaXL, CyberGraFX, Octamed, SVC-350, Roland VP-330, Sennheiser VSM 201, ARP 2600, der halbmodularen Sythesizer-Serie EMS 2000/3000/5000, Syton 221, Korg PS-3100, Korg PS-3200, Korg PS-3300, Doepfer A-100, Roland S-770, Vox Percussion King, dem Yamaha TX816-Sythesizer und dem Kawai K-500.

Die Video Performances von Computer Vision können auf ihrer baldigen Tournee angeschaut werden, zuerst in Minneapolis. Nicos Regiearbeit „Computer Vision produces 8 bit vision“ kommt weltweit heraus und ist in echtem 3D. ScratchTV und das SV8000 mit GenLock-Unterstützung werden im Chicago Studio eingesetzt. In der Gallery 13 hat Nico kürzlich eine Videoperformance im Pop-Stil

aufgeführt, komplett mit Andy Warhol, die „Pop Culture“. 8-Bit-Videospiel-Kult und andere nostalgische Videos aus den 80er Jahren.

Nicos Performance im First Avenue VIP-Room in Minnesota zusammen mit Rastermind hat mit ScratchTV und dem EJ Midi Turntable das Allerneueste in Sachen Multimedia-auf-der-Bühne gefeuretet. First Avenue kam schon 1984 in Princes Purple-Rain-Musik-Clip vor. Seite an Seite mit Tommie Sunshine, Frankie Bones, Traxx, Naughty Wood, Mike Grant (aus Detroit), Soviet Panda, Fa-



shion Function (aus Miami), E3, WMC Conference, DJ Times, Motorola und vielen anderen hat Nico dort Video-Installationen betreut.

### Nico Demonte Im Interview

Was Nico antreibt, wodurch er inspiriert wurde und welche Projekte er gerade verfolgt, das erzählt uns der Künstler im folgenden Interview.

*Wie bist du darauf gekommen Videokunst zu machen?*

Das war eine Kombination aus meiner Vergangenheit mit den alten Computern – C64, Amiga, Atari, Assembler – und meinem Faible für künstlerische Filme, anfangs Richtung Elektropop und Science Fiction, später dann Dadaismus, Surrealismus, Konzeptkunst, Fluxus, Post-Punk, Ancient, Moderne und zeitgenössische Kunst. Damals traf ich auf Justin Kent, Funk Software, Tributary, Nate und Toshi Hoo, was EJ Enterprises zum Ergebnis hatte, wo wir den EJ Midi Turntable herausbrachten, auf die Beine gestellt mit dem weltweit ersten Midi-Plattenteller und ScratchTV bei Ereignissen wie der Winter Music Conference, M3, International DJ Expo, Modenschauen, der Super-Collision Show am MIT im Oktober 2001 und weitere. Ich bezeichne mich am liebsten als EJ, als Experience Jockey, ein Begriff, den Justin Kent prägte, der Erfinder des EJ Midi Turntables. Ich fing damals an, Amiga-500-Rechner zu sammeln, machte Video und animierte Grafik auf dem C64 und dem Amiga 500 (Andy Warhol hat das in den 80ern allen vorgemacht).

*Wie läuft's im Jahr 2010?*

Großartig, ich habe mich ausgiebig damit beschäftigt, für die Videodrome-Reihe in der Karnak-Galerie und für die Bassgasm 2 Plakatkunst zu entwerfen und Videos zu programmieren. Außerdem arbeite ich an einem Volle-Länge-Album, das 2011 herauskommen soll.

*Womit arbeitest du im Moment?*

EJ Midi Turntable, ScratchTV, Commodore 64, VC 20, analoge Tapes, VHS, 8mm. Assembler und BASIC auf dem C64, Death Disco Radio.

*Welche Künstler hörst du dir an?*

Kraftwerk, David Bowie, DJ ESP, Karl Bartos, EBN, Eclectic Method, Daft Punk, The Juan McLean.

*Wie nennst du deine eigene Kunstform?*

Ich nenne das EJ oder Experience Jockey, nach Justin Kent, dem Erfinder des EJ Midi Turntables. Ich benutze jetzt mehr als zehn Jahre lang zwei EJ Midi Turntables und ich bin noch nie an irgendeine Grenze gestoßen, es ist sogar so, dass ich alte Computer und 8mm-Tape-Aufnahmen, C64, VC 20 und Amiga 500 für Video-Programmierung bevorzuge. ■

(Übersetzt von Arndt Dettke)

## Eivør Pálsdóttir – Human Child

# World in My Ears #2

von Axel Meßinger

Diesmal gibt es in unserer kleinen, aber feinen Musikecke eine wirklich interessante Musikerin, welche sämtliche Texte und Melodien selbst schreibt. Die Färingerin Eivør Pálsdóttir wurde am 21. Juli 1983 in Syðrugøta geboren und gehört in ihrem Heimatland zu den erfolgreichsten Künstlerinnen und Künstlern. Ganz nebenbei ist sie neben der Metal Band Týr die bedeutendste Botschafterin der färöischen Sprache in Europa. In ihrer Heimat fördert sie zusammen mit den Musikern Petur Pólson und Kristian Blak die zeitgemäße Musik in der färöischen Kultur und animiert mit steigendem Erfolg auch Nachwuchsmusiker, ihre Werke in der Heimatsprache zu verfassen.

Sie selbst kann seit dem Jahr 2000 auf acht Alben zurückschauen, wobei die hier vorliegende LP die vorletzte Veröffentlichung ist. Wie erwähnt, schreibt sie viele Texte in ihrer Heimatsprache, aber auch andere Sprachen wie Englisch und Isländisch sind auf ihren Veröffentlichungen zu finden. Human Child wurde in zwei Versionen veröffentlicht, einmal in Englisch und einmal in Färöisch. Dabei stellt die begabte Sopranistin den gewogenen Rezensenten vor die schwierige Aufgabe, eine klare musikalische Schublade ausfindig zu machen. Mühelos schwebt sie geradezu zwischen färöischer Folklore und zeitgenössischer Popmusik dahin. Enge musikalische Verbindungen lassen sich vor allem zu der kanadischen Songwriterin Loreena McKennitt feststellen.

Angefangen vom Titelsong „Human Child“ mit seinen irischen Soundteppichen in Form



von Dudelsäcken über das sehr beschwingte „Mother Teresa“ mit seinem gekonnten Blues-Elementen bis hin zum eher mittelalterlichen „Trees in the Wind“ wird auf dieser LP wirklich viel geboten. In der musikalischen Untermahlung gibt es die verschiedensten Instrumente: Akustikgitarre, Piano, Harfe, Panflöte, Geige und zurückhaltende Percussion bilden dabei die Spitze.

Auf klassische Drum-Rhythmen oder gar elektronische Keyboard-Spielereien muss der geneigte Hörer verzichten. Dafür sorgen herrliche Kompositionen in leichter Spielart für den perfekten Soundtrack eines Sommerabends. Eivørs Gesang ist mal zart und zerbrechlich und mal stark und kraftvoll. In ihrer Stimme liegt manchmal ein ganzer Ozean von Gefühlen, der nur darauf wartet, hervorzusprudeln – so etwa in der wunderschönen, unkitschigen Ballade „You are all“. Solch eine in den Bann ziehende Gesangsstimme hört man wirklich nicht alle Tage.

Live kommt Eivør übrigens noch um einiges beeindruckender rüber, ich hatte sie mal vor ein paar Jahren beim Tanz- und Folk-Festival in Rudolstadt gesehen und war hin und weg. Schön, dass auch ihre Alben ein so durchgängig gutes Niveau besitzen. Wer von euch richtig gute und unverbrauchte Musik hören will, der kann sich ruhig einmal ihre CDs zu Gemüte führen. ■



### Infos

**Genre:** Folk / Pop  
**Veröffentlichung:** 2007  
**Land:** Färöer  
**Internet:** [www.Eivor.com](http://www.Eivor.com)

### Tracklist

1. Human Child
2. Mercy of Darkness
3. Do not Weep
4. Mother Teresa
5. Trees in the Wind
6. You are all
7. Listen
8. The Waltz
9. Snowflakes within
10. Elisabet og Elinborg

# EarthBound: Eine Retrospektive

von Andreas Dobersberger

Als das US-Magazin Nintendo Power seine Leser im Jahr 2008 nach den Spielen befragte, die sie am liebsten auf der Wii Virtual Console sehen würden, landete ein schrulliges, kommerziell geflopptes SNES-RPG namens EarthBound auf dem ersten Platz. Zusätzlich fand sich dessen 8-Bit-Vorgänger Mother auf Platz 4, obwohl er außerhalb Japans nie erschienen ist. Ein ungewöhnliches Ergebnis, aber wenn man die gut organisierte und immens leidenschaftliche EarthBound-Fangemeinde kennt, nicht wirklich überraschend. Doch was genau macht EarthBound eigentlich zu dem Kultphänomen, das es zweifellos ist? Um diese Frage zu beantworten, muss man etwas weiter ausholen.

