

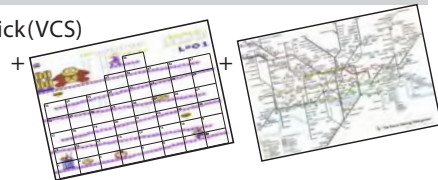
THANKS FOR ALL THE FISH

Lotek64



#42 / SEPTEMBER 2012

C64-Beat'em Ups+JackTramiel+SIDologie+SQRXZ+Plan9+Chipmusik+MB-Commander-Joystick(VCS)



Pionier, Altmeister und Zauberer am MOS6581

Interview: Rob Hubbard

SEITE 12



Interview mit TheParappa

Retrowelle auf YouTube

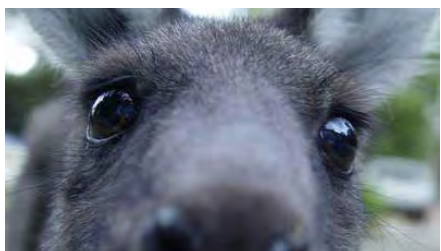
SEITE 22



Abschluss der Romantrilogie von Constantin Gillies

Extraleben III: Endboss

SEITE 34



Werkschau und Interview

Kangaroo MusiQue

SEITE 30



Lotek64 #42, September 2012 www.lotek64.com 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

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



LIEBE LOTEKS!

Freuen wir uns, mit dieser Ausgabe von Lotek64 anlässlich unseres 10. Geburtstags die Antwort auf die alles umfassende Frage hinsichtlich des Lebens, des Universums und hinter überhaupt allem gefunden zu haben. Nun ja, zumindest in Form dieser, unserer Jubiläumsausgabennummer zweiundvierzig. Wir wünschen viel Vergnügen beim retro-rechnerumwölkten Schmöckern und Grübeln, doch es stellt sich natürlich noch die Frage nach der Frage:

Was, um aller Himmel willen, könnte die ursprüngliche Vorgabe gewesen sein, die uns diese Antwort beschert hat? Generationen von altgedienten Schaltkreisen haben gebrütet, die sagemumwobene Frage gestellt, doch zumindest die Antwort liegt nun hier in euren Händen, beziehungsweise auf euren Festplatten oder nichtflüchtigen Speicherbausteinen oder, schlimmer noch, in euren flüchtigen Retroarbeitsspeichern bereit.

Ach ja, bevor wir's vergessen: Vielen herzlichen Dank für all die leckeren Fische! [1] [2]

READY ■

[1] Ziemlich harmlos? Mehr dazu findet sich jedenfalls in „The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy“ von Douglas Adams, einer legendären Trilogie aus vier Büchern rund um Arthur Dent, Ford Prefect, Zaphod Beeblebrox und Trillian sowie natürlich dem neurotisch-paranoiden Droiden Marvin.

[2] Außerdem: C64-Musiklegende Rob Hubbard hat uns ein Interview gegeben, Axel ist zurück, wir haben eine neue SID-Serie, und und und. Danke für 10 tolle Jahre!



Das Land
Steiermark

→ Kultur

INHALT

Lo*bert (Martinland) 2
 Editorial, Impressum, Abo-Info..... 3
 Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann)..... 4
 Feedback, Gewinnspiel, Lotek64-Nachbestellungen..... 6
 Terminkalender 7
 Eine unheimliche Begegnung in der Twilight Zone (Karsten Uhl) 8
 Amiga-Jump'n'Run Sqrzx (Andranik Ghalustians)..... 10
 Indie-Adventure The Sea Will Claim Everything (Andreas Dobersberger) 11
 Interview mit SID-Meister Rob Hubbard (Georg Fuchs)..... 12
 Hubbard-Musikempfehlungen (Georg Fuchs)..... 14
 SIDologie (Martinland) 15
 Buch: Nintendo „Game Boy“ (Steffen Große Coosmann)..... 15
 Donkey-Kong-Shirts (Marleen)..... 16
 10 Jahre Lotek64: Brettspiel Retro Paper Kong; Poster (Carl Attrill) Heftmitte
 Retro Treasures: MB-Commander -Joysticks (VCS) (Simon Quernhorst) 21
 Retrowelle auf YouTube: Interview mit TheParappa (Axel Meßinger) 22
 C64-Beat'em-Up-Special, Teil 3 (Georg Fuchs) 25
 Adventure-Schatzkiste: Plan 9 From Outer Space (Axel Meßinger) 29
 Kangaroo MusiQue: Werkschau und Interview (Steffen Große Coosmann) 30
 Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann) 32
 Buch: Endboss – Extraleben Teil 3 (Lars „Ghandy“ Sobiraj)..... 34
 Videogame Heroes #08: Pac-Man (Andranik Ghalustians) 36

IMPRESSUM, ABO, KONTAKT

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

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen. Da für den Versand der Hefte ins In- und Ausland völlig unterschiedliche Bedingungen gelten, wir aber vermeiden möchten, dass für unsere Abonentinnen und Abonenten unterschiedliche Tarife gelten, gilt seit Lotek64 #37 der Preis von 2 Euro pro Heft. Ein Jahresabo (4 Ausgaben) kostet also 8 Euro.

Abos werden nicht automatisch verlängert. Jedes persönlich adressierte Heft erhält einen Vermerk mit dem Guthaben VOR Versand. Läuft ein Abo aus, wird dies ebenfalls auf dem Adressetikett bekannt gegeben, damit eine Verlängerung rechtzeitig erfolgen kann.

Internationale Bankverbindung (IBAN):
AT58 1200 0766 2110 8400, BIC: BKAUATWW
Kontoinhaber: Georg Fuchs
Österreich:
Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)
Paypal: commodore@aon.at

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorna-
me Nachname“ angeben, max. 35 Zeichen! Wer
ein Abo bestellt, 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



DIE REDAKTION



ARNDT **MARLEEN** **AXEL** **KLEMENS** **LARS** **RÄINER** **MÄRTIN** **JENS** **STEFFEN** **GEORG**
 adettke@ marleen@ axel@ rainer@ martinland@ jens@ steffen@ gfuchs@
 lotek64.com lotek64.com lotek64.com lotek64.com lotek64.com lotek64.com lotek64.com lotek64.com

Junii 2012

05.06.2012

13 **Tech-Sounds**, die es nicht mehr gibt
<http://blog.laptopmag.com/13-tech-sounds-that-no-longer-exist>

09.06.2012

Ultraflash-Noter V3.0 für den C64
<http://csdb.dk/release/?id=109072&show=notes>

Ein **selbstgebauter 68k-Rechner**

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board107-sonstiges/board44-bastelecke/48437-selbstbau-68k-rechner/>

12.06.2012

Die Macher von Space Quest haben ihr **Kickstarter-Projekt** durchgebracht:
<http://www.kickstarter.com/projects/spaceventure/two-guys-spaceventure-by-the-creators-of-space-que>

15.06.2012

Für 300.000 Euro wurde ein **Apple I** aus dem Jahr 1976 versteigert. Der Neupreis betrug 666,66 Dollar.
<http://news.orf.at/stories/2125944/>

17.06.2012

Der Prototyp der **SuperCard Pro**, wohl ein Ersatz für KryoFlux und die 1541Ultimate in einem, wurde fertig gestellt.
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=42823>

20.06.2012

Ein Mann spielt seit zehn Jahren eine **Civilization-2**-Partie immer weiter:
<http://derstandard.at/1339638324632/Rekordverdaechtig-Mann-spielt-seit-zehn-Jahren-die-gleiche-Civilization-2-Partie>

24.06.2012

Wiederentdeckte C64-Spiele **Ganymed** und **5 Tage im Ballon**
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=109272> / <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=109273>

Ein neues C64-Spiel ist in Arbeit: **Hyperion**

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=42886>

NeoTunes, eine große SID-Sammlung, läuft jetzt auch ohne NeoRAM.

<http://www.csdb.dk/release/?id=98315&show=summary#summary>

Sixth Sense Investigations für den Amiga wird von der AmigaFuture-Redaktion zum kostenlosen Download bereitgestellt:

http://www.amigafuture.de/downloads.php?view=detail&df_id=3633&sid=4a51988b2e86100b2b37fd1de7440be

C128-Dual-Monitor-Demo: Flexman demonstriert am Grazer Commodore-Treffen die Möglichkeit, mit einem C128 im Werkszustand auf zwei Bildschirmen gleichzeitig unterschiedliche Inhalte darzustellen.
Video: <http://youtu.be/UDhFfSjvEvQ>

30.06.2012

Minitel eingestellt: Am 30. Juni 2012 wurde der französische Onlinedienst Minitel nach 30 Jahren eingestellt. Im Gegensatz zu Versuchen in den USA, Deutschland und auch Österreich, Online-Dienste für große Teile der Bevölkerung verfügbar zu machen, war Minitel schon in den 80ern sehr erfolgreich und nahm auch die Idee der App-Stores vorweg: Die französische Post kassierte 40 % der nach Dauer der Benutzung abgerechneten Online-Services, die Anbieter 60 %. Ende der 90er-Jahre nutzte fast die Hälfte der französischen Bevölkerung die Minitel-Angebote, zuletzt waren es noch 2 Millionen Nutzer. Die Minitel-Terminals konnten keine hochauflösende Grafik darstellen und waren zeitgenössischen PCs weitgehend unterlegen, dafür wurden sie kostenlos zur Verfügung gestellt und waren unkompliziert zu bedienen. Erst 2011 überholte das Internet in Frankreich Minitel.



<http://www.minitel.fr>
<http://www.bbc.co.uk/news/world-18620320>

Juli 2012

01.07.2012

Ein neues Update der High Voltage SID Collection, **HVSC #57**, ist erschienen
<http://hvsc.c64.org/>

07.07.2012

Alter Ego – nicht die Lebenssimulation, sondern das in Lotek64 #40 vorgestellte Spiel, gibt es nun auch als ZX-Spectrum- und NES-Version.
http://www.retrosouls.net/?page_id=614

11.07.2012

Jeri Ellsworth baut einen **C64-Bass**.
http://youtu.be/_kDhpFaf4EY

12.07.2012

Das **erste Foto im Internet**
<http://de.nachrichten.yahoo.com/blogs/total-digital/vor-20-jahren-erstes-foto-im-internet-120410706.html>

Eine **Spielesammlung** mit 7000 originalverpackten Spielen wurde für 999.999,99 Euro verkauft:
<http://derstandard.at/1341845119010/Mann-sammelte-15-Jahre-lang-fuer-die-perfekte-Videospiel-Sammlung>

15.07.2012

Wenn dieses Projekt 10.000 Unterstützter bekommt, wird ein „**Last Ninja**“-**LEGO-Kasten** veröffentlicht.
<http://lego.cuusoo.com/ideas/view/20375>

26.07.2012

Der **allererste Computergrafikfilm**
<http://www.visualnews.com/2012/07/18/first-computer-graphics-film-ever-from-1963/>

29.07.2012

C64-Fassung von **Williamsburg Adventure** veröffentlicht:
<http://www.commodore16.com/phpBB3/viewtopic.php?f=38&t=1247>

31.07.2012

Black Forest Games (Nachfolger von Spellbound) entwickeln ein **neues Giana-Sisters-Spiel**, die Finanzierung durch Kickstarter war erfolgreich.
<http://www.kickstarter.com/projects/project-giana/project-giana>
<http://www.golem.de/news/black-forest-games-project-giana-als-neuaufgabe-des-80er-klassikers-1207-93542.html>

August 2012

02.08.12

Das Videospielmusikkonzert am 15. November 2012 in Köln wird laut **Chris Hülsbeck** auch im Radio übertragen und im Internet gestreamt. Wer also kein Ticket ergattern konnte (oder auf Kickstarter mitgeboten hat), kann das Konzert trotzdem hören.