## Die Mutter

Shigesato Itoi war in Japan bereits bekannt als Autor von Kurzgeschichten, Essays, Songtexten und Werbeslogans, als er sich mit der Idee zu einem Videospiel an Nintendo wandte. Aus dieser Zusammenarbeit entstand Mother, das 1989 auf dem Famicom erschien und sich spielerisch stark an der erfolgreichen Rollenspielserie Dragon Quest orientierte, mit all deren Nachteilen (massenweise Zufallskämpfe, Level-Grinding als Notwendigkeit) und Vorzügen (Einsteigerfreundlichkeit, keine Möglichkeit zu sterben, hoher Suchtfaktor).

Mother / Earth Bound Zero (Famicom, 1989)



Der entscheidende Unterschied lag im Setting: Statt in einem klassisch-mittelalterlichen High-Fantasy-Szenario spielte Mother in den USA der Gegenwart. Anstelle von Schwertern, Tränken und Zaubersprüchen setzten die Figuren Baseballschläger, Hamburger und PSI-Kräfte ein, und gekämpft wurde nicht gegen Monster und Dämonen, sondern gegen Haushaltsgegenstände, Tiere, Roboter, Hippies und Autos. Mother wurde unter dem Namen Earth Bound komplett für einen nordamerikanischen Release lokalisiert und sogar in Nintendo Power angekündigt, allerdings kam es nie zu einer Veröffentlichung.

Nein, erst 1995 sollten westliche Videospiele in den Genuss dieser Serie kommen, als nämlich Mother 2 – ein Jahr zuvor in Japan erschienen – von Nintendo of America für das Super Nintendo veröffentlicht wurde. Da die lokalisierte Fassung des ersten Teils ja nie erschienen war, verwendete man einfach den gleichen Titel in leicht geänderter Schreibung: EarthBound.

## Durchgedrehte Erde

Wie der Vorgänger spielt EarthBound in einer surrealen Popkultur-Version der heutigen USA, auch wenn die kindlichen Helden im Laufe des Abenteuers rund um den Erdball, durch die Zeit und in verschiedene Dimensionen reisen. Der Plot ist dabei nebensächlich; er setzt sich im Wesentlichen aus kleineren Episoden und denkwürdigen Momenten zusammen. EarthBound lebt von seiner Spielwelt, die bis zum Rand gefüllt ist mit liebevollen Details, humorvollen NPC-Dialogen und einer teils bizarr-verrückten, teils wehmütigen-nostalgischen Atmosphäre. Die Kombination aus diesen Dingen ist es, die EarthBound nicht nur im JRPG-Genre, sondern in der gesamten Videospieldwelt zu einer bis heute absolut einzigartigen Erscheinung machen.



Auch wenn immer noch eine gehörige Portion Level-Grinding nötig ist, wurde die Spielbarkeit gegenüber dem ersten Teil durch eine Reihe von Innovationen gehörig verbessert. So gibt es keine Zufallsbegegnungen mehr, sondern alle Feinde sind von vornherein sichtbar und können mit etwas Geschick entweder umgangen oder von hinten überrascht werden. Ist man stark genug, flüchten die Gegner vor der Party und sterben bei Berührung auf der Stelle. Eine weitere geniale Addition ist die rollende Hitpoint-Anzeige. Verliert man beispielsweise im Kampf seine letzten 50 Lebenspunkte, so werden diese nicht einfach abgezogen, sondern zählen von 50 auf 0 herab. Wenn man schnell genug ist, kann man sich heilen oder den Kampf noch gewinnen, bevor die Anzeige bei 0 angelangt ist. Den an sich rundenbasierten Kämpfen wird somit ein spannendes, taktisches Echtzeit-Element hinzugefügt.

Der US-Release von EarthBound war ein riskantes Unterfangen: Einerseits hatten sich Konsolenrollenspiele im Westen noch nicht vollständig etabliert (das sollte erst mit Final

EarthBound (Super Nintendo, 1995)



Fantasy VII auf der PlayStation gelingen), andererseits bot Mother 2 mit seinem surrealen, nostalgischen Setting nicht einmal Anknüpfungspunkte an die genretypischen Fantasy- oder SciFi-Konventionen. Auch der simple, bunte, kindliche Grafikstil machte die Sache nicht gerade einfacher. Welche Qualität von EarthBound stellte man also schlussendlich in den Mittelpunkt der Marketingkampagne? Die Antwort: den üblen Gestank des Spiels. Moment, was?

### Duftmarken

In der Tat bestanden die Anzeigen aus Slogans wie „We're Warning You. This Game Stinks.“ und „EarthBound: It's like living inside your gym shoes“. Ein zentrales Element der Kampagne war auch die Verbreitung sogenannter Scratch-and-Sniff-Cards, die bei Reibung übelriechende Gerüche verbreiteten. Nintendo hatte sich für eine Marketingstrategie entschieden, die sich an jenem Ren & Stimpy-inspirierten, kruden Cartoon-Fäkalhumor orientierte, der zu der Zeit en vogue zu sein schien (siehe Boogerman: A Pick And Flick Adventure). Insgesamt kostete die Kampagne 2 Millionen Dollar.

Natürlich, mit dem Spiel selbst hatte diese Art von Marketing so gut wie nichts zu tun, aber das Problem war vor allem: Es funktionierte nicht. EarthBound ging als phänomenaler kommerzieller Flop in die Geschichte Nintendo of Americas ein und wurde von der Firma fortan gemieden wie die Pest. Aus ihrer Sicht war bewiesen, dass nicht einmal eine aufwändige Werbekampagne Interesse an der Serie in Nordamerika wecken konnte. Europa erreichte EarthBound, wie so viele hochkarätige SNES-RPGs, offiziell nie.

In Japan sahen die Dinge anders aus: Dort war Mother 2 höchst populär und sorgte endgültig dafür, dass Mother zur dritten großen RPG-Marke neben Dragon Quest und Final Fantasy wurde. Sogleich begann die Arbeit an Mother 3, aber bis dahin sollte es ein langer und steiniger Weg werden.

Zunächst war Mother 3 für das Super Fami-com geplant, später für das Nintendo 64DD. Beim 64DD handelt es sich um ein spezielles

EarthBound (Super Nintendo, 1995)



Mother 3 (Game Boy Advance, 2006)

Disk-Laufwerk für das Nintendo 64, das sich jedoch lange verzögerte und schlussendlich ein Misserfolg wurde. Außerhalb Japans wurde es gar nie veröffentlicht. Auch die Entwicklung von Mother 3 stand unter keinem guten Stern; 1998 wurde sie vom 64DD auf das „gewöhnliche“ Nintendo 64 verschoben und zwei Jahre später, nach sechs Jahren, schließlich komplett eingestellt.

### Späte Ehre

Apropos 1998: In diesem Jahr tauchte plötzlich in einer Newsgroup ein Verkaufsangebot für eine Prototyp-Cartridge von Earth Bound auf – also der für den nordamerikanischen Markt lokalisierten, unveröffentlichten Version von Mother. Über Umwege wurde sie von einer Hacker-Gruppe gekauft, leicht modifiziert und unter dem Namen Earth Bound Zero als ROM ins Internet gestellt. Natürlich zweifelte man lange die Echtheit dieser Fassung an, bis sie einige Jahre später von Phil Sandhop bestätigt wurde – jenem Mann, der 1990 für Nintendo of America das englische Skript des Spiels verfasst hatte.

2003 schließlich geschah ein kleines Wunder: Als die Kompilation Mother 1+2 für den Game Boy Advance erschien, wurde offiziell die Wiederbelebung von Mother 3 angekündigt – diesmal für den GBA. Und tatsächlich: 2006 war es soweit. Zwölf Jahre nach dem Release von Mother 2 erschien der dritte Teil doch noch, in handlich-tragbarer Form.

### Evolution

Von einem reinen Design-Standpunkt aus ist es fraglos das beste Spiel der Serie. Es ist um einiges kompakter aufgebaut als die Vorgänger, und das Kampfsystem gelangte endgültig zur Perfektion: Zusätzlich zu den Innovationen des Vorgängers kann man hier Hit-Combos aufbauen, indem man bei einem Angriff im Rhythmus der Hintergrundmusik auf den Knopf tippt. Natürlich gibt es je nach Gegner verschiedene Songs mit unterschiedlich anspruchsvollen Rhythmen.

Viel mehr Wert gelegt als in den Vorgängern wurde auf eine gut erzählte, emotional

packende Hauptstory mit Protagonisten, die sich tatsächlich entwickeln. In der Tat bestanden die japanischen Werbespots für Mother 3 aus nichts anderem als einer jungen Frau, die entweder lachend oder unter Tränen davon erzählte, wie sehr das Spiel sie berührt habe.

### Do it yourself

In der Zwischenzeit hatte sich auch im Westen eine leidenschaftliche Mother/EarthBound-Fangemeinde entwickelt, die alles dafür tat, Nintendo of America zu einem englischsprachigen Release von Mother 3 zu bringen. Es gab eine Petition mit über 30.000 Unterschriften, Telefon-Kampagnen und sogar ein gebundenes Buch voll mit Texten, Zeichnungen und CDs namens The Earthbound Anthology, von dem man Exemplare sowohl an Nintendo als auch an diverse Medien schickte. Man versuchte sogar, die Rechte für eine Übersetzung und Veröffentlichung des Spiels zu kaufen.