08.08.2012

Gamebase64-Update auf Version 9
<http://www.gb64.com>

09.08.2012

Deutsche Version des britischen Magazins **Retro Gamer**
<http://www.gamersglobal.de/news/56651/retro-gamer-12012-ankuendigung-und-leseprobe>

10.08.2012

Pac-Man – The Movie, ein sehr gut gemachter Film mit überraschenden Perspektiven:
<http://vimeo.com/46717788>

12.08.2012

Berliner Festival bringt **Computerspiele auf die Straße**.

<http://web.de/magazine/spiele/aktuell/15991384-tetris-draussen-streetgames-community-erobert-berlin.html>

14.08.2012

GameBoy online spielen:
<http://gamecenter.grantgalitz.org/>

15.08.2012

Eine **Pac-Man-Eiswürfelform**
<http://www.amazon.de/gp/product/B004GIXHUC/>

17.08.2012

Die Compact Disc wird 30.

19.08.2012

Psychotest: Welcher Computer seid ihr?
<http://interact.bcs.org/whatcomputerami/index.htm>

22.08.2012

Psygnosis ist jetzt endgültig Geschichte:
<http://www.golem.de/news/psygnosis-sony-schliesst-wipeout-entwickler-1208-94013.html>

David Crane, der Mann hinter Pitfall, kann über Kickstarter nicht genug Geld für sein neues Spiel – eine Art Pitfall – aufreiben.
<http://www.kickstarter.com/projects/jungleventure/david-cranes-jungle-adventure-0>

23.08.2012

Hier versucht ein ambitioniertes Team das Spiel **Riven mit einer 3D-Engine** nachzubauen, sprich: die Welt wird wirklich frei begehbar. Der „Myst“-Nachfolger hatte in der ursprünglichen Fassung nur Standbilder.
<http://www.starryexpansion.com/what-is-starry-expansion/>

Revolution sucht und findet auf Kickstarter nach Spendern für ein **Baphomets Fluch 5**. Das ursprüngliche Baphomet-Team wird wieder zusammenkommen und ein Adventure in 2D gestalten.
<http://www.kickstarter.com/projects/165500047/broken-sword-the-serpents-curse-adventure>

Das 16-Bit-Spiel „**The Border Lands**“ kann man jetzt im Browser spielen:
<http://derstandard.at/1345164942879/The-Border-Lands-16-Bit-Klassiker-kostenlos-spielbar>

26.08.2012

Es gibt einen neuen Spielepublisher für C64-Spiele namens „**Flimsoft Publishing**“. Ihr erstes Spiel heißt „**Alien Bash 2**“, ein Demo gibt es auf der Webseite.

<http://www.flimsoft.co.uk/index.html>
<http://csdb.dk/release/index.php?id=110624>

29.08.2012

Die Benutzeroberfläche **BLIT**:
<http://techchannel.att.com/play-video.cfm/2012/8/27/AT&T-Archives-BLIT-UNIX-GUI>

30.08.2012

IK+ im Browser spielen – allerdings mit Geschwindigkeitsproblemen:
<http://simianzombie.com/files/flashgames/ik>

31.08.2012

Die Freie Universität Berlin und das Deutsche Museum München haben das „**Konrad Zuse Internet Archiv**“ eröffnet:
<http://zuse-z1.zib.de>

Microsoft portiert alte **Atari-Spiele zu HTML5**:
<http://www.gulli.com/news/19606-microsoft-portiert-alte-atari-spiele-zu-html5-2012-08-31>

Ein **Textadventurekurs** für den C64:
<http://retro.lonningdal.net/home.php?page=Adventure>

September 2012

02.09.2012

Mollusk Redux und **Quod Init Exit** (beide C64) auf Modul erhältlich:
<http://www.rgcd.co.uk/>

Cevicompo I

<http://www.cevicompo.org>

Ein **Commodore noch im Einsatz**:
<http://www.schwarzwaelderbote.de/inhalt.slug-too-long.ae423eb3-3424-4506-9378-72230c7840ae.html>

03.09.2012

Nach acht Jahren Entwicklungsarbeit wurde ein kostenloses Remake von Half Life zum Download (ca. 3,1 GB) veröffentlicht.
<http://www.blackmesasource.com>

05.09.2012

Auch die **Pro-Pinball**-Entwickler suchen auf Kickstarter nach Spendern:
<http://www.kickstarter.com/projects/1790321238/pro-pinball-revived-and-remastered?ref=live>

10.09.2012

Die **Musikkassette** wird 50.
<http://web.de/magazine/lifestyle/leben/16205122-musikkassette-ueberlebt-kinderzimmer.html>

Laptop-Erfinder stirbt mit 69 Jahren:
<http://www.golem.de/news/bill-mogridge-laptop-erfinder-stirbt-im-alter-von-69-jahren-1209-94449.html>

16.09.2012

Ein **PC-Betriebssystem**, das sich am C64 orientiert:
<http://www.losethos.com>

Neues C64-Ballerspiel „**Tron Phase One**“:
<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board8-spiele/49594-neues-ballerspiel-tron-phase-one/>



Versionscheck (Stand: 25.09.2011)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.4.1	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.3	C64, VC 20, C128, Plus/4, PET, C64DTV, CBM-II	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.7.4	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MESS	0.147	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.147	Automaten	http://mamedev.org/
Yape	1.0.3	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.5.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.3.2	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

Feedback



vs.



Hallo Lotek-Team,

toll, dass es zum 30. Geburtstag einen Artikel zum ZX Spectrum in eurer Zeitschrift gab. Es sind aber ein paar Dinge drin, die ihr vielleicht in der nächsten Ausgabe berichtigen wollt. So brauchten Spectrum-Joystickinterfaces keinen Adapter, um Standard-Atari-Joysticks zu nutzen. Das wäre ja unsinnig, denn gerade das war ja der Standard. Nur mit dem Erscheinen des +2 und +3 versuchte AMSTRAD einen eigenen Joystick-Port zu etablieren, der direkt in die Geräte eingebaut war. Das ging schief und dafür braucht man Adapter, man konnte aber auch an diese Geräte ein Joystick-Interface anschließen (und hat so bis zu 3 verschiedene Joysticks anschließbar).

Angedeutet werden die Vorteile des Spectrum, aber richtig angesprochen wird es nie: Man streitet sich ja noch, ob der Z80 oder der 6502 der bessere Prozessor ist, Fakt ist aber auf jeden Fall, dass reine Rechenoperationen schneller durchgeführt wurden, sodass der Spectrum trotz fehlenden Grafikchips z.B. im Bereich von Vektorgrafik dem C64 gleichwertig, wenn nicht gar überlegen ist. Da Spiele aber grafisch immer aufwändiger wurden, zeigte sich doch eine Überlegenheit gerade bei Spielen. Gerade die Einfachheit des internen Aufbaus machte den Computer schon für Anfänger verständlich und über die hohe Prozessorleistung (3,5 MHz) ergeben sich bis heute immer wieder Möglichkeiten, an die man in den 80ern noch nicht mal dachte.

Falsch ist auch die Aussage, dass Sinclair die Computersparte an Amstrad verkauft hätte. Der QL z.B. ging nicht an Amstrad, es wurde lediglich die Spectrum-Reihe verkauft (sowie das Recht weitere Rechner unter dem Sinclair-Label zu produzieren). Sinclair selbst stellte danach noch den Z88 her, eine Mischung aus Taschenrechner und Laptop.

Der Artikel ist aber trotzdem hervorragend, ich will hier nicht nur meckern.

Amstrad hat übrigens in der Folgezeit Receiver für das Sky-Bezahlfernsehen produziert, und als es Amstrad schlechter ging, hat Sky kurzerhand Amstrad aufgekauft. Damit gehören die Spectrum-Rechte heute Sky und jeder, der die Bundesliga schaut, ist damit mit dem Spectrum verknüpft. *Thomas Eberle*

Hallo Thomas,

danke für die Anmerkungen zum Spectrum-Artikel im letzten Lotek64-Heft! Die Berichtigungen und Anmerkungen liefern wir hiermit gerne nach, allerdings weise ich darauf hin, dass auf jedes „Spectrum war doch besser“-Argument mindestens drei Gründe nahegelegt werden, warum der C64 der einzig wahre Heimcomputer war/ist.

Persönlich finde ich es unmöglich, festzulegen, welcher Rechner besser war. Natürlich hat der Spectrum Vorteile durch seinen Prozessor, die besonders bei Vektorgrafiken deutlich werden. Andererseits gehörte die 1541 beim C64 zur Basisausrüstung, zumindest außerhalb Großbritanniens, was das System doch vielseitiger machte. Vom SID-Sound gar nicht zu reden. Ich finde, dass beide Systeme als Spieleplattform ihren besonderen Charme haben, der aber nur dann wirklich sichtbar wird, wenn sich ein Spiel die Stärken der jeweiligen Hardware zunutze macht und nicht einfach auf die billigst mögliche Weise konvertiert wurde, wie es in den 80ern oft der Fall war.

Georg Fuchs

Alles tiptop, ihr macht wirklich immer ein interessantes und abwechslungsreiches Heft. Besonders gefallen mir der Blick über den Tellerrand zu den alten Konsolen und zur Chipmusik. Und da hätte ich meinen einzigen Kritikpunkt, ich hätte gerne wieder die Gratis-Chipmusiktipp. Ich bin nämlich wirklich mit Lotek64 erst zu dieser Musik gekommen, ich kenne da wirklich nur sehr wenig, darum hat es mir immer recht gefallen, wenn ich da herumgustieren konnte. Aber das ist ja wirklich nur ein Minipunkt, das Heft ist einfach super und noch dazu zu dem Preis!

Thomas Aichinger via Facebook

Danke für das Lob! Anmerkung: Fast alle der vorgestellten Chipmusikreleases sind kostenlos.

Ich fände ein **hübscheres „Cover“** ganz angenehm. meine Erste Lotek64 – da wusste ich nicht, ob der Umschlag fehlt, weil das Inhaltsverzeichnis vorne so groß war. *Boris Ruben*

Das Coverdesign von Lotek64 ist seit der ersten Ausgabe vor zehn Jahren fast unverändert geblieben. Wir sind davon überzeugt, dass die Gestaltung nicht nur einen Wiedererkennungswert hat, sondern bei der eingeschränkten Druckqualität, die wir aus Kostengründen verwenden, besser aussieht als z.B. ein buntes, großformatiges Bild.

Lotek64
Gewinnspiel



Das noch eingeschweißte Exemplar des „Großen Commodore 64 Buchs“, das uns Uwe Peters zur Verfügung gestellt hat, geht an Andreas Millinger aus Gaschurn.

Auflösung
 Die richtige Antwort auf die Frage nach dem ersten für den Commodore 64 veröffentlichten Spiel lautet **Jupiter Lander**. Wir gratulieren!



In finsternen Verliesen...