Als all diese Bemühungen erfolglos blieben, begann schließlich die Arbeit an einer inoffiziellen Fan-Übersetzung, angeführt vom professionellen Japanisch/Englisch-Übersetzer Clyde „Tomato“ Mandelin. Was im Oktober 2008 dabei herauskam, könnte die qualitativ hochwertigste Fan-Übersetzung aller Zeiten sein; weder technisch noch inhaltlich ist sie von einem Produkt aus Nintendo of Americas Treehouse-Division zu unterscheiden. Und obwohl sie allein in der ersten Woche über 100.000 Mal heruntergeladen wurde und ein verhältnismäßig großes Echo in der Spieleindustrie und den einschlägigen Medien auslöste, sah Nintendo bis heute davon ab rechtliche Schritte gegen das Projekt einzuleiten. Das deutet einmal mehr darauf hin, dass Big N keinerlei Interesse daran hat, das Mother-Franchise im Westen zu vermarkten, und vielleicht sogar froh darüber ist, wenn dank der Fan-Übersetzung die Anrufe, Mails und Petitionen zumindest größtenteils endlich ein Ende nehmen.

Übrigens: EarthBound ist immer noch nicht auf der Virtual Console erschienen. Man vermutet lizenzrechtliche Gründe, aber auch hier schweigt sich Nintendo offiziell aus. ■

# Commodore Meeting 2010 in Wien

*Auch dieses Jahr konnte Gastgeber Frankie jede Menge Fans für das Commodore Meeting 2010 interessieren, welches am 30.05.2010 im Diskokeller der Wiener Freiheit stattfand [2]. Interessierte fanden ein breites Spektrum an neuen und alten, teils exotischen Entwicklungen im Bereich Hard- und Software vor.*

von Christian Dombacher

Bereits beim Betreten des Diskokellers wurde man von einem riesigen Amigadesktop begrüßt. Dieser gehörte zum Draco Tower von Thomas Dorn, der des Öfteren in der Lotek aus dem Nähkästchen plaudert. Der Amiga war auch durch Stefan Egger stark vertreten. Durch eine neuartige Compact-Flash-Schnittstelle ist die Welt der Festspeicher dem großen Commodore nun zugänglich. Ähnliches ließ sich für manch andere Plattform auch mittels eines SCSI-ATA-Konverters erreichen. Dieser Versuch wurde von Thomas Dorn bereits erfolgreich unternommen, allerdings stellte sich schnell heraus, dass nicht alle Konverter desselben Produkts am Amiga funktionierten.

Überhaupt waren Festspeicher und Karten ein großes Thema auf dem diesjährigen Commodore-Treffen. Mittlerweile ist klar, dass Wechselmedien wie SYQUEST, ZIP und JAZ endgültig vom Markt verschwunden sind und als aktuelle Wechselmedien nur Karten wie Compact Flash (CF), Secure Digital (SD) und deren Abkömmlinge zur Verfügung stehen. Auf diesen Wechsel haben sich in den letzten

Jahren auch die Commodore-Fans eingestellt und geeignete Hardware entworfen. So auch das SD2IEC-Laufwerk, welches für den C64 konzipiert ist. Im Gegensatz zum MMC64 handelt es sich um keine Erweiterung, sondern wirklich um ein externes Laufwerk, welches am IEC-Bus des C64 betrieben wird. Mittlerweile sind über zehn Varianten dieses Moduls im Internet zu finden, eine davon wird auch als fertige Platine von NKC in den USA vertrieben. Die zugehörige Software ist äußerst leistungsfähig und ermöglicht den nativen Zugriff auf FAT32-Karten und darauf gespeicherten D64-Diskimages. Leider wurde bei der Hardware etwas gespart und so sind die Module stark abhängig von der Stromversorgung und den verwendeten SD-Karten. Somit war die eingebaute Fastloader-Unterstützung (z.B. von FC3) nur auf einem von drei bisher getesteten Modulen verwendbar. Am besten funktioniert der Speeder Jiffydos, da dieser in Bezug auf Timing am flexibelsten ist. Des Weiteren ergeben sich nach wie vor Probleme bei der Verwendung von mehreren Laufwerken am IEC-Bus, ab drei kann es bereits zu

Zugriffsproblemen kommen. So haben sich einige eingefleischte Fans entschlossen, eine verbesserte Version mit commodorekonformen IEC-Treibern und einer Spannungsversorgung nach SD-Spezifikation zu entwickeln. Man darf also gespannt sein, was in nächster Zukunft entstehen wird.

## Zahlenspiele

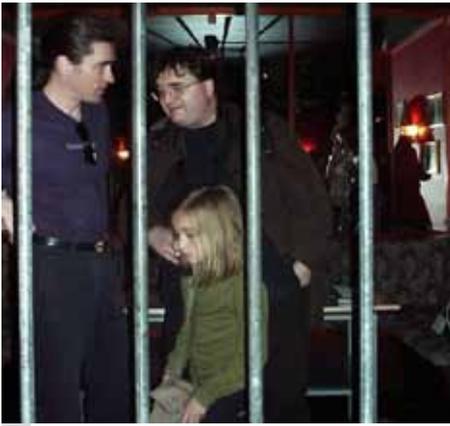
Ein Highlight der Commodore-Ära, der Commodore P500, wurde von Overdoc präsentiert. Obwohl dieses Gerät nie offiziell in den Handel kam, konnten doch einige Demogeräte gerettet werden. Man könnte den P500 als großen Bruder des C64 bezeichnen, da er wie dieser einen VIC-II-Grafikchip und einen SID-Soundprozessor enthält. Neben zwei Joystickports, einem Anschluss für eine Datasette und einer RS232-Schnittstelle konnte der P500 auch noch mit einer IEEE488-Bus-Schnittstelle aufwarten. Diese ermöglicht den Anschluss der „großen“ Commodore-Laufwerke wie z.B. 8250 oder SFD1001. Als CPU wurde ein MOS6509 verbaut, der dem MOS6510 des C64 sehr ähnlich ist. Als Hauptspeicher



links: Thomas Dorn hinter seinem Draco Tower, rechts: Das Commodore Meeting war voll besucht



Photos von Peter Urban [4] und Christian Dombacher



Lotekker hinter Gittern?



Ein voll funktionstüchtiger Commodore P500.



Die SID Station lässt Musikerherzen höher schlagen.

wurden dem P500 im Auslieferungszustand satte 128KB mitgegeben. Dieser ließe sich sicherlich noch erhöhen, da das Paging-Register bei Weitem noch nicht ausgelastet ist. Als Arbeitsgerät ausgelegt ist dieser mit dem C64 nicht kompatibel. Letzterer wurde von Commodore für ein wesentlich geringeres Preissegment ausgelegt, was wahrscheinlich auch dazu führte, dass der P500 nicht freigegeben wurde.

**Weiche Ware**

Auch softwareseitig war das Angebot des diesjährigen Meetings reichhaltig. Günther Walter führte seinen Softfreezer 128 vor, ein rein auf Software basierender Freezer für C64-Programme, der die Hardware des C128

auf gefinkelte Art und Weise für seine Zwecke heranzieht. Als eingefleischter C128-Fan hat sich Günther der vollständigen Erkundung des C128 verschrieben.

Viele von uns kennen den SID-Player, der die Lieblingsstücke unseres C64 auf diversen Plattformen wiedergibt. Wer hätte gedacht, dass der C64 fähig ist, Musikstücke des Schneider CPC und des Atari ST zum Besten zu geben? Aber es ist möglich, wie uns Norbert Kehrer mit seinem YM64 Music Player auf seinem C64 demonstriert [1].

Doch damit nicht genug, so waren neben 1541 Ultimate, einem professionell anmutenden C64DTV-Umbau, einem SX64 und einer FD2000 auch noch ein Amiga 3000, ein Amiga 600 und eine Sid-Station zu bewundern. Je-

denfalls hat sich wieder gezeigt, dass Commodore-Fans zusammenhalten und keines der Geräte – auch nicht nach mehr als 20 Jahren – gestorben ist. Wir dürfen also gespannt sein, was nächstes Jahr auf uns zukommt! ■

Infos
[1] <a href="http://web.utanet.at/nkehrer">http://web.utanet.at/nkehrer</a>
[2] <a href="http://www.telecomm.at/commodore-meeting/">http://www.telecomm.at/commodore-meeting/</a>
[3] <a href="http://picasaweb.google.com/peter444444/C64Treffen2010#">http://picasaweb.google.com/peter444444/C64Treffen2010#</a>
[4] <a href="http://www.peterurban.at">http://www.peterurban.at</a>

# Commodore-Treffen in Graz

von Martin Schemitsch

Beim ersten Commodore-Treffen in Graz am Staatsfeiertag des Jahres 2010 in den Hallen des spektral fanden sich neun 8/16-Bit-Begeisterte im Zeichen des C= ein, tauschten Informationen, Disketten sowie Bieröffnerersatz aus und zeigten – bereits bei diesem ersten Treffen (!) – folgende (aktuelle und klassische) Retro-Kostbarkeiten:

✦ Martinland Personal Best of Stone Oakvalley's Authentic SID Collection v4.95 (ambient music)

✦ C64-Emulation auf PSP 3000 unter neuester offizieller (!) Firmware 6.31 mittels pspVice und Half Byte Loader über Everybody's Golf exploit

✦ Mit Final Expansion 3 [1], Protovision 4-Player-Nachbau und Noris Data-M1-Joystickmaus aufgerüsteter VC-20 unter eigen-

entwickeltem Vic GUI „VIN“ [2] und u.a. folgenden aktuellen Demos:

- ‚going lowres‘ / TRSI (6th at Breakpoint 2010 Wild Compo)
- ‚Datapop‘ / tlr (2009)
- ‚Dragonwing‘ / Aleksy Eben (2002)

...über LCD-Projektor in 1:1,33 präsentiert

✦ C64-Emulation auf Samsung Galaxy S unter Android mittels Frodo64

✦ 1541 Ultimate I ohne Ethernet (batch 1!) im Acrylgehäuse Marke homebrew aus Deutschland

✦ C64-Emulation auf Palm Treo 650 unter Palm OS mittels Frodo

✦ C128D mit „Lego-Resettaster“ und 1541U (s.o.): Pitstop I, Pitstop II, International Karate, Kennedy Approach, World Games Mini-Com-

petition, Demo ‚Winteractive‘, Demo ‚Hardcore 400‘ (400 Pixel vertikale Auflösung interlaced, nur im Upscroll möglich), Demoscene-Bilder in Multicolor sowie IFLI und NUFLI

✦ C64-Emulation auf Nokia E71 unter Symbian OS (v9.1) und S60v3 mittels Frodo ■

Infos
[1] <a href="http://de.wikipedia.org/wiki/Final_Expansion">http://de.wikipedia.org/wiki/Final_Expansion</a>
[2] <a href="http://code.google.com/p/vin20/">http://code.google.com/p/vin20/</a>



# Von Mäusen und Hasen

*Auf den ersten Blick haben Micky Maus und Bugs Bunny gar nicht allzu viel miteinander zu tun. Dass beide Charaktere die Helden zweier identischer Spiele sind, klingt nicht nur widersprüchlich, sondern auch ziemlich konfus. Ich werfe hiermit einen Blick auf Kemcos Micky-Maus-Spiele auf Gameboy und NES, um die sich einige Irrungen und Wirrungen ranken.*



von Steffen Große Coosmann

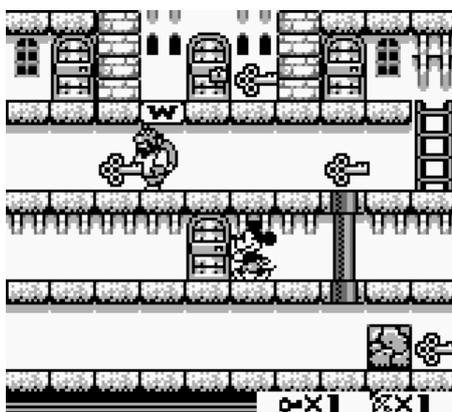
**K**emco veröffentlichte über die Jahre hinweg im guten alten Japan insgesamt fünf Spiele mit dem berühmten Disney-Mäuserich. Allerdings konnten diese Spiele nicht einfach ohne Weiteres auf den anderen Märkten der Welt veröffentlicht werden. Für Nordamerika und Europa lagen die Vertriebsrechte für Disney-Spiele auf Nintendo-Konsolen nämlich ausschließlich bei Capcom. Um die Spiele auch außerhalb Japans vermarkten zu können und nicht in rechtliche Auseinandersetzungen mit Capcom zu geraten, tauschte man die Disney-Grafiken einfach gegen zahlreiche andere Charaktere aus, für die man eben die Rechte besaß.

## Original oder Fälschung?

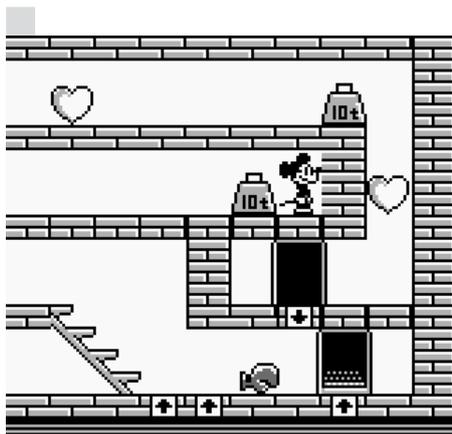
Auf dem Gameboy startete Micky Maus in Japan 1989 sein Abenteuer. Das Spielprinzip ist einfach: In jedem Level sind zahlreiche Herzen verteilt, die es einzusammeln gilt. Man steuert Micky über Plattformen und nutzt Sprungbretter, Rohre, Treppenhäuser oder Stufen, um auf höher gelegene Ebenen zu gelangen. Um die Sammelei nicht allzu einfach zu machen, stellen sich dem Spieler jede Menge Widersacher aus dem Disney-Universum (wie Kater Karlo oder Ede Wolf) in den Weg. Damit der Spieler nicht komplett wehrlos dasteht, liegen im Level verstreut zahlreiche Waffen umher. Dazu gehören Kisten, Gewichte und Boxhandschuhe. Für den Spielerfolg ist dennoch ein gewisses Timing gefragt, denn trotz des einfachen Spielprinzips finden die Gegner schnell einen Weg, die Spielfigur regelrecht einzukesseln.

Im zweiten Teil der Serie, der dann auch in Europa (unter dem Titel „Mickey Mouse“) in den Handel kam, änderte sich das Gameplay ein klein wenig. Hier ist das Ziel Schlüssel einsammeln und mit diesen Türen öffnen. Hinter den Türen befinden sich noch mehr Schlüssel oder Ausrüstungsgegenstände, die den Weg zu weiteren Levelabschnitten öffnen. Hat man sämtliche Schlüssel eines Levels eingesammelt, kann man die letzte Tür durchschreiten und den Level damit abschließen.

Im Gegensatz zum ersten Teil gibt es auch eine rudimentäre Hintergrundgeschichte. Minnie wurde von einem Zauberer entführt und in einem Schloss eingesperrt. Alle Level des Spiels sind in diesem Schloss angesiedelt. Ein weiterer Unterschied zum ersten Teil: die Gegner entstammen nicht mehr dem Disney-Universum, sondern sind Ritter, Fledermäuse, Vampire und Zombies. Mit Pfeil und Bogen und Bomben gibt es auch neue Waffen, die sich vom Cartoon-Thema etwas wegbewegen.



Oben: Mickey Mouse II  
Unten: gleichen sich wie ein Ei dem anderen: „Mickey Mouse I“ und „Crazy Castle I“

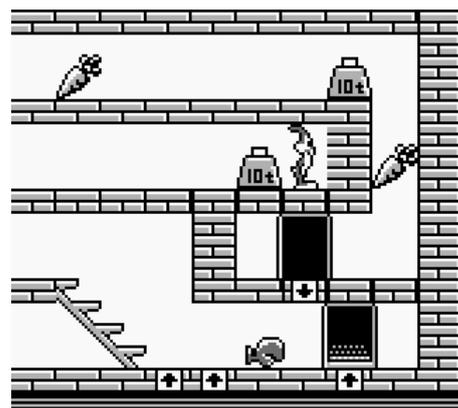


1990 veröffentlichte Kemco die erste Episode erneut als „Bugs Bunny“. Gleichzeitig wurde das „Crazy Castle“-Franchise auf dem NES gestartet. Was in der japanischen Originalfassung als „Roger Rabbit“ erschien, brachte man im Rest der Welt als „The Bugs Bunny Crazy Castle“ auf den Markt. Fortgesetzt wurde die Reihe mit einer Bearbeitung des zweiten Micky-Spiels als „Crazy Castle II“. Anstelle der Disney-Charaktere tritt man hier bekannten Warner-Bros-Figuren entgegen. Man sammelt in Crazy Castle II keine Herzen, sondern Karpfen, um das Levelziel zu erreichen. Anders als Micky tritt Bugs in seinen Abenteuern gegen Daffy Duck, Foghorn Leghorn, Wile E. Coyote und viele andere an. Die Fantasie-Figuren aus dem zweiten Micky-Spiel sind verschwunden.

Auf dem NES ging es nicht weniger kompliziert weiter: Der dritte Titel der Micky-Reihe „Mickey Mouse III: Yumen Fuusen“, der auf dem NES erschien, wurde in Amerika als „Kid Klown in Night Mayor World“ veröffentlicht, der auf dem SNES sogar eine Fortsetzung spendiert bekam. Furchtbare Spiele!!

## Totale Verwirrung

Der vierte Micky-Teil erschien wieder auf dem Gameboy. Das Spielprinzip ist jetzt sehr Jump'n'Run-lastig und orientiert sich ein wenig an Lode Runner. Bestimmte Blöcke lassen



sich mit Mickys Presslufthammer (sic!) auflösen. So kommt man an zahlreiche Objekte wie Schlüssel, Zauberstäbe oder ähnliches heran, um damit Schlösser zu öffnen und Gegner zu beseitigen. Hat man alle Sterne im Level eingesammelt, kann man den Levelausgang betreten. Die Items können erstmals in einem Inventar gesammelt und gezielt eingesetzt werden. Es gibt Schalter- und Teleporterrätsel, die eine zusätzliche Herausforderung darstellen.