...werden unter unwürdigen Bedingungen Restbestände jener Lotek-Hefte gelagert, die trotz widrigster Umstände die Zeiten überdauert haben. Wer seine Sammlung vervollständigen will oder einfach sonst schon alles hat, kann ältere Ausgaben von Lotek64 zu folgenden Preisen – zuzüglich Portokosten – nachbestellen:

Ausgabe	Preis
#41	0,5 Euro
#40	2 Euro
#39	3 Euro
#38	1 Euro
#37	2 Euro
#34/35	1 Euro
#29	1 Euro
#28	2 Euro
#27	1 Euro
#26	1 Euro
#25	2 Euro
#23	2 Euro
#17	2 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#15	2 Euro
#14	0,50 Euro
#12	3 Euro
#11	1 Euro
#10	2 Euro
#07	2 Euro
#Extended (PSP)	1 Euro

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte: 01-06, 08, 09, 13, 16, 18–22, 24, 30–33, 36



Kalender

Retro-Spiele-Event RGB2R

Alljährlich findet in Heidelberg das Retro-Spiele-Event RGB2R des Vereins NoName statt. Vom 1. bis 4. November 2012 werden im Bürgerhaus Schlierbach wieder zahlreiche Retro-Gaming-Fans anwesend sein. Als Unkostenbeitrag werden für alle vier Tage lediglich 15 Euro berechnet, das Frühstück ist im Preis inbegriffen.

Wer sich gerne an alte Zeiten erinnern möchte, für den ist die RGB2R mit Sicherheit das richtige Event. Dort trifft man Gleichgesinnte, genießt seine Club-Mate und versucht, in einem der Wettkämpfe einen guten Platz zu erringen.

Auch diesmal gibt es keine Regeln und kein festes Programm. Jeder bringt seine alten Schätzchen mit nach Heidelberg, der Rest findet sich dann von ganz alleine. Doch nicht nur spielen ist angesagt. Es darf natürlich auch gebastelt, gecodet, gelötet und gehackt werden. Aktuellere Spielkonsolen oder Computer als das Nintendo 64 oder die erste Generation der Sony PlayStation sind hingegen unerwünscht. Die Veranstalter bitten auf ihrer Webseite um vorherige Anmeldung. Bitte auch angeben, welche Hardware man mitbringen möchte, damit sichergestellt werden kann, dass auf dem Event von allen Retro-Computern und älteren Spielkonsolen zumindest ein Gerät verfügbar ist.

Infos, Anmeldung

<http://rgb2r.noname-ev.de>

ZOCKOTRON 1: Shoot'em ups

Freitag, 19. Oktober, 18 Uhr: Beim ersten ZOCKOTRON wird Andranik Ghalustians die geschichtliche Entwicklung des Shoot'em-up-Genres erläutern. Beginnend mit Pioniertiteln wie Computer Space und Space Invaders werden die grundlegenden Mechanismen des Genres erklärt. Die Reise führt in die Epoche der Spät-80er-Werke mit so klingenden Titeln wie Gadius oder Raiden, bei welchen vor allem die technische Entwicklung im Vordergrund stand. Den spielerischen und technischen Feinschliff erfährt das Genre ab Mitte der 90er-Jahre, als zahlreiche japanische Arcadeschmieden wie z.B. Cave, Capcom und Seibu Kaihatsu einen Toptitel nach dem anderen produzierten. In den letzten Jahren entwickelten sich so einige hochkomplexe Score-systeme, die mit dem Grundmuster „Schieße alles ab und werde selbst nicht getroffen“ nur noch peripher etwas zu tun haben.

Um die Entwicklung hautnah erlebbar und nachvollziehbar zu gestalten, werden zahl-

reiche Spielstationen vor Ort aufgestellt sein, um selbst in die Untiefen der verschiedenen virtuellen Welten eintauchen zu können und den eigenen auszutesten.



Infos, Anmeldung

subotron.com/2539-zockotron-1-shoot-em-ups

Weitere Termine

2. Retrobörse in Karlsruhe
06.10.2012, 11-16 Uhr, Eintritt: 5 Euro, ZKM

10. Retrobörse im Ruhrgebiet
10.11.2012, 11-16 Uhr, Falkenheim in Bochum, Eintritt: 5 Euro. Sonderausstellung: Lightguns

4. Retrobörse in Wien
08.12.2012, 10-16 Uhr, Eintritt: 3 Euro, TU Wien

EUROCON
05.-07.10.2012, ZKM, Karlsruhe
www.eurocon.info

Retrogaming Beurs Lier (Belgien)
18.11.2012, 11-15.30 Uhr
<http://www.classicgames.be/indexmap/beurs.php>

Anzeige

* * * DER COMPUTER - SPEZIALIST * * *

C16 - C116 - PLUS/4 - 1541 - 1551 - 1571 - 1581 - SFD1001 - 8250 - C64 - SX64
C65 - Drucker - Farbmonitore - 1530 - 1531 - VC20 - C128 - PET - Amiga - PC

Hardware

Computer, Floppies, Drucker, Interface, Ersatzteile, Tauschgeräte, 64 Kbyte RAM Erweiterungen C16 / C116 sowie ROM Listing 3.5, Module, REUs, C64/C128, div Joysticks, Mäuse mit Adaptern, Bücher, Joypads, Centronics, Paddels, Ersatzplatinen, Adapter, RS232, verstärkte Netzteile, EPROMs, Datensettenjustage, Handbücher, IEC488, Anleitungen, Disketten, SFD1001, IEC64W Interface, Goliath-EPROM-Brenner, 256 KB Erweiterungen für den PLUS/4 mit Bank-Jump, Centronics/RS232 Tester und Interface mit Treibersoftware, alle Commodore ICs, Speederkabel, PLUS/4 in deutsch + mit 256 KB RAM, Mailboxbetrieb, Das große PLUS/4 und C64 (1Kgr.) Buch für nur je 9,50 €, C64 Bücher im 10er Sortiment 39,95 € Einzelbuch nur noch 4,95 €
Sonderangebote: SFD1001 + IEC64W - Interface mit Stecker und Kabel, Netzteile, Goliath EPROM-Brenner, Floppieköpfe, Platinen 1541 II, Jack Attack, IC-Tester, Magic-Desk/Turbo+Hardcopy-Modul

Software

Free-, PD-, Shareware, Anwenderprogramme, DFÜ, RS232, Centronics, Superbase, Figforth, CP/M Vollversion mit großem engl. Riesen-Handbuch sowie System und Supportdisks für 49,95 €, LOGO, Ultra-Forth, Spiel-USA- und Ungarn-Software, Turbotape-Super für 64 KB Computer, alle Disks randvoll mit 170 Kbyte Programmen für je 4,95 €, Betriebssysteme für C64 wie GEOS und PAOS auch für den PLUS/4, Sound Sprach- und Modulsoftware, Original GEOS auch in Version 3.5 für PLUS/4 und die schnelle 1551, Kopier- und Knackprogramme, Maschinensprache, Assembler, Compiler, CALC und SCRIPT in deutsch, Nibbler etc., Reparatur-Test-Kopier-IC-Tester-Module (jetzt nur noch ca. 2 Ct. pro Kilobyte)
Rabatte für Disketten:
Stückzahl 5 10 15 20 30 50 75 100 200
Rabatt % 15 20 25 30 40 50 60 70 75
(jetzt jede 5¼" Disk 4,95 € pro Stück)
ab 200 St. nur 1,24 € und 0,7 Ct./KByte

Reparatur und Service Beratungs-Service 13 - 19 Uhr und auf Absprache.

Reparaturen ab nur 14,95 € + Material in 24 Std. mit allen Originalersatzteilen, Modulen, Kabeln, Adaptern, RAMs, Steckern, Erweiterungen und Einzelteilen. Floppy-Reparatur ab 19,95 € + Ersatzteilen. Keyboards, Modulatoren, Quarze, alle Netzteile, Tauschgeräte und Platinen, LEDs, Schaltbilder, ICs, Paddle und Kabel, EPROM-Bänke mit 12 stufigem Drehschalter und 2 x 6 Steckplätzen, Extensionport Steckern, Abschirmungen von z.B. Floppy 1551 etc. gegen Störstrahlung, Tastaturreinigung und Utility Module. Wir programmieren und brennen auch Ihre Programme auf ICs ggfls. auch mit Menu-Einschaltmeldung nach Ihren Angaben. Brennfiles von allen gängigen Programmen stellen wir Ihnen auch per email für 2,50 € per File zur Verfügung. **Für weitere Informationen sehen Sie bitte auf unserer Website WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unter „unsere aktuellen Angebote“.**

Eine immer neue Gratisdiskette pro Bestellung sowie Informationen mit Tipps und Tricks und unseren Kunden-Beratungs-Service + wöchtl. Sonderbonus-Verlosung

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

Tannenweg 9 - 24610 Trappenkamp - Tel. 04323/3991 FAX 4415 VoIP 04323/806064
Internet site : WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unsere aktuellen Angebote

Eine unheimliche Begegnung in der Twilight Zone

Neulich war's mal wieder soweit. Ich saß alleine in unserer kleinen Wohnung mitten in der Großstadtmetropole und kämpfte mich durch die dystopische Einöde aus Neon und Beton von Irem's Vigilante. Da fiel mir plötzlich ein, dass ich noch in den Keller gehen wollte, um nach der Wäsche zu sehen. Also machte ich mich auf und suchte den Weg ins Treppenhaus. Als ich schon fast in dem dunklen Gewölbe der Waschküche angekommen war, da muss ich einen Fehltritt getan haben: Ausgerutscht! Dann war alles still.

von Karsten Uhl

Das nächste, woran ich mich erinnern kann war, dass alles um mich herum in einen helles, weißes Licht getaucht war. Wo bin ich hier? Wie aus dem Nichts erschien mir eine schemenhafte Gestalt, die ich unter diesen Umständen nicht näher identifizieren konnte. Sie kam aber immer näher auf mich zu. Als ich mich wieder langsam aufrappeln konnte, blieb diese ominöse Gestalt vor mir stehen. „Bist du Gott?“ „Nein, den suche ich selbst gerade. Aber höre meine Worte, Karsten! Wir kennen uns! Zwar nicht persönlich, aber dennoch verbindet uns ein Band, dass stärker ist als Raum und Zeit es je sein könnten.“ Ich blinzelte nach oben und konnte nun das Gesicht dieses schemenhaften Wesens erkennen. Es war niemand Geringeres als der kürzlich verstorbene Jack Tramiel höchstpersönlich.

„Was machst du denn hier in unserem Keller?“, fragte ich ihn, obwohl ich mir nicht ganz sicher war, ob dieser fremde Ort, an dem wir beide uns befanden, auch wirklich der Keller war, in dem sonst die Waschmaschine ihren Platz hatte. Alles waberte, flimmerte und machte so komische Geräusche, die direkt aus der unendlichen Ferne der unergründlichen Ewigkeit zu kommen schienen. „Ich habe eine Botschaft für dich.“, sagte Tramiel leise, und mit einem Mal wurde alles ruhig um uns herum. Jetzt befanden wir uns in einem weißen Raum völliger Leere. „Du bist doch der Typ, der sich in Magazinen namens Return – und war's nicht auch die Lotek64? – mit dem Erbe beschäftigt, das ich in meiner Karriere hinterlassen habe. Nach meinem Tod gab es so viele Schlagzeilen und Nachrufe, die teilweise so dilettantisch verfasst waren, dass mir sogar in meiner jetzigen, nun ja, sagen wir mal, astralen Form schlecht geworden ist. Darum hast

du nun von mir den Auftrag, ein paar Dinge in dem Magazin richtig zu stellen, die mir in Bezug auf meine Person und meine Arbeit wichtig sind.“ Ich gab zu bedenken, dass der Chefredakteur niemals einen Artikel in seinem Magazin publizieren würde, der auf solch abenteuerliche Weise zustande gekommen war. „Wir veröffentlichen keine persönlichen Texte, die sich mit Nahtod-Erfahrungen der einzelnen Redakteure beschäftigen. Uns ist vielmehr daran gelegen, Fakten rund um das Thema 8-Bit zu bringen und uns auf diese Art und Weise mit der Materie auseinanderzusetzen.“ „Du hörst dich an wie eine Mischung aus Helmut Markwort und Zak McKracken. Du willst Fakten? Ich gebe dir ein paar Fakten. Und zwar solche, die auch wirklich eine echte Bedeutung haben. Nicht diesen unsäglichen Quatsch, der nach meinem Ableben in aller Welt in Umlauf gebracht wurde.“ Ich musste unweigerlich an Marcel Reich-Ranicki denken, behielt diesen Gedanken aber lieber für mich.