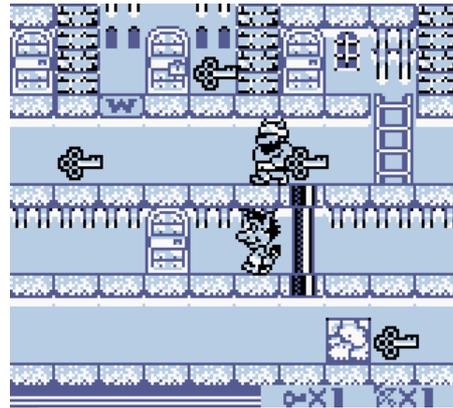


Mickey Mouse IV: Micky hämmert sich einen!

Bei den Veröffentlichungen in den verschiedenen Regionen wird es hier besonders kompliziert. In Nordamerika erschien 1992 von Activision vertrieben der Titel als „The Real Ghostbusters“ und in Europa 1993 als „Garfield Labyrinth“, jeweils mit geänderten Charakteren. Im Ghostbusters-Titel steuert man Peter Venkman durch die verschiedenen Level, im europäischen Pendant logischerweise Garfield. Aus den Zauberstäben, die Micky zum Bekämpfen der Gegner nutzte, wurden Bomben, da Zauberstäbe vor allem bei der Ghostbusters-Version sehr unpassend gewesen wären. „The Real Ghostbusters“ wirkt eh sehr skurril, da das Spielprinzip nicht im Entferntesten zur dazugehörigen TV-Cartoon-Serie passt. Erst „Ghostbusters 2“, die sehr gelungene Fortsetzung auf dem Gameboy, schaffte das. Auch wurde in diesem Ableger das Intro etwas angepasst. Micky und Garfield gehen zu Beginn ihrer Spiele gemächlich spazieren, Micky mit Minnie, Garfield mit seinem Hundefreund Odie. Sie fallen in ein tiefes Loch und sammeln einen Presslufthammer ein. Da der Geisterjäger Peter, der zu Beginn des Spiels allein unterwegs ist, schon seinen Protonenstrahler hat, fällt diese Sammelsequenz dort weg. Wenigstens in solchen Detailfragen war Kemco sehr genau und konsequent.

1996 wurde Kemco dann frech. In diesem Jahr veröffentlichten sie in Europa den zweiten Micky-Teil noch ein weiteres Mal, diesmal mit dem TV-Kobold Hugo. Einzige Änderung neben dem wieder veränderten Spieler- und den verbesserten Gegensprites: Das Spiel unterstützte erstmals den Super Gameboy und

sah so auf dem SNES noch einen Tick besser aus als seine „Vorgänger“. Kann man bei Bugs Bunny und Micky Kemco wenigstens noch zugute halten, dass diese Spiele wegen Lizenzproblemen geändert wurden, steckt hinter „Hugo“ ein rein kommerzieller Gedanke. Anstatt ein neues Spielkonzept zu entwickeln oder wenigstens – wie es in den folgenden Jahren auch immer wieder gemacht wurde – die Spiele aus dem Fernsehen zu übernehmen, setzte man den Charakter mit ein paar



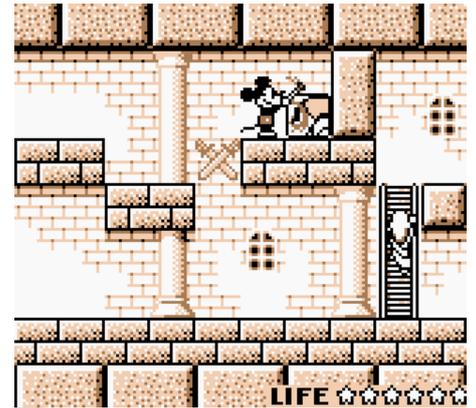
Hugo

Änderungen einfach in ein bereits bestehendes Spiel ein.

Abgesehen von einigen geänderten Grafiken und Sprites, sowie dem „Mickey Mouse March“ als Titellied des ersten Micky-Spiels, sind sämtliche Spiele zu hundert Prozent identisch. Sogar die Passwörter funktionieren in vielen Ablegern der jeweiligen Episode. So sind Micky und Bugs komplett miteinander kompatibel und „The Real Ghostbusters“ und „Garfield Labyrinth“ untereinander ebenso. Die Passwörter aus der vierten Micky-Episode funktionieren aber nicht in seinen Ablegern. Genau wie in Hugo wurden in den Passwörtern jeweils ein oder zwei Buchstaben geändert. Ich konnte aber kein System feststellen, mit dem dies gemacht wurde.

Micky hatte mit seinem fünften Gameboy-Abenteuer dann endlich seinen großen Auftritt in Europa. „Mickey Mouse V: Zauberstäbe“ erschien auch im deutschsprachigen Raum und das sogar unverändert und ohne Ableger. Das Spielprinzip wurde im Vergleich zum vierten Teil etwas erweitert. Hier ist es das Ziel, einzelne Teile von Bildern bekannter Disney-Charaktere zu finden. Diese verstecken sich in Diamanten, die erst mit dem titelgebenden Zauberstab geöffnet werden müssen. Hat man alle Teile beisammen, jubelt unser Mäuserich und man wandert in den nächsten Level. Neben Fröschen und anderem Getier rücken einem auch immer wieder herumwandelnde

Statuen auf die Pelle, die erst dann zum Leben erwachen, wenn man an ihnen vorüberläuft. Zur Wehr setzt man sich gegen sie, indem man ihnen Äpfel an den Kopf wirft. Ein solch verschwenderischer Umgang mit Obst ist mir erst wieder in „Crash Bandicoot“ begegnet. Das Inventar wurde stark erweitert und findet sich nun auf einer zusätzlichen Seite, die mit Select aufgerufen wird. Der fünfte Teil hebt sich am meisten vom ursprünglichen „Crazy Castle“-Prinzip ab und ist spielerisch auch der beste Vertreter der Serie.



Mickey Mouse V

### Bugs Bunny in Crazy Castle

1998 wurde die Crazy-Castle-Reihe strikt von Micky Maus getrennt. In Japan sollte ein dritter Teil von „Crazy Castle“ für Gameboy und Gameboy Color erscheinen, der nicht mehr auf einem Micky-Spiel basierte. Nun erfuhren die ersten beiden Teile die offizielle Erstveröffentlichung in Japan. Die „Bugs Bunny Collection“ enthält die ersten beiden Gameboy-Episoden und unterstützt darüber hinaus den Super Gameboy. Je nachdem, welchen Teil man auswählt, erhält man einen anderen Rahmen. Nach dem dritten erschien dann im Jahr 2000 sogar ein vierter Teil, diesmal ausschließlich für den Gameboy Color. Anders als beim dritten Teil ist „Crazy Castle 4“ nicht mehr auf dem klassischen Gameboy spielbar.

Die neuen Titel führten dagegen das Spielprinzip des zweiten Teils fort. Wieder muss man Schlüssel sammeln, um die zahlreichen Level zu beenden. Der dritte Teil spielt sich daher wie der zweite, bietet aber eine wesentlich feinere Grafik. Erst im vierten Teil kamen einige wirkliche Neuerungen hinzu. Hier findet man neben den Schlüsseln auch Ballons und Munition für die Schleuder, mit denen man sich zusätzlich zu den schon bekannten Objekten wehren kann. Auch kann man erstmals mehrfach getroffen werden, bevor man das Zeitliche segnet. Das macht das Spiel viel weniger frustrierend als alle seine Vorgänger. Zudem sind die Level





Bugs Bunny: Crazy Castle III

viel weitläufiger und so herausfordernder als früher.

Nach seinen beiden Gameboy-Color-Abenteuern gab Bugs Bunny den Job im fünften Teil auf dem GBA – wieder bedingt durch Lizenzprobleme – an Woody Woodpecker ab. Zwar hatte Kemco die Rechte an den Warner-Bros-Charakteren verloren, dafür aber neue Lizenzen von Universal erhalten. Die Grafik



Bugs Bunny: Crazy Castle IV

im fünften Teil nutzt die Möglichkeiten des GBAs voll aus. Der Specht Woody ist in 3D gehalten und hat sogar eine Spezialfähigkeit, die sowohl Bugs als auch Micky fehlte: Er kann mit seinem Schnabel Hindernisse aus dem Weg picken. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich jedoch nichts geändert.

Aber egal, ob ihr euch für Micky, Bugs oder Woody entscheidet, alle „Crazy Castle“-Spiele

sind eine Herausforderung für die grauen Zellen und machen richtig Spaß.

### Fazit

An diesem ganzen Wirrwarr kann man gut erkennen, dass Micky in den 1990ern austauschbar geworden war. Zwar waren die Spiele aus der Not Kemcos heraus geboren, sie trotz nicht vorhandener Charakterlizenzen auch international zu veröffentlichen, allerdings merkt man keinem der Titel an, dass ursprünglich Micky in der Hauptrolle steckte. Und gerade die ersten beiden „Crazy Castle“-Titel funktionieren sogar durch die typischen Cartoon-Objekte wie Boxhandschuhe und Gewichte mit den Figuren der Warner Bros viel besser. „Crazy Castle“ 1 bis 4 kann man bis heute bei nahezu jedem Second-Hand-Händler finden. Sie kosten meist keine 10 € mehr. Die Micky-Spiele haben eher selten ihren Weg nach Europa geschafft. Diese Spiele findet man am ehesten auf den bekannten, aber illegalen Multigame-Cartridges. Ansonsten sind Plattformen wie ebay immer die erste Anlaufstelle für Sammler.