Der Prototyp des knallharten Geschäftsmannes

„Überall werde ich als der Prototyp des knallharten Geschäftsmannes dargestellt, der es schaffte, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein und geniale Erfindungen seiner Ingenieure so zu bündeln und zu verkaufen, dass ein neues Zeitalter anbrechen konnte. Zu meinen Lebzeiten hätte ich auf eine solche Darstellungsweise auch den größten Wert gelegt. Es gefiel mir, wie meine Angestellten und der Markt als solcher vor meinem Firmenpatriarchat in die Knie gegangen sind. Dass Irving mich dann aus meinem eigenen Unternehmen rausgeworfen hat, war wirklich eine bittere Pille, das kannst du mir glauben. Aber ich ließ mich davon nicht beirren und



Commodore-Gründer Jack Tramiel

habe einfach versucht, bei Atari dort weiterzumachen, wo ich bei Commodore aufgehört hatte. Auch dort habe ich mich an dem Gedanken ergötzt, dass mich die Nachwelt ohne Zweifel als überragendes Genie der digitalen Geschichte wird feiern müssen. Machtpositionen innezuhaben ist mein eigentliches Lebensziel gewesen – sonst nichts! Chuck Peddle, Bil Herd und all die anderen waren für mich immer nur entweder Mittel zum Zweck oder versoffene Hippies, deren kreative Gedanken ich möglichst gewinnbringend für mich zu nutzen versuchte. Und der Erfolg musste mir recht geben. So steht es jedenfalls für alle Zeit in den Geschichtsbüchern.

Aber was ist aus der Welt, die ich mit meiner Arbeit so maßgeblich prägte, denn geworden? Ist sie nun wirklich ein besserer Ort durch mein Zutun? Ist es nicht vielmehr so, dass ich in der Mitte meines Lebens meine ureigenste Version der Hölle erschaffen habe? Nicht nur für mich persönlich oder für meine Angestellten, sondern für die gesamte westliche Hemisphäre, ja sogar die ganze Welt? Die Schreibmaschinen und Taschenrechner waren ja noch ganz in Ordnung, aber diese ganze Computerbürokratie – Franz Kafka sei mein Zeuge – hat doch alles nur noch viel schlimmer gemacht als es im Industriezeitalter ohnehin schon gewesen ist. Niemals hatte ich mir als Geschäftsmann die Zeit genommen, um mir einen Sonnenaufgang über dem Meer anzusehen. Niemals habe ich dem Regen zugehört, wie er leise auf die neuen Blätter im Frühling fällt, und niemals berauschte ich mich an dem betörenden Duft einer Blumenwiese im Sommer. Nein, ich bin immer einer dieser grauen Herren von Michael Ende gewesen, die den Menschen die Zeit dafür stehlen, sich für die wirklich bedeutsamen Dinge des

Lebens zu begeistern und diesen ihr Tun und Handeln zu widmen. Aber von hier oben sehen die Dinge für mich nun ganz anders aus, wenn du verstehst, was ich meine.“

Auf der Suche nach Erlösung

Ich konnte nicht glauben, was ich da hörte. Jack war offenbar auf der Suche nach Erlösung und verlangte von mir eine Absolution für seine Taten als Geschäftsmann. „Du darfst dir das mit Bill Gates nicht so zu Herzen nehmen, hörst du, Jack?“, entgegnete ich ihm. „Sieh mal: Meinen ersten Computer bekam ich mit elf und ich liebte diese Maschine. Es war übrigens dein C16.“ Tramiel musste kurz lachen. „Obwohl ich zugegebenermaßen ein wenig zu viel Zeit mit dem Gerät verbrachte, hatte ich immer noch genügend Zeit, mich mit der Schönheit der Welt und ihren kulturellen Errungenschaften zu beschäftigen und die Natur um mich herum in vollen Zügen zu genießen. Ich hab nicht nur vor dem Monitor gesessen, sondern konnte ebenso unzählige Stunden die heimischen Wiesen und Wälder meiner Kindheit erkunden. Ich habe als Teenager die erste Liebe kennengelernt und mich als erwachsener Mann als Krankenpfleger und Gärtner in gleich zwei Berufen betätigt, die nur entfernt etwas mit den Gefahren der IT-Branche zu tun haben. Trotzdem hat es mir früher unheimlich viel Freude gemacht, an deinen Büromaschinen meine eigenen kleinen Grafikdemos zu entwerfen, in digitale Welten abzutauchen und den Beginn des Informationszeitalters auf diese Weise mitzuerleben. Glaub mir, Jack, diese Erfahrung möchte ich auf gar keinen Fall missen. Ich kann mir gut vorstellen, dass ich mit dieser Sichtweise nicht alleine bin. Auch wenn mancher Nachruf im Hinblick auf dein Leben und vor allem deine Karriere dir von hier aus betrachtet etwas seltsam vorkommen mag: Wenn du mich fragst, hat dein Schaffen zwar in so manchen Belangen einen etwas herben Beigeschmack, aber es stellt in seiner Gesamtheit eine echte Bereicherung für die Welt dar. Das lese ich zumindest zwischen den Zeilen dieser Nachrufe heraus. Die Zeiten ändern sich nun mal. Was die Menschen aus den ihnen gegebenen Umständen und den technischen Errungenschaften, mit denen sie aufwachsen, machen, ist ganz allein ihre Sache und fällt – da sei Albert Einstein nun mal mein Zeuge – nicht in deinen Verantwortungsbereich.“

Unmittelbar nachdem ich diese Worte gesprochen hatte, lächelte Jack Tramiel und löste sich vor mir in einen erst dunklen, dann hellen Lichtstrahl auf, aus dem alsdann ein kaleidoskopartiges Farbenspiel entstand. Zu diesem Schauspiel sah ich in der Ferne eine weitere Gestalt erscheinen. Es war Townes Van Zandt, der texanische Blödelbarde. Er saß scheinbar auf einer Wolke und spielte, nicht etwa auf einer Harfe, sondern auf seiner alten Gitarre, ganz sanft und leise seinen Song „Don't Take It Too Bad“.

***** FLOPPY - SENSATION SFD 1001 *****

4133 Blocks free “ auf einer normalen 1541 Diskette anstatt nur 664 Blocks

Jetzt ist es für Jeden möglich geworden seinen Speicherplatz auf jeder einzelnen Diskette um fast das 7fache zu erweitern. Die Technik der professionellen PET Geräte steht jetzt zum 98,50 € / Laufwerk incl. Umfang zur Verfügung. der SFD1001 um ein 1541 oder 1541 II. Neu-Commodore Lagerbe-uns haben dies möglich Floppy wird von uns und ggfls. mit Original-ist bei Commodore nun superschnelle IEC Ante braucht allerdings um an den C64/C128



Sensationspreis von nur Zubehör im begrenztem Dabei ist die Zuverlässigkeit Vielfaches größer als die der geräte aus einem altem stand und der Support von gemacht. Jede einzelne auf Herz und Nieren geprüft ersatzteilen repariert. Dies mal leider erforderlich. Der schluß hier auf der Rücksei-ein spezielles IEC Interface angeschlossen zu werden.

Eine umfangreiche Anleitung, natürlich in deutsch und auf Papier ist auch dabei. **SFD 1001 die Superfloppy mit sagenhafter Geschwindigkeit und Speichergröße.**

Aber alles kein Problem! Wir haben das Interface IEC64W, wie Sie hier sehen, für Sie neu aufgelegt. Gleich mit einem ca. 1m langem Kabel und einem Stecker für die SFD1001 bzw. für alle PET Geräte mit IEEE 488 Anschluß. Damit ist die Tür zwischen den PET Geräten mit parallelem IEC-Bus und unserem seriellem IEC-Bus vollständig aufgestoßen. Kopieren nach Lust und Laune kreuz und quer. Die Kopier-der mit-diskette 49,50 € / weil ich le sehr, programme gelieferten gleich enthal-Interface sind damals die IC-sehr günstig sind auf Support-ten. Die möglich und Teil-über-



Auch Ersatzteile und Original-Dokumentationen habe ich noch auftreiben können. Originaldokumente sind einmalige, seltene Sammlerstücke. **Servicemanual 24,95 € Der 6530 901885-04 23,47 € Original Handbuch 24,95 €**

oder gleich die ganze Huckepackplatte wie diese: Einige SFD1001 geln biete ich Alles in sehr be-nehmen Sie die zu zu gehören maliges Ange-



mit kleinen Män-für 69,50 € an. grenzter Menge. Chance wahr da-die dieses ein-bot annehmen.



Und nun viel Spaß mit dem großen Speichervolumen und dem Zugriff auf die Geräteserie der PET Computer sowie den tollen Zusatzfunktionen des IEC64W Interface mit dem Support für das DOS 5.1 mit vielen neuen Features für den C64 schnell – schnell – schnell – bevor ein Anderer zuschlägt – oder Ihnen noch zuvorkommt – schnell – schnell – schnell – schnell

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS
Tannenweg 9 - 24610 Trappenkamp - Tel. 04323/3991 FAX 4415 VoIP 04323/806064
Internet site : WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unsere aktuellen Angebote

Als ich wieder erwachte, war ich wieder in unserem Keller. „Puh, noch mal Glück gehabt, dass nichts Schlimmes passiert ist“, dachte ich bei mir und wischte den Staub von der Hose. Ich ging in die Waschküche, nahm dort die Wäsche aus der Maschine und hängte sie oben in der Wohnung zum Trocknen auf den Balkon. Es war ein wunderschöner Sommerabend über dem kleinen Garten im Hof und hoch über den Dächern der großen Stadt. Meine Frau kam gerade von der Arbeit nach Hause. Wir sahen uns in die Augen und küsst-ten uns zur Begrüßung. Vielleicht ist es wirk-lich an der Zeit, ernsthaft über Kinder nach-zudenken.

Festrede von Jack Tramiel anlässlich des 25. Geburtstags des Commodore 64. (Foto: Alex Handy)



Nur mit Baldrian: SQRXZ

Willkommen bei einem neuen Amiga-Spiel, das die Spielergemeinschaft jump'n'run-technisch durchbeutelt und über einen nahezu unüberwindbar schweren Geschicklichkeitsparcours schickt. SQRXZ erschien ursprünglich im Jahr 1996 für DOS/Windows und wurde von Marcus Vesterlund und John Holmvall programmiert. 2010 kam für den PC ein überarbeitetes Remake heraus, welches in diesem Jahr (2012) seine Portierung für den klassischen Amiga erfuhr.

von Andranik Ghalustians

Das Spielprinzip ist recht schnell erklärt. Es gilt, seine Spielfigur innerhalb des Zeitlimits erfolgreich durch den Level zu manövrieren und durch eine Tür zu bugsieren. Wer noch einen zusätzlichen Spielanreiz benötigt, wird mit einem Highscore zufriedengestellt, welches sich aus den Faktoren Schnelligkeit des Levelabschlusses und Bonussterneinsammeltätigkeit errechnet.

„Normalspieler“ werden sich aber schon mit dem bloßen Absolvieren der Levels schwer tun, so knackig ist das Leveldesign.

Interessant ist vor allem der Umstand, dass sich die Programmierer voll und ganz auf die Kernspielemente eines Jump'n'Runs konzentriert haben und keinerlei Extrawaffen oder Zusatzfähigkeiten eingebaut haben. Die Steuerung ist daher extrem simpel gehalten: Mit dem Joystick bewegt man die Spielfigur



nach links oder rechts, mit einer Stick-nach-oben-Bewegung, wie wir sie nur allzugut aus Turrican kennen, lassen wir das kleine Männchen springen. Ganz klar ist es mir ehrlich gesagt nicht, weshalb man für die Sprungfunktion nicht auf den Feuerknopf des Joysticks zurückgegriffen hat. Ich vermute, man wollte den Schwierigkeitsgrad noch ein Stückchen weiter anheben, um das Nervenkostüm des Spielers zu strapazieren.

Auf den Joystick kommt es an

Ich empfehle beim Spielen als Joystick einen erstklassig funktionierenden Competition Pro, da nur mit dieser Bauart von Sticks das Spiel beherrschbar bleibt.

Beim Spieletesten griff ich unter anderem auf einen ansonsten hochpräzise agierenden Atari-2600-Joystick zurück und verzweifelte an der Trägheit der Steuerung. Es ist also immens wichtig, einen Stick mit möglichst kurzen Wegen zu verwenden. Auch die Anwendung eines Mega-Drive-Pads empfiehlt sich weniger, außer man belegt die Stick-hinauf-Bewegung auf den Feuerknopf um (durch eine Modifikation des Pads).

Man soll aber nicht annehmen, dass SQRXZ auf Grund der Steuerungseinschränkungen ein simples Spiel sei – ganz im Gegenteil. Nur sehr selten findet man Jump'n'Runs, bei denen die Kombination aus vorausdenkender Spielweise und hochpräziser Steuerung aus einem Guss scheint. Man sollte auch stets die Hinweise in den einzelnen Levels beachten, um sich nicht unnötig das Leben schwer zu machen. Oft genug gibt es Sackgassen, die man bei genauer Analyse der Levelstruktur rechtzeitig als solche erkennen kann und so geschickt umspringt. Leider zieht sich diese anfangs bravourös gestaltete Levelarchitektur nicht bis zum Ende des Spiels durch. In den letzten Levels hilft oftmals nur noch bloßes „trial and error“, um sich häppchenweise der rettenden Tür am Levelausgang zu nähern.



Grafik, Sound und Scrolling

Technisch macht sich das typische leichte Amigaruckelscrolling bemerkbar. Für mich ist das ehrlich gesagt nicht ganz nachvollziehbar, da das Spiel über kein Mehrfachebenenscrolling verfügt und butterweich ablaufen sollte. Wobei angemerkt sei, dass dies Meckern auf hohem Niveau ist, da die Spielbarkeit dadurch in keinster Weise leidet. Bei der Steuerung hat man sich auch darauf einzustellen, dass sich die Figur nicht pixelgenau steuern lässt, sondern sich bei der kleinsten Berührung des Joysticks mehrere Pixel nach links oder rechts verschiebt. In Kombination mit der Stick-nach-oben-Eingabe für die Sprungfunktion ergibt sich so eine leicht hakelige Steuerung.

Die Hintergrundmusik, die von Brendan Ratliff stammt, ist übrigens exzellent und passt wunderbar zu dem Spielgeschehen. Wie so oft in früheren Tagen lässt man auch bei SQRXZ den Demomodus des Spiels gerne minutenlang rennen, um so der wunderbaren Titelmelodie zuhören zu können.

Das Spiel wird übrigens auf einer HD-Diskette mit aufgeklebtem Label veröffentlicht und im Rahmen der Demodays 2012 präsentiert – und gratis zur Verfügung gestellt. Über die Veröffentlichung eines ADF-Images im Internet denkt man noch nach.

Fazit: Wer eine besondere Jump'n'Run-Herausforderung sucht und im Besitz eines Amigas ist, sollte nach SQRXZ Ausschau halten und schon mal einen sehr gut funktionierenden Joystick bereithalten. Ein paar Baldriantropfen wären auch nicht verkehrt. ■

Link

<http://www.retroguru.com/sqrzx/>

Indie-Adventure

The Sea Will Claim Everything

Viele Lotek-Leser können sich bestimmt an Spiele wie Déjà Vu oder Shadowgate erinnern. Point-and-Click-Adventures mit Blickwinkel aus der ersten Person mit einem Schwerpunkt auf Text anstelle von grafischen Animationen sind ein legitimes Subgenre, haben sich in der westlichen Welt aber nie wirklich durchgesetzt. Der deutsch-griechische Künstler Jonas Kyratzes zeigt mit The Sea Will Claim Everything wie man diese altmodische Form nutzen kann, um ein erstaunlich anspruchsvolles und gleichzeitig tiefberührendes Spiel für Erwachsene zu machen.

von Andreas Dobersberger

The Sea Will Claim Everything wirkt mit seiner Kinderbuchästhetik, seinem fantastischen Setting und seinen humorvollen Texten auf den ersten Blick lediglich wie ein selbstreferenziell-schrulliges Märchen. Der Spieler wird von The Mysterious-Druid (ja, „The“ ist sein Vorname) in eine Paralleldimension namens „Lands of Dream“ bestellt, um bei einem großen Problem zu helfen: „Underhome“, ein natürlich gewachsenes, biomechanisches Haus mit eigenem Bewusstsein, das Heimat nicht nur für The, sondern für eine ganze Kommune an zauberhaften Kreaturen ist, droht eine scheinbar willkürliche Zwangsäumung. Zu allem Überfluss ist es auch noch erkrankt und öffnet seine Türen nicht mehr, also ist man zunächst damit beschäftigt, das Haus zu erkunden, seine Bewohner kennenzulernen und nach einer Möglichkeit zu suchen, es zu „heilen“.

Der erste Eindruck macht neugierig: Jonas Kyratzes' verspielte, humorvolle Texte, die farbenfrohen, handgemalten Grafiken seiner Frau Verena Kyratzes und der melancholische Soundtrack des Komponisten Chris Christodoulou erzeugen umgehend eine ganz besondere, traumartige Stimmung.

Wenn man dann auf die ersten Referenzen auf William Blake, Jean Baudrillard und Slavoj Žižek stößt, beginnt man sich zu fragen, ob hinter dem Spiel nicht noch mehr steckt als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Spätestens, wenn man Underhome verlassen hat, die umliegenden Inseln besucht und sich mit den zahlreichen Figuren unterhält, wird klarer und klarer, dass The Sea Will Claim Everything neben vielem anderen eine politische Parabel ist, die nicht davor zurückschreckt, zu aktuellen Themen wie der europäischen Finanzkrise und der ägyptischen Revolution Stellung zu beziehen.

Gleichzeitig tappt Kyratzes aber nicht in die Falle, sein Spiel nur eine postmoderne Ansammlung aus Zitaten, Meta-Ebenen, ideo-

nischen Brechungen und gewollter Verschobenheit sein zu lassen. Abgesehen davon, dass er sich nicht scheut, klare und starke ideologische Ansichten zum Ausdruck zu bringen, beweist er auch unverkennbare Liebe und Ehrlichkeit in der Darstellung und Charakterisierung der Bewohner der Lands of Dream. Figuren, die in anderen Werken als nicht viel mehr als Punchlines gedient hätten, haben hier Leidenschaften, Sorgen, Träume, haben

Erfahrungen gemacht und Geschichten zu erzählen und tragen so zu einer Spielwelt bei, die historisch gewachsen und lebendig wirkt.

Dass The Sea Will Claim Everything trotz größtenteils euphorischer Reaktionen (Spielekritiker und -historiker Matt Barton verglich es mit Umberto Ecos Der Name der Rose) relativ untergegangen ist (no pun intended), finde ich höchst bedauerenswert. Jonas Kyratzes sagte vor Kurzem auf Twitter: „Wenn Spiele Teil der Gesellschaft sein möchten, müssen sie sich mit der Gesellschaft beschäftigen. Wenn Spiele Kunst sein wollen, müssen sie sich mit den Künsten beschäftigen.“ Ich finde, wir brauchen mehr Spielermacher wie Kyratzes. Vor allem aber brauchen wir mehr Leute, die ihm zuhören.

The Sea Will Claim Everything ist für 10 US-\$ als DRM-freier Download beim untenstehenden Link erhältlich. Für Unentschlossene gibt es auch ein Demo.

Link

<http://landsofdream.net/games/the-sea-will-claim-everything/>





Rob Hubbard, Meister des SID

Der 1955 geborene Engländer Rob Hubbard ist einer der herausragenden Chiptune-Komponisten der C64-Ära. Erst seine Soundtracks öffneten einem breiten Publikum die Ohren für die Möglichkeiten und Fähigkeiten des SID-Chips, durch den sich der 8-Bit-Rechner von seinen Konkurrenten abhob. Während viele der über 70 Spiele, zu denen Hubbard die Musik geschrieben hat, fast vergessen sind, werden seine Melodien noch immer gerne gehört. Das belegen die zahlreichen Remixe und Neuarrangements, die bis heute produziert werden.

von Georg Fuchs

Ende 1985, ich war noch ein relativer C64-Neuling, hat mir ein Freund das Spiel *Thing on a Spring* gezeigt. Für mich war es ein Schlüsselmoment, die Musik zu hören. Bis dahin hatte ich keine Ahnung, dass der C64-Soundchip mit dem sympathischen Namen SID (Sound Interface Device) mehr drauf hatte als einfache Melodien und öde Geräusche. Ich spielte *Thing on a Spring* tagelang, nur um in den Genuss der Musik zu kommen. In den kommenden Monaten und Jahren achtete ich bei Spielen immer auf die Namen der Sound-Programmierer, und einige Namen blieben mir im Gedächtnis: Martin Galway, Ben Daglish, Fred Gray, Chris Hülsbeck... und natürlich Rob Hubbard, mit dem der SID-Zauber begann.

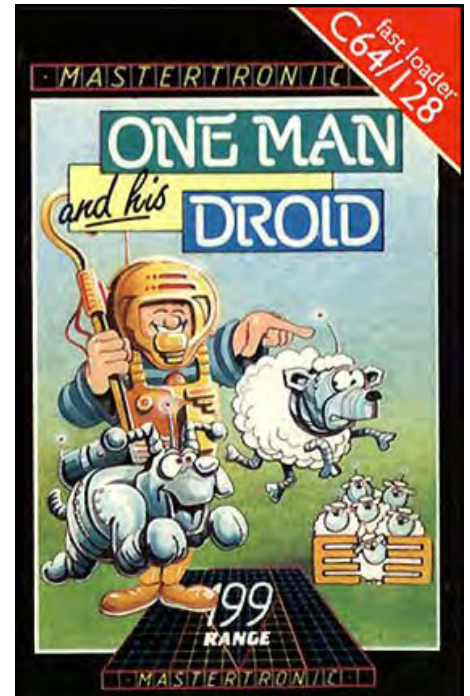


Nach seiner Karriere als unabhängiger C64-Coder wechselte Rob Hubbard Ende der 80er zu Trip Hawkins' damals noch überschaubarem kalifornischen Softwarehaus Electronic Arts, wo er für Spielemusik zuständig war, welche er anfangs auch noch selbst programmierte. Amiga-User erinnern sich an eine Handvoll Soundtracks, die er zu Spielen wie *Populous*, *The Bard's Tale III* und *Indianapolis 500* beisteuerte. Mitte der 90er-Jahre wurde EA zu einem Riesen der Branche, und Rob Hubbard geriet immer mehr in die Rolle des Managers. Hubbard beklagte den Verlust der Kreativität, die in kleinen Teams entsteht, und die Hire-and-fire-Mentalität in der Branche, schließlich ging er 2002 zurück nach England.