## Kalender „Retro Games 2011“

# So wird das Jahr ein bisschen schöner...

von Georg Fuchs

Der Sommer fällt witterungsbedingt aus? Der Urlaub fällt ins Wasser? Kein Schnee im Winter? Egal, denn mit der neuen Auflage der „Retro Games“-Kalender kann man als Retrogaming-Fan das ganze Jahr an die Wand starren, ohne etwas Wesentliches zu versäumen.

Wie schon in den vergangenen Jahren hat der Gestalter des Kalenders, Christian Wirsig, liebevoll und detailverliebt zwölf Kalenderblätter komponiert, von denen jedes einem Spieleklassiker aus der Welt der Commodore-Heimcomputer gewidmet ist.

Ein Monatsblatt des im A3-Format erscheinenden Kalenders enthält je einen großen und drei kleine Screenshots des „Spiels des Monats“, dazu eine Abbildung der Originalverpackung und einen kurzen Text zum Spiel. Die Screenshots vergleichen in der Regel unterschiedliche Plattformen, auch DOS-Versionen werden dementsprechend gewürdigt. Ein besonders nettes Element sind die aus den jeweiligen Spielen entnommenen Sprites,

die das Kalendarium, das jeweils das unterste Drittel jeder Seite einnimmt, an unterschiedlichen Tagen zieren.

Besonders gut gefiel mir am „Retro Kalender“ bisher immer die Mischung aus großen Spielehits, eher diskreten Evergreens und echten Geheimtipps, sodass für Kenner ebenso Überraschungen enthalten waren wie für jüngere Menschen, die mit Spielertiteln wie Silent Service höchstens aufgrund einiger Remakes neueren Datums etwas anfangen können. Dies ist auch in der aktuellen Auflage des Kalenders wieder gelungen, und so mischen sich die schon genannte U-Boot-Simulation und das Amiga-Jump'n'Run James Pond unter Namen wie Katakis, International Karate und



Battle Chess, deren Erwähnung nicht weniger als einen Hauch von Weltgeschichte spürbar werden lässt.

Weitere Titel im 2011er-Kalender sind der noch immer unübertroffene Strategie-Baller-Klassiker Paratroid, der etwas überbewertete Arcade-Hit Afterburner, die beiden wunderbaren Adventures The Krista und Elvira – Mistress of the Dark, die Wirtschaftssimulationen Mad TV und Ports of Call, richtungsweisend auf jeweils eigene Art – und last but not least das Wunderwerk Boulder Dash. Kosten: gut investierte 16,95 Euro.

### Infos

[1] <http://pacpub.de/>

[2] [http://www.amazon.de/Retro-Games-2011-Christian-Wirsig/dp/B0045D8FR8/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&s=books&qid=1287425895&sr=8-1](http://www.amazon.de/Retro-Games-2011-Christian-Wirsig/dp/B0045D8FR8/ref=sr_1_1?ie=UTF8&s=books&qid=1287425895&sr=8-1)

Vorstellung Werbespiel-Archiv

# Spiel mit Werbung

*In den 90er Jahren gab es vor allem in Deutschland einen Boom der ganz besonderen Art. Firmen, politische Parteien und nicht zuletzt verschiedene Regierungsstellen entdeckten das Medium Computerspiel für sich. In einer Zeit, als noch niemand den heimischen PC als Wegbereiter für Amokläufer verdächtigte, gab es eine schier unüberschaubare Flut an kostenlosen, oft wirklich gut gemachten Freeware-Spielen. Ein neues Genre wurde geboren: das Werbespiel.*

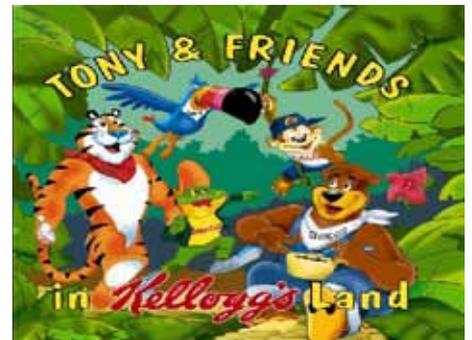
von Axel Meßinger

Wie aus dem Boden gestampft gründeten sich fremdbezahlte Entwicklerfirmen wie Art Department, Promotion Software, Glamus oder Rauser Advertainment, die Spiele für die verschiedensten Kunden entwickelten. Dabei wurden die Entwicklungskosten von den werbenden Firmen/Institutionen bezahlt, die Spiele dagegen kostenlos verteilt. Die Spiele der Sparkasse und der LBS z.B. lagen damals in jeder Geschäftsstelle kostenlos aus. Häufig musste man auch einen rückadressierten Umschlag losschicken, um die Disketten und/oder CDs zu bekommen. Auch wurden viele dieser Werbespiele Cover-CDs von Spiele- und Computerzeitschriften beigegeben.

Mit der Etablierung des Internets traten Werbe- und Infokampagnenspiele dann immer mehr in den Hintergrund. Seit dem Moorhuhn-Hype Ende der 90er wird der Markt zunehmend mit nicht an irgendwelche

Firmen gebundenen Flash-Spielchen überflutet. Aber natürlich gibt es auch heute noch gute Werbespiele, wie die Luka-Spiele der Adventure-Schmiede Deck 13 vor ein paar Jahren bewiesen.

Das Werbespiel-Genre soll eine öffentliche Plattform finden, deshalb betreibe ich seit Anfang Oktober 2010 einen einschlägigen Blog, der eine Übersicht über die Spiele der letzten 20, 25 Jahre geben soll. Bisher (Stand November 2010) kann ich hier schon sagenhafte über 100 Spiele sichten, bewerten und zum Download bereitstellen. Dabei habe ich in den letzten drei Monaten echte Perlen und Raritäten wie das Werbeadventure „Tim & Nina“ aus der Schweiz (von Aids Info) oder die Vollversion von „Cleanman“ (Scotch) zutage gefördert. Ein Ende dieser Ausgrabungstätigkeit mangels Masse ist absehbar nicht in Sicht. Seid auch ihr dazu aufgerufen, euch aktiv zu beteiligen! Habt ihr selbst irgendwo noch seltene



Werbespiele (PC, Amiga oder C64) in euren Diskboxen? Ich würde mich freuen, wenn ihr sie dem Werbespiel-Archiv zur Verfügung stellen könntet!

Infos

[1] <http://www.werbespiel-archiv.de.vu>

Bestellkarte für Internetverweigerer

## Lotek64

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

Mein Name: \_\_\_\_\_

Meine Adresse: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Porto  
bezahlen  
nicht  
vergessen

An

### Lotek64

Waltendorfer Hauptstr. 98  
A-8042 Graz  
Österreich

# Leise rieseln die Bits

von Marleen



Wenn sich unsere Autorin Marleen mit ihren Freunden Ulli, Daniel, Martina und René zum vorweihnachtlichen Plätzchenbacken treffen, kommt das dabei heraus. Für Nachahmer hier noch das Rezept für den Keksteig:

- ✳ 1 kg Mehl
- ✳ 200 gr Butter
- ✳ 200 gr Zucker
- ✳ 4 Eier
- ✳ 3 Päckchen Vanillezucker
- ✳ 1 Päckchen Backpulver

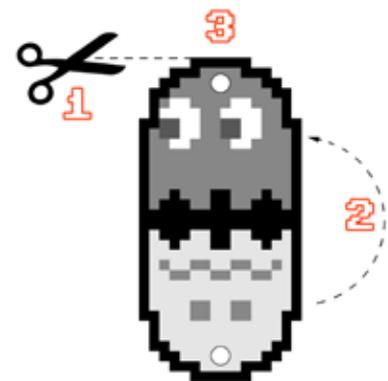
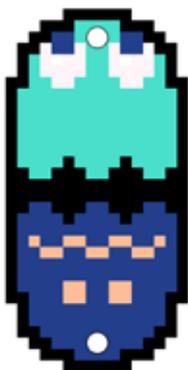
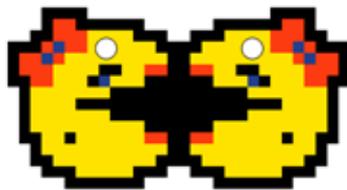
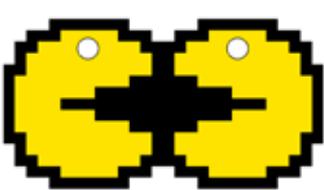
Zubereitung:

Alle Zutaten in eine Schüssel geben und vermengen. Fertigen Keksteig auf der mit Mehl bestreuten Tischplatte mit einem Nudelholz ausrollen und die Figuren mit einem Messer ausschneiden. Kekse im auf 170 Grad vorgeheizten Backofen 15 Minuten auf einem mit Backpapier ausgelegten Backblech gold gelb backen.

Für den Zuckerguss Puderzucker mit ganz wenig Wasser und Lebensmittelfarbe verrühren (der Guss muss zähflüssig bleiben). Die Plätzchen damit verzieren. Tipp: Mit einem Zahnstocher lässt sich noch feiner malen. ■



## Geschenkanhänger



### Bastelanleitung

Ein Anhänger besteht aus zwei Seiten: Figur komplett ausschneiden (1), dann die Hälften umklappen und zusammenkleben (2).