Nach seiner Rückkehr übernahm er gelegentlich Aufträge und trat mehrmals mit der C64-Band *Press Play on Tape* auf. 2005 arrangierte er eine Orchesterfassung der Melodie von *International Karate*, die im Rahmen des *Symphonic Game Music Concert* in Leipzig aufgeführt wurde. Er komponiert heute noch gelegentlich, hat aber keinerlei Ambitionen, seine Musik aus C64-Tagen neu zu veröffentlichen, wie uns der SID-Altmeister im Interview erzählt.

Lotek64: Der Name Rob Hubbard ist mir Ende 1985 aufgefallen, als ich Thing on a Spring spielte. Der Soundtrack war viel besser als alles, was vorher in C64-Spielen zu hören war. Wie haben Sie herausgefunden, wie man den SID auf diese Weise programmiert? Damals hat es noch keine Referenz-Titel gegeben, die Spielesoundtracks waren bestenfalls mittelmäßig. Was war die geheime Zutat?

Rob Hubbard: Ich besaß mehrere Synthesizer und verstand, wie der SID funktionierte. Ich



experimentierte auch mit 6502-Code und entdeckte dabei einige neue Sachen. Mir kam entgegen, dass ich mit Komposition und Arrangement Erfahrungen gesammelt hatte.

Lotek64: Viele Ihrer SID-Stücke funktionieren auch außerhalb der Spiele, für die sie geschrieben wurden. Für jüngere Menschen mag dieser Chip einen angestaubten Klang haben, aber was bei Hubbard-Stücken vom Durchschnitts-Soundtrack auf dem C64 noch heute auffällt, ist die Liebe zum Detail in der Komposition und beim Klang der Instrumente. In einem Interview haben Sie einmal erwähnt, dass Sie eine klassische Ausbildung haben. Welche Rolle spielt das bei Ihren Arbeiten?

Ich hatte vor der C64-Ära viele Jobs in der Musikbranche, als Musiker, Arrangeur und Synthi-Programmierer. Ich glaube, dass mir das zugutegekommen ist. Natürlich hatte die Musik der 80er-Jahre einen Einfluss auf alles, was damals entstanden ist.

Lotek64: Neben der damals gerade aktuellen Musik speisen sich viele Ihrer Stücke aber auch aus eher unerwarteten Quellen wie z.B. Philip Glass, Mozart und Prokofjew. Waren das Ihre Entscheidungen oder hat der Auftraggeber gesagt: Für dieses Spiel will ich ein Stück von Mozart!

Ja, manchmal gab es konkrete Aufträge oder Wünsche wie ‚Wir hätten gerne etwas, das wie XYZ klingt‘. In anderen Fällen hatte ich aber völlig freie Hand.



Rob Hubbard, Pionier der fortgeschrittenen SID-Programmierung

Lotek64: Als es ab 1987 in Mode kam, Samples in SID-Tunes einzubauen, machten viele der bekannten C64-Komponisten, Sie eingeschlossen, Gebrauch von Digidrums und digitalisierten Klangeffekten, was manche Stücke aufwertete. Glauben Sie, dass das die C64-Musik fundamental verändert hat?

Naja, mit dem Gebrauch von Samples hat man sich auch substanzielle Beschränkungen auferlegt, weil der Prozessor alleine damit schon fast ausgelastet war, besonders wenn man noch ein paar Änderungen in der Tonhöhe vernehmen wollte, wie etwa bei der Rockgitarre [in Arcade Classics, Anm.]. Samples waren eine folgerichtige Weiterentwicklung, so wie der Amiga.



Lotek64: Eines Ihrer Stücke, für die ich eine besondere Vorliebe habe, ist die Musik zum Spiel Spellbound. Wie ist es zu dieser ungewöhnlichen Komposition gekommen?

Spellbound war ein Spiel rund um Fantasy, Mythen und Magie. Ich habe versucht, etwas zu schreiben, dass diese Themen einfängt.

Lotek64: Sie haben die Musik zu über 70 C64-Spielen geschrieben, mehr als die meisten anderen SID-Coder. Oft war der Name Rob Hubbard auf der Verpackung ein Kaufargument für C64-

Titel, die in der Spielepresse eigentlich eher bescheiden abgeschnitten haben. Hat es Sie gestört, dass einige der Spiele, zu denen Sie die Musik programmiert haben, doch von eher bescheidener Qualität waren, oder haben Sie es als Möglichkeit gesehen, einem öden Spiel noch etwas Klasse zu verleihen?

Damals habe ich einfach versucht, genug Geld zum Leben zu verdienen, damit ich meine Rechnungen und die Miete bezahlen konnte. Die meisten Menschen in der Musikbranche verdienen nicht viel. Ich habe also sehr viel gearbeitet und habe einfach keine Angebote ausgeschlagen. Oft war es mir gar nicht bewusst, wenn ein Spiel nicht gut war.

Lotek64: Andere der Spiele mit Ihren Melodien gelten dafür noch immer als Klassiker, wie z.B. IK+. Haben Sie diese Spiele eigentlich selbst auch gespielt, bevor oder nachdem die Musik hinzugefügt wurde?

Ich mochte einige der frühen Spiele wie Jammin' oder die Spiele von Jeff Minter. Normalerweise hatte ich aber nicht genug Zeit zum Spielen.

Lotek64: Wie können wir uns die Entstehung eines Rob-Hubbard-Spielesoundtracks vorstellen? Was wussten Sie über die Spiele, welche Vorgaben gab es? Bei Systemen wie dem C64 spielen ja auch Faktoren wie der für Musik freie Speicherplatz und die verfügbare Rasterzeit eine Rolle.

Rob Hubbard: Manchmal wurde mir ein Demo zur Verfügung gestellt, in anderen Fällen lief alles über das Telefon. Ich sprach dann mit dem Programmierer über RAM- und CPU-Anforderungen, meistens einigten wir uns dann darauf, dass ungefähr 10 % der Ressourcen für den Sound zur Verfügung stehen.

Lotek64: Auf welches C64-Stück sind Sie besonders stolz – es muss nicht unbedingt Ihr Lieblingsstück sein?

Sanxion, Kentilla und Arcade Classics.

Lotek64: Wurde einmal eine Melodie verweigert, bzw. wurde eine Komposition für ein anderes Spiel verwendet, weil es dem Auftraggeber für ein bestimmtes Spiel nicht geeignet schien?

Ja, das ist einmal vorgekommen, ich musste das Stück komplett umschreiben. Ich kann mich nicht mehr erinnern, welches Spiel das war. Das Original ist verloren gegangen.

Lotek64: Von Ihren Kompositionen gibt es unzählige Versionen: Remixe auf der Originalhard-



ware, Orchesterarrangements, MIDI-Konvertierungen und Remixe auf neuen Instrumenten bzw. mit moderner Software. Chris Hülsbeck hat erst vor kurzem ein sehr erfolgreiches Kickstarter-Projekt ins Leben gerufen, bei dem er auf seine alten Kompositionen zurückgreift. Haben Sie jemals daran gedacht, Ihr eigenes Remix-Album oder eine Sammlung neuer Kompositionen zu veröffentlichen?

Nein...

Lotek64: Wenn Sie heute ein neues Stück auf einem Commodore 64 schreiben müssen, wüssten Sie noch, was zu tun ist?

Gute Frage – ich glaube ich könnte es mit Hilfe des Handbuchs und mit demselben Assembler herausfinden.

Lotek64: Ihr Wikipedia-Eintrag erwähnt, dass sie noch in der Spielebranche tätig sind. Was waren Ihre jüngsten Projekte, was machen Sie heute?

Nein, ich bin nicht mehr im Spielebusiness tätig. Ich spiele gelegentlich ein Konzert und mache den einen oder anderen Job, aber an großen Spieleprojekten bin ich nicht beteiligt.

Lotek64: Danke für das Interview!

C64-Tunes von Rob Hubbard, die man kennen sollte

Crazy Comets / Mega Apocalypse

Dieses frühe Werk aus dem Jahr 1985 deutet an, was alles auf dem SID machbar ist. Über einer funky Basslinie mischt Hubbard eine sehr eingängige Melodie mit zum Welraumthema des Spiels passenden Effekten. Ein immer wieder gerne gehörter Geniestreich, den der Komponist 1987 beim Soundtrack zur Fortsetzung „Mega Apocalypse“ in ähnlicher Form neu auflegte, dabei aber allerlei technische Neuerungen zum Einsatz brachte: Mega Apocalypse war das erste Programm, in dem während des Spiels dreistimmige Musik und zusätzlich Soundsamples zum Einsatz kamen. Ich bevorzuge das Original aus dem Jahr 1985.

Commando

Für die C64-Umsetzung des Capcom-Shoot'em-Ups Commando übernahm Rob Hubbard zwar die Melodie des Arcade-Automaten, inszenierte sie aber auf dem SID-Chip so effektiv, dass sie das Original in den Schatten stellt.

Delta

Neben einer hübschen Titelmelodie enthält der 1987 veröffentlichte Shooter Delta einen Ingame-Soundtrack, für den Rob Hubbard Elemente von Philipp Glass' Koyaanisqatsi-Filmmusik und dem Stück On the Run von Pink Floyds Album The Dark Side of the Moon in eine elfminütige Symphonie aus Maschinengeräuschen und Filtereffekten einfließen ließ.

The Last V8

Für dieses aufgrund der misslungenen Steuerung leider beinahe unspielbare Autorennen gegen die Zeit in einem apokalyptischen Szenario schrieb Rob Hubbard 1985 eine für seine Verhältnisse kurze, dafür aber umso einprägsamere Melodie, welche die Dramatik des Spielablaufs musikalisch eindringlich unterstreicht. Das Spiel wurde vom MAD-Label (Mastertronic Added Dimension) veröffentlicht.

The Master of Magic

Bei der Musik zu diesem 1985 erschienenen Rollenspiel-Adventure aus dem Hause MAD griff Hubbard auf den Song Shibolet aus dem Jahr 1981 zurück und machte daraus einen der atmosphärischsten Soundtracks, die jemals auf dem C64 geschrieben wurden. Streichinstrumente, von Rob Hubbard gewohnt solide imitiert, tragen das 11 Minuten lange Stück, an dem man sich kaum satt hören kann.

Spellbound

Spellbound (1986) ist ein weiteres MAD-Spiel, für das Rob Hubbard die Musik komponiert und programmiert hat. Die orientalisch angehauchte Musik verleiht der Spielwelt eine melancholisch-märchenhafte Stimmung und bedient sich einer detailverliebt gestalteten Instrumentierung und genialer Effekte. Die Wahl dieses Stücks für einen Spielesoundtrack war damals sehr ungewöhnlich und macht deutlich, dass Rob Hubbard als Komponist der Meister seines Fachs war. Mein persönlicher Favorit.

Phantoms of the Asteroid

Klassischer, schneller Synthie-Track aus dem Jahr 1985 mit viel verrücktem Gezirpe und der typischen Hubbard-Basslinie, die das mit tollen Echoeffekten glänzende Stück vorantreibt. (Georg Fuchs)

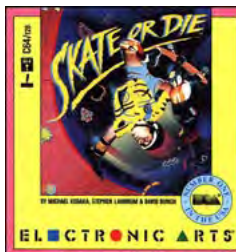
Favoriten von Rainer Buchty

- Master of Magic
- Nemesis the Warlock
- Delta – Ist ja eigentlich Philip Glass.
- Crazy Comets / Mega Apocalypse – Auch wenn ich mich dran totgehört habe, damals hab ich's auf voller Lautstärke gehört. Speziell die ersten beiden (und ganz besonders das erste) höre ich heute noch gerne.

Favoriten von Martinland

- „One Man and His Droid“ - fand ich immer schon äußerst rasant
- „Chimera“ – ein wenig minimal, doch atmosphärisch
- „Proteus“ - Die Melodie, wenn auch von einem Quadrophonie-Konzeptalbum aus den Siebzigern entlehnt, hat es mir in dieser Umsetzung schon immer angetan.

Weitere Tipps: Dragon's Lair II (10 Melodien umfassender packender Soundtrack), IK/IK+ (fernöstliche Klänge zu einem legendären Karatespiel), Monty on the Run (Ohrwurm), Kentilla (atmosphärische XL-Textadventure-Musikuntermalung), Lightforce (Proto-Ambient-Musik zu einem Weltraumshooter), Thing on a Spring (eines der frühesten SID-Meisterwerke), Sanxion (mitreißende Loader-Musik, gefolgt von Prokofjews Romeo und Julia), Tarzan (umfangreicher Conga-Soundtrack mit Dschungelatmosphäre und zirpenden Grillen), Arcade Classics / Skate or Die (C64-Rock mit Gitarrensamples).



Link

Die High Voltage SID Collection enthält sämtliche C64-Kompositionen von Rob Hubbard und darüber hinaus noch ca. 42.000 weitere Stücke: <http://www.hvsc.c64.org/>

Software zum Abspielen der SID-Tunes: <http://www.hvsc.c64.org/#players>

ted alspach
suburbia

I'm a huge fan of SimCity. I like the idea of planning, building, and most importantly, seeing how everything fits together.

Ted Alspach, der Designer von Suburbia über seine Inspiration

>> Designer Diary: Suburbia Wasn't Built in a Day

www.beziergames.com

www.lookout-spiele.de

Anzeige



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

von Martinland

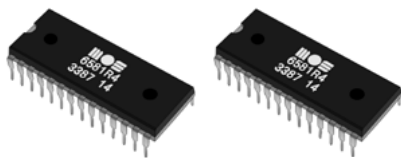
DNA Warrior Hauptthema

(1989), geschaffen von Laxity und Future Freak alias Thomas Egeskov Petersen und Kim Tolstrup Christensen:

Ein funkiges, beherrztes SID mit melodischem Hauptthema, knackigen Sounds für den alten Chip, spielerischem B-Teil und psychedelisch-gezogenem Mittelteil. Einziges Manko: Mit knapp unter vier Minuten leider viel zu kurz geraten. Tanzbar!

Link

<http://tinyurl.com/9x928aj>
Originalaufnahme eines 6581R2 aus der SOASC



Grooveshark

(2011), geschaffen von Gerard Hultink:

Satter Funk aus der Neuzeit des SID als stilistisches Pendant zu obigem Klassiker komplettiert diese erste Ausgabe der SID-ologie. Auf dem neuen Chip gelingt ein unglaublich lebendiger, bundlos anmutender Bass, der durch eine eindringlich nach Morricones pfeifenden Halunken klingende Melodiestimme übermütig umspielt wird. Satte fünf Minuten lang. Noch tanzbarer!

Link

<http://www.csdb.dk/sid/?id=44998>
CSDB-Seite, SID Player erforderlich

David Sheff – Nintendo „Game Boy“ (1993)

Antiquarischer Tetris-Krimi

Nintendo ist seit vielen Jahrzehnten unangefochtener Marktführer in Sachen Videospiele. Selbst die größere Hardware-Power seiner Konkurrenten lässt den japanischen Konzern eher kalt, da er immer wieder mit innovativen Konzepten aufgefahren ist, die das Videospiele an sich revolutioniert haben. Doch vielen Nintendo-Fans sind die Anfänge dieses Videospiele-Giganten gar nicht bewusst. Damit beschäftigte sich David Sheff bereits zu Beginn der 1990er Jahre. In seinem Buch beschreibt er sehr ausführlich Nintendos Werdegang vom kleinen Spielkarten-Produzenten zu einem der größten Hersteller von Videospiele und Videospiele-Konsolen.

Steffen Große Coosmann

Zwar meint man als Nintendo-Fan viele der Geschichten aus dem FF zu kennen. Tatsächlich aber brilliert Sheff in diesem Buch mit Insider-Infos, die er von den Beteiligten in stundenlangen Gesprächen selbst erhalten hat. Gerade die Geschichte um Tetris und das Gewirr um die Lizenz des Spiels liest sich hier wie ein Krimi und hat mich mit wesentlich mehr Details überrascht als ich erwartet hätte. Die beteiligten Personen und ihre Beziehungen zu Nintendo werden sehr ausführlich vorgestellt, sodass man immer auch über die Motivation der Konkurrenten und Mitarbeiter des japanischen Megakonzernts Bescheid weiß. Besonders wird auf Nintendos Rechtsstreitigkeiten mit anderen Videospiele-Herstellern und -Programmierern eingegangen, was nach einiger Zeit doch eher ermüdet. Es hilft aber zu verstehen, mit welchen Methoden Nintendo bereits in den späten 1980er Jahren einen Markt beherrschen konnte, den seine Mitbewerber einige Jahre zuvor völlig zerstört hatten. Der im deutschen Titel erwähnte Game Boy wird allerdings thematisch nur gestreift. Dennoch macht es David Sheff sehr einfach nachvollziehbar, warum Nintendo auch heute noch nach bestimmten Grundsätzen handelt, die man als Europäer vielleicht nicht immer direkt versteht.

Erhältlich ist das Buch nur noch antiquarisch, dafür allerdings ohne großen Aufwand, zum Beispiel kann man es auch über Amazon Marketplaces bekommen. ■



Info

David Sheff: Nintendo „Game Boy“ (1993)
Goldmann Verlag, 544 Seiten, nur mehr antiquarisch erhältlich
ISBN: 3-442-30600-0

Vorschau auf Heft 43: Im nächsten Heft beschäftigen wir uns mit der **Breakout**-Welle, die den C64 nach dem Erfolg der Arkanoid-Konvertierung überrollte. Weil Lotek64 #43 nach Einbruch des Winters erscheint, basteln wir mit Marleen einen stilvollen **Schal**. Das Spiel **The Fool and His Money** erscheint nach 10 Jahren Wartezeit doch noch, außerdem gibt es Musik, News, Spiele... Wartet es einfach ab!



Shirts

Donkey Kong

Donkey Kong, der König des Baugerüsts, ist als alter Hase der 8-Bit-Szene auf erschreckend wenigen guten T-Shirts abgebildet... aber es gibt doch kleine Schätze zu finden...

von Marleen



1 „Arcade Expressionism“ *
von Brock Davis. Schlicht, genial.
http://www.threadless.com/product/2182/Arcade_Expressionism



2 „Mighty Kong“
Viel bedrohlicher wirkt Donkey Kong aus der richtigen Perspektive!
<http://www.splitreason.com/product/558>



3 „Barrels of Kong“
Wie so oft im Computerspiel: in der wirklichen Welt eine schlechte Idee.
<http://www.redbubble.com/people/b2thec/works/4633557-3-barrels-of-kong>

* Die guten Designs sind bei Threadless gerne mal ausverkauft, werden aber auf Nachfrage nachgedruckt.

Und wegen unseres Jubiläums gibt es noch drei Bonus-T-Shirts OHNE Donkey Kong! Von Star Wars bis Alien, viele haben schon Donkey Kongs Baugerüst illegal „besetzt“; oft aber nur für kurze Zeit. Die folgenden T-Shirts sind zurzeit erhältlich:

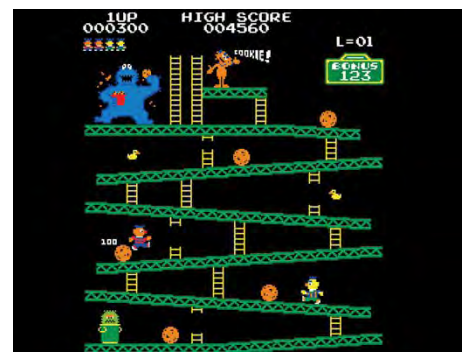
1. „Donkey Who“
Auf in den Kampf gegen die Daleks und zurück zur TARDIS!
<http://www.redbubble.com/people/baznet/works/8815873-donkey-who>



2. „Donkey Rises“
Aus (fast) aktuellem Anlass.
<http://www.redbubble.com/people/baznet/works/8981035-donkey-rises>

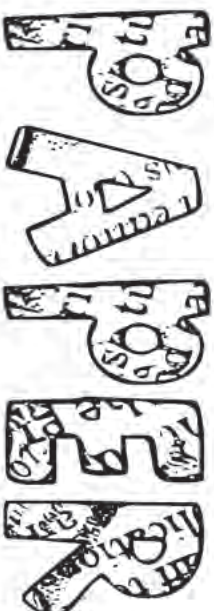
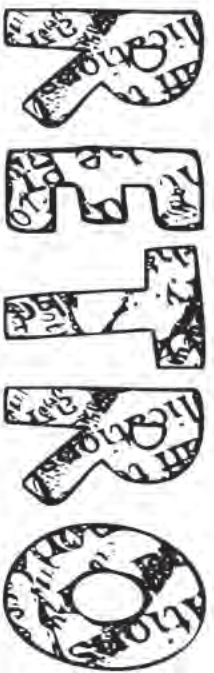


3. „Cookie Kong“
Einfach nur so: das Krümelmonster.
<http://www.redbubble.com/people/baznet/works/8816023-cookie-kong>



Gottek64

präsentiert



- ### Vorbereitungen
- Besorge einen Würfel, vier 2-Cent-Münzen und für jeden Spieler eine Spielfigur.
 - Lege die vier Cent-Münzen links oben auf die Fässer. Die Münzen repräsentieren die Fässer aus dem Videospiel.
 - Alle Spielfiguren starten auf dem Feld 1 (mit dem blauen Fass links unten).

So wird gespielt

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt die Anzahl der Felder, die er mit seiner Spielfigur ziehen darf. Beispiel: Die Figur steht auf Feld 7, er würfelt eine 3 und darf damit auf Feld 10 vorrücken.
- Anschließend bewegt er eines der Fässer die gleiche Anzahl Felder von Feld 45 aus Richtung Feld 1. Welches Fass er wählt, bleibt ihm überlassen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Kommt die Spielfigur am unteren Ende einer Leiter zu stehen, darf sie auf das Feld darüber springen (auf dem die Leiter endet). Bei einer defekten Leiter würfelt der Spieler noch einmal; kommt dabei eine gerade Zahl, darf er auf das Feld darüber springen, andernfalls muss er am unteren Ende der Leiter stehenbleiben.
- Kommt die Spielfigur auf einem Feld mit einer Münze zu stehen, fällt die Figur auf das Feld darunter zurück (beispielsweise von 32 auf 17). Gleiches gilt, wenn eine Münze auf dem Feld mit einer Spielfigur zu liegen kommt. Auch dann fällt diese Spielfigur auf das Feld darunter. Man kann sich nicht vor einer Münze über eine Leiter retten.
- Kommt eine Münze beim Feld 1 an, wandert sie zurück auf eines der Startfelder der Fässer. (Um das Spiel zu beschleunigen, kann man sie auch aus dem Spiel nehmen. Analog kann man das Spiel schwieriger gestalten, indem man mehr Münzen verwendet.)

- Jener Spieler, der zuerst die Prinzessin auf Feld 46 erreicht hat, gewinnt.

Wer mag, macht seine eigenen Regeln oder ändert diese hier ab. Wir drucken eure Anregungen gerne im nächsten Heft ab. Viel Spaß mit Retro Paper Kong!

Das Spielbrett ist der 1983 von AtariSoft veröffentlichten C64-Fassung von Donkey Kong entnommen.

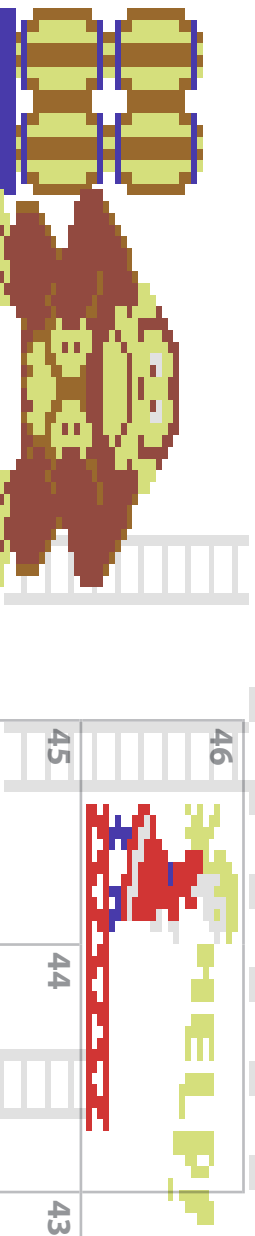




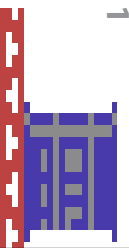
The Retro Gaming Überground

Marking Ten Years of Lotek64

1UP GOO G O O O O O O



33	34	35	36	37	28	29	30
	31	30	45	44	43	42	41
	18	19	20	21	22	23	24
32			29	28	27	26	25
	15	14	13	12	11	10	9
			4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8



Retro Treasures

MB-Commander-Joysticks (VCS)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte.

von Simon Quernhorst

Der amerikanische Hersteller MB (Milton Bradley) hat mit Spielveröffentlichungen auf mehreren Systemen (Microvision, Vectrex, TI-99/4A) Erfahrungen gesammelt, bevor er schließlich erst 1983 zwei Spiele für das inzwischen sechs Jahre alte Atari VCS veröffentlichte. Das Besondere an den beiden jeweils vier Kilobytes großen Modulen ist, dass sie in großen Kartons mit jeweils eigenem Controller ausgeliefert wurden. Weder Spiele noch Controller konnten separat gekauft werden. Der Controller von „Survival Run“ wurde „Cosmic Commander Control“ getauft, während „Spitfire Attack“ auf den „Flight Commander Control“ setzte. Beide Spiele sind nur als NTSC-Versionen für den amerikanischen Markt erschienen.

Die montierten Visiere der beiden Controller deuten zwar an, dass man wie mit einer Lightgun direkt auf den Bildschirm zielen könnte, aber letztlich wird mit den Controllern nur ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm bewegt. Die beidhändig gehaltenen Controller werden einfach in einen Joystick-Port gesteckt und lösen dieselben Richtungskontakte aus wie ein herkömmlicher Joystick. Somit können die Spiele auch mit einem normalen Joystick gesteuert werden und laufen auch in Emulatoren mit den normalen Joystick-Einstellungen. Nicht emuliert werden kann hingegen die Commander-Zusatzelektronik für Licht- und Vibrationseffekte; dazu werden

Der Flight Commander mit Spitfire Attack



vier D-Batterien (Monozellen) auf der Unterseite des Commanders eingesetzt.

Den Spielen lagen Bögen mit Aufklebern bei, um die Controller damit bekleben zu können. Außerdem waren die Module ab Werk nur mit dem großen Label beklebt. Das kleinere End-Label lag als Aufkleber bei musste durch den Käufer selbst angebracht werden. Dies führt heutzutage dazu, dass Originalmodule sowohl mit als auch ohne End-Label gefunden werden. Obwohl nie einzeln vertrieben, sind die Module heute leichter zu finden als die Controller.

Screenshot: Spitfire Attack



Obwohl beide Spiele technisch und spielerisch gut sind und mit den zusätzlichen Controllern die Atmosphäre steigern, waren sie kommerziell nicht erfolgreich. Dies lag zum einen vermutlich am höheren Preis wegen der speziellen Controller und zum anderen an der späten Veröffentlichung 1983, als bereits unüberschaubar viele Hersteller ihre Spiele anboten. Letztendlich wurde 1984 noch der finale dritte MB-Controller der „Power Arcade“-Serie namens „Armored Commander“ bzw. „Tank Commander“ samt des Spiels „Tank Blitz“ angekündigt. Spiel und Controller sind jedoch nie erschienen.

Screenshot: Survival Run



Der Cosmic Commander (o.) und der nicht erschienene Armored Commander



Der Flight Commander



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: Luxor 2 (X360).

Retrowelle auf YouTube – Teil 1

Im ersten Teil des Specials „Retrowelle auf YouTube“ lest ihr nun ein Interview mit einem YouTuber, der Retro-Themen im deutschsprachigen Bereich des Videoportals quasi salonfähig gemacht hat. Viele Retro-YouTuber haben sich seine Videos zum Vorbild genommen: TheParappa. Ich habe ihn über seine Arbeitsweise, seine Lieblingsspiele und seine Spielelaufbahn ausgefragt. Heraus kam ein sehr schönes Interview mit einem wirklich netten und sympathischen Menschen. In Teil 2, welches in der nächsten Ausgabe erscheint, werden weitere informative und unterhaltsame Kanäle vorgestellt werden.

von Axel Meßinger

Hallo Parappa! Schön, dass du dir Zeit nimmst und herzlich willkommen bei uns in der Lotek64. Magst du dich denjenigen vorstellen, die dich noch nicht kennen?

Aloha, ich bin Parappa (ja, wie der Hund mit der Mütze), bin Student und einer der vielen älteren Gamersäcke im Internet, die immer noch Zeug spielen aus Zeiten, als Controller noch eckig waren.

Du betreibst seit 2007 einen Retrokanal auf YouTube. In diesem veröffentlichst du Reviews zu alten Spielen und Filme, aber auch Serien, wie z.B. den Final-Fantasy-VII-Erfahrungsbericht; auch über Themen wie Videospieldendungen der 90er oder Spieleberater hast du schon Videos gemacht. Kurz gesagt: alles, was uns Retro-Nerds in die Vergangenheit zurückkatapultiert. Wie kamst du auf die Idee zu diesem Kanal? Kanäle dieser Art waren damals im deutschsprachigen Raum sicherlich noch die Ausnahme, oder?

Ja, das kann man so sagen, zumindest wäre mir kein deutschsprachiger Kanal bekannt, der sich vor fünf Jahren diesem Thema gewidmet hätte. Ehrlicherweise muss ich auch dazu sagen, dass ich nie danach gesucht habe, also, wer weiß.

Ich für meinen Teil war bis dato großer Fan der Zeitschrift Gamepro und vor allem der Videoberichte, die dem Magazin auf DVD beilagen. Irgendwann wurde darauf die Reihe „Retro Checks“ gestartet, bei der jeden Monat zehn Spiele einer Retrokonsole vorgestellt wurden. Die Serie war echt gut, zumindest bis zu dem schicksalhaften SNES-Retro-Check, der ausgerechnet meiner Lieblingskonsole nicht gerecht werden konnte.

Tja, und da kam mir die Idee, dass ich das selbst in die Hand nehmen muss, ich hab angefangen, mit Aufnahmemöglichkeiten zu

experimentieren, hab kleinere Clips gebastelt und dann meinen eigenen SNES-Retro-Check gedreht. Das war der Anfang des Ganzen und



seitdem konnte ich nicht mehr aufhören, weil es mir so einen Spaß gemacht hat. Auch wenn die technischen Möglichkeiten zu der Zeit sehr viel ungünstiger waren als heute.

Für die Unwissenden (wie mich): Was war denn, in kurzen Worten beschrieben, an dem besagten Gamepro-Video zum SNES so fürchterlich?

Nun, ich möchte dem zuständigen Redakteur nicht unterstellen, dass er keine Ahnung hätte, ich bin mir sicher, er würde nicht in der Branche arbeiten, wenn dem so wär, aber die Informationen, die zu den einzelnen Titeln gegeben wurden, waren so beliebig, allgemein und leider auch nichtssagend, dass dieser Eindruck schon entstehen konnte. Das eigentlich

Schlimme war aber die Art und Weise, wie der Text gelesen war. Ich weiß, dass man nicht unbedingt ein super Sprecher sein muss, um ein guter Journalist zu sein, aber dann sollte man sich eben auf das Schreiben beschränken und jemand anderen vortragen lassen. Er macht eher den Eindruck eines Grundschülers, der zwar versucht, ein Gedicht betont vorzutragen, es aber dann im Endeffekt doch nur runterleiert.

Du hast die technischen Möglichkeiten angesprochen. Diese haben sich in den letzten Videos bemerklich gesteigert, oder? Also mir fällt auf, dass da viele kleine Animationen vorkommen, der Schnitt besser geworden ist usw. Wie viel Zeit steckt hinter so einem Video und wie ist deine Arbeitsweise?

Das kann man gar nicht so pauschal sagen, es kommt immer auf das Format an. Eine Filmkiste zum Beispiel ist schnell gemacht: Film

schauen, nebenher Stichpunkte machen, zu einem Text ausformulieren, sprechen, schneiden, fertig. Wenn ich einen guten Lauf hab, dann kann das in zwei Tagen geschehen.

Eine normale Spiele-Review ist da was anderes. Zunächst brauch ich natürlich das Material. Das Aufnehmen verbucht ich aber nicht unter Arbeit, es ist schließlich nur Spielen und auf Record Drücken, jedoch kann das je nach Spiel sehr zeitfressend werden, gerade bei so umfangreichen Angelegenheiten wie Rollenspielen.

Dort lass ich mir dann auch sehr viel mehr Zeit, sammle in Ruhe Ideen und schreib sie auf. Wichtiges Werkzeug: Ein Notizbuch! Hab ich immer dabei, egal wo ich bin. Tja, und dann

wird daraus nach und nach ein Skript entwickelt. Ganz wichtig dabei ist eine sinnvolle, aber individuelle Struktur, ich finde, es gibt nichts Langweiligeres als Leute, die immer dieselben Berichte schreiben, mit demselben Ablauf und dann einfach nur immer das Spiel austauschen... leider eine sehr verbreitete Vorgehensweise unter deutschen Youtubern. Das Skript ist im Grunde neben den Spieldaufnahmen der zeitintensivste Aspekt, das kann manchmal ein paar Tage, manchmal ein paar Wochen in Anspruch nehmen, siehe zum Beispiel meine Vergessenen-Reiche-Videos. Aber diese Zeit muss einfach sein, denn wie ich schon so oft an anderer Stelle betont habe: Das Wichtigste ist der Text, mit dem steht und fällt so ein Video. Viele denken, wenn sie HD-Aufnahmen haben, rechtfertigt das schon das ganze Projekt, aber das ist ein dummer Irrtum. Schöne Bilder sind zwar eine feine Sache, aber sie retten kein schlechtes Skript. Umgekehrt hingegen kann ein gutes Skript durchaus schlechtes Bildmaterial retten.

Der ganze technische Part, also Soundaufnahmen, Soundbearbeitung und Videoschnitt, geht bei mir inzwischen recht schnell. Das ist einfach eine Sache der Übung und wie sicher man seine Software beherrscht. Das kann man nicht einfach, das muss man machen, daran scheitern, aus diesen Fehlern lernen und in neue Erfahrungen umwandeln