Abschließend das das Loch durchstechen (3), passendes Geschenkband durchziehen und am Baum oder Geschenk befestigen. Tipp: Die Seite auf dem Kopierer nach Bedarf vergrößern oder verkleinern. ■

Etwas Schmuckes für die Liebste

# Romantik-Recycling

von Marleen

**A**uch wenn ich ungern verallgemeinere, stimmt es doch: die meisten Frauen mögen Schmuck. Und die meisten Frauen (Männer bestimmt auch) freuen sich ganz besonders über etwas Selbstgemachtes.

Auch wenn deine Freundin sich nicht zu den Retro-Computer-Nerds zählt, wird sie romantische Aufmerksamkeiten sicher schätzen. Deshalb, in Vorbereitung auf Weihnachten oder, wenn die Zeit zu knapp wird, vielleicht

auch für den Valentinstag am 14. Februar, hier ein paar Anregungen für den Bastler.

## Alles ist drin

Vielleicht möchtest du lieber ein Herz aus einer Platine sägen, Tastatur-Tasten mit euren Initialen auf Ringe kleben oder ein wichtiges

Datum aus Taschenrechner-Tasten zusammensetzen? Lass deiner Fantasie freien Lauf...

Wer lieber basteln lässt, denn selbst die Zange zu schwingen, kann auch kaufen – zum Beispiel das beliebte Cat5-Armband [1].

Weiterer schöner Schmuck ist auf dem Bastel-Konsumportal etsy zu finden [2], mit etwas Glück auch auf dem deutschsprachigen Verwandten DaWanda [3] (Suchbegriffe „computer jewelry“ oder „computer schmuck“). Selbstgemacht sind die Sachen aber doch am schönsten. Also Männer – ran an die Zange und zeigt euren Frauen, dass in jedem Nerd auch ein Romantiker steckt...

Gürtel aus Flachbandkabel



Schicke Gürtel kann man in jeder Breite und Farbe herstellen, einfach das Lieblingskabel verwenden. Mein Gürtel ist hellblau, aber ich finde auch die goldenen toll oder den Klassiker, den Regenbogen. Die meisten Flachbandkabel gibt es günstig als Meterware zu kaufen. IDE-Kabel kann man, wenn gewünscht, schmaler schneiden. Den Taillenumfang deiner Freundin kennst du hoffentlich (zumindest nach Augenmaß). Charmant wäre es natürlich auch, den alten Rechner auf dem Dachboden auszuweiden, aber da müsste man dann wahrscheinlich anstückeln. Preislich ist die Gürtelschnalle der größte Faktor, die muss man allerdings nicht unbedingt neu kaufen – man kann auch einfach den Gürtel aus den Neunzigern (ganz hinten im Schrank) auseinandernehmen. Ansonsten braucht man dann noch Klebeband, um die Enden abzukleben und die Gürtelschnalle am Kabel zu befestigen (siehe Foto). Die größte Hürde bei der Herstellung ist die Nietenzange, ohne die wird es schwierig. Die Nieten würde ich ganz zum Schluss einstanzen, so alle 3 bis 4 cm ein Loch reicht aus.

Teile: Gürtelschnalle, Flachbandkabel nach Wahl (z.B. von conrad.de), Nietenzange und Nieten, Klebeband

Preis der Teile: ●●●●●●  
Aufwand: ●●●●●●  
Benötigtes Geschick: ●●●●●●

Resistor-Ohrhänge

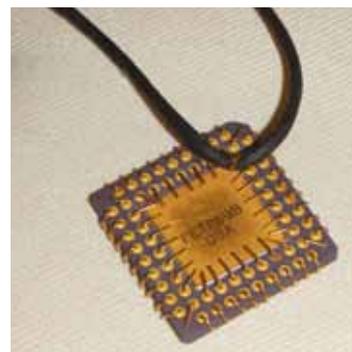


Ohrhänge aus Kleinteilen gehen immer. Am liebsten mag ich Resistoren (Widerstände), da gibt es so viele schöne Farben zur Auswahl und der Geek-Faktor ist eher erst auf den zweiten Blick zu erkennen, was die Ohrhänge auch für Nicht-Nerds absolut alltagstauglich macht. Die Herstellung ist ganz einfach: man muss dem Widerstand nur mit einer feinen Zange an einem Ende einen Draht-Kringel verpassen und ihn mit einem Ohrhänger-Rohling vereinen. Geschicktere Bastler können natürlich auch mehrere Resistoren pro Rohling verwenden und sie künstlerisch anordnen. Entsprechende Ohrstecker-Rohlinge gibt es günstig zu kaufen. Ich würde da tatsächlich vergoldete oder versilberte nehmen, da viele Menschen auf das Nickel in billigeren Hängern allergisch reagieren. Rohlinge gibt es offen und zum Schließen – ich bevorzuge die geschlossenen, weil man den Ohrhänger nicht so leicht verliert. Teuer wird es so oder so nicht, ich habe für zwei verschließbare, vergoldete Rohlinge beim Juwelier an der Ecke 10 Euro bezahlt, und Silber kann nur günstiger sein. Bei der Beschaffung der Resistoren würde ich mich beeilen, da moderne elektronische Bauteile langsam so klein sind, dass man sie mit der Lupe suchen muss.

Teile: Resistoren in ihrer Lieblingsfarbe, Ohrhängerchen, Zange

Preis der Teile: ●●●●●●  
Aufwand: ●●●●●●  
Benötigtes Geschick: ●●●●●●

Prozessor-Halskette



Die Prozessor-Halskette ist schick und dabei so subtil, dass ich sie durchaus im Büro zum Karo-Rock trage. Sie ist wirklich einfach herzustellen: wenn man die Kontakte umbiegt, kann man damit ein Band oder eine schmale Kette festkleben. Die Rückseite sollte wegen der enthaltenen Schadstoffe lieber lackiert werden. Wenn kein Klarlack zur Hand ist: mal im Kosmetik-Fach nach durchsichtigem Nagellack schauen.

Teile: Prozessor, Lederband oder Kette, Klarlack

Preis der Teile: ●●●●●●  
Aufwand: ●●●●●●  
Benötigtes Geschick: ●●●●●●

## Infos

[1] Versandhändler X-Tremegeek: <http://www.x-tremegeek.com/templates/searchDetail.asp?productid=16290>

[2] Bastelportal etsy: <http://www.etsy.com>

[3] Bastelportal DaWanda: <http://de.dawanda.com>

Santa Claus rettet das Weihnachtsfest

# Daze Before Christmas



*Ist das dieses Jahr nicht ein herrlicher Winterbeginn? Schon Ende November hat es bei uns zu schneien angefangen. Die Kinder bauen die ersten Schneemänner, überall sieht man wieder Lichter und Schmuckbögen in den Fenstern. Nun, wer da dennoch nicht in weihnachtliche Stimmung kommt, dem hilft vielleicht ein altes Jump&Run-Spiel aus dem Hause Sunsoft weiter.*

von Axel Meßinger

Moment mal“, höre ich schon den einen oder anderen Leser unter euch sagen. „Sunsoft? Der Name kommt mir bekannt vor!“ In der Tat war die japanische Spieleschmiede, die sich heute auf diverse Pachinko- und Mahjongg-Spiele spezialisiert hat, in den späten 80er und frühen 90er Jahren sehr aktiv in den USA und Europa. Aus diesem Haus kommen viele hochwertige Jump&Runs wie die beiden „Aero the Acrobat“-Spiele, aber auch „Bugs Bunny Rabbit Rampage“, „Speedy Gonzales“ oder „Zero the Kamikaze Squirrel“. Auch „Daze Before Christmas“ gehört zu den damaligen Sunsoft-Plattformern und erschien für den SEGA Mega Drive in Australien zusammen mit dem Spiel „Ecco Jr.“ Das Spiel gehört heute zu den seltensten Spielen der Sega-Konsole, da es nie

eine Veröffentlichung in einem anderen Land gab. Ein paar Monate später erschien gerade mal eine Portierung für das Super Nintendo in den USA und Europa.

## Von Elfen und Rentieren

Eigentlich könnte es diesmal ein richtig gemütliches Weihnachtsfest werden. Alle Geschenke sind gepackt und die Elfen haben ganze Arbeit geleistet. Doch kurz vor der Bescherung taucht so ein hundsgemeiner Halunke von Schneemann auf. Er entführt alle Rentiere und die Elfen des Nordpols. Santa Claus, dessen Rolle der Spieler übernimmt, schnappt sich seinen Gabensack und durchquert die ganze Welt, um das Weihnachtsfest zu retten. Dabei kommt er durch zauberhafte Schneelandschaften, besucht große Spielzeugfabri-

ken und passiert prachtvolle Höhlenwelten. Mit seiner guten Weihnachtsmannmagie verwandelt er die verwunschenen Spielzeuge und lebenden Schneemannebilder in harmlose Weihnachtsgeschenke. Diese werden über den gesamten Spielverlauf gehortet und in speziellen Levels in die Schornsteine der erwartungsfrohen Menschen geworfen. In den Levels entdeckt Santa dabei auch Geschenke, die man öffnen kann. Darin befindet sich normalerweise eine Glocke (fungiert als Checkpoint), ein Extraleben, eine Weihnachtsmütze (Aufstockung der Lebensenergie) oder einen vermissten Elf. Aber Vorsicht: manchmal enthalten diese Päckchen auch Gegner und Bomben – dann sollte man lieber die Finger davon lassen. Hin und wieder findet man in den Levels mächtige Feuerzauber. Diese benötigt der

links: Der Zauberangriff verwandelt Gegner in Geschenke, Mitte und rechts: Stimmungsvolle Bilder leiten das jeweilige Level ein.



Spieler, um Rentiere aus Eiskäfigen zu befreien oder gegen die Schneemänner-Widersacher zu kämpfen. Und nicht zuletzt gibt es dann noch die Tasse Kaffee. Trinkt Santa davon, verwandelt er sich für kurze Zeit in seinen gar nicht lieben Zwillingbruder „Anti-Claus“. Als solcher ist er zwar unverwundbar, er kann allerdings keinerlei Geschenke einsammeln.

Das Leveldesign ist wirklich gut gelungen. Mal ist es eure Aufgabe, unbeschadet von A nach B zu kommen, mal müsst ihr alle Rentiere befreien, und in noch anderen Levels gilt es, Geschenke in die Schornsteine zu werfen oder am Ende einen Bosskampf zu bestehen. Dazu gibt es Levels mit automatischem Scrolling oder solche mit stetig steigendem Wasserspiegel. Santa kann sich dabei auf zweierlei Art der Gegner erwehren. Entweder er benutzt einen Zauberspruch oder er führt eine Stampfattacke aus der Luft, die ihr auslöst, wenn ihr in der Bewegung den Sprungknopf ein weiteres Mal betätigt.

### Weihnachtliche Atmosphäre

Die handwerkliche Komponente des Spiels hat einen gesonderten Absatz verdient. Die Comicgrafik ist mit das Schönste, was es auf dem SNES zu sehen gibt. Nicht nur, dass jedes Level mit einem passenden Bild eröffnet wird,



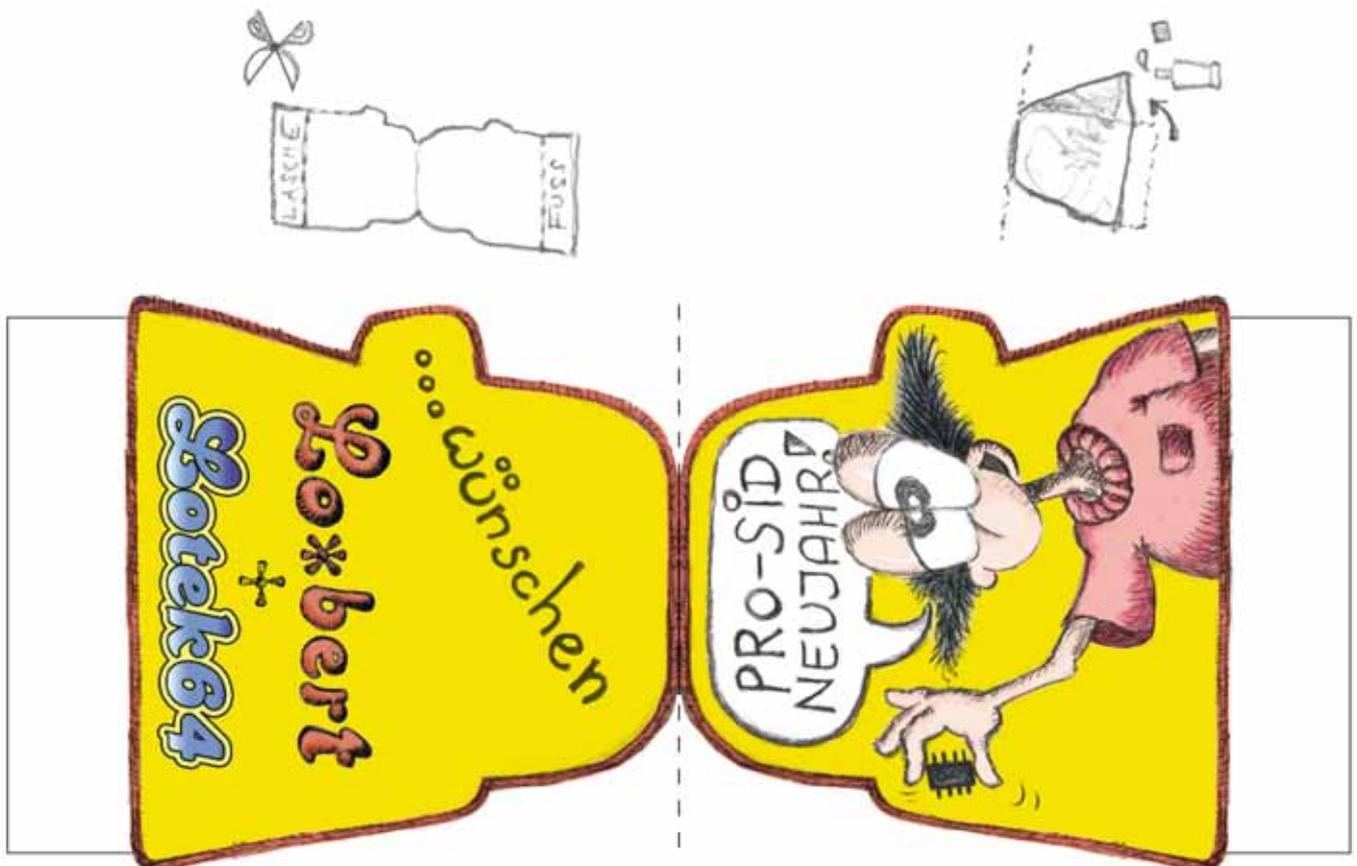
Über den Dächern von Russland, rechts: „Anti-Claus“ ist unbesiegbar, aber auch böse

das Spiel ist zudem voll von offenen und versteckten Verweisen auf die Weihnachtssymbolik. Dazu kommen die tollen Animationen und die vielen Details im Hintergrund. Jedes Level hat einen eigenen Hintergrund und sogar einen eigenen Soundtrack spendiert bekommen. Jedem MIDI-Stück liegt ein klassischer Weihnachtssong zugrunde, und es ist eine Freude für die Ohren, wie diese Lieder nicht nur bestens gecovert, sondern komplett neu interpretiert werden. Von ruhigen Stücken in Höhlen-Levels bis hin zu beschwingten Gute-Laune-Nummern in den Schneelandschaften

lässt sich der Soundtrack als ausnahmslos gelungen bezeichnen.

Zusammenfassend kann man hier eine klare Empfehlung aussprechen. Das Weihnachtsthema wurde hier sehr würdig, wenn auch stellenweise etwas kitschig, umgesetzt. Dazu kommen ein flottes Gameplay und 24 Levels voller Ideen und Kreativität. Leider ist auch die SNES-Version recht selten zu bekommen. So bezahlt man bei Ebay allein für die Cartridge schon ca. 40€. Eine Version mit Verpackung und Handbuch kann schon mal auf bis zu 200€ steigen. ■

## Mit Lo\*bert ins neue Jahr





# Link

## The Legend of Zelda (Nintendo)

Auch wenn Link in fast jedem Titel etwas anders aussieht, besteht sein Outfit immer aus einer grünen Tunika und einer langen Mütze. Er ist magiebegabt und besitzt – wahrscheinlich aufgrund seiner Abstammung – gute Fertigkeiten mit Schwert und Bogen.



Beste Titel (Auswahl):  
A Link to the Past (SNES)  
Link's Awakening (GB, GBC)  
Ocarina of Time (N64)  
The Minish Cap (GBA)

Erster Auftritt: 1987  
Erfinder: Shigeru Miyamoto  
Heimatkonsole: NES  
Vertreten auf: NES, SNES, CDi, GB, GBC, N64, GBA, GCN, Wii, NDS

Mit „The Legend of Zelda“ stellte Shigeru Miyamoto ein komplett neues Spielprinzip vor. Der Spieler wurde in eine komplett fremde Umgebung geworfen und war gezwungen, sie auf eigene Faust zu erkunden. Im Gegensatz zu den vorherrschenden Jump'n'Runs dieser Zeit war man vollkommen auf sich allein gestellt. Verkörpert wird der Spieler in den Zelda-Spielen seit jeher von Link. Der Name ist nicht zufällig gewählt. Link soll die Verbindung (den Link)

vom Spieler zur Spielfigur herstellen. Im Gegensatz zu den meisten anderen großen Franchises ist Link dabei aber nicht immer ein und dieselbe Person, sondern der letzte Vertreter der Blutlinie eines alten Rittergeschlechts. Link spricht nicht. Miyamoto begründet dies damit, dass jeder Spieler sich seine eigene Stimme für Link vorstellen soll.

So soll die Identifikation und Bindung mit dem Helden noch stärker werden.

(Steffen Große Coosmann)

### Videogame Heroes

Im Jahre 2010 blickt die Welt auf nunmehr 40 Jahre Videospiele zurück. Wir haben Münzen gesammelt, Pillen und Geister gefressen, unseren Konkurrenten die Rücklichter gezeigt, Prinzessinnen gerettet und einen Bossgegner nach dem anderen geplättet. Doch waren das wirklich wir? Oder waren es nicht vielmehr unsere Helden auf dem Bildschirm? Hier bei Lotek64 werden Charaktere vorgestellt, die maßgeblich die Entwicklung des Videospieles vorangetrieben haben und die zu Ikonen der virtuellen Welt wurden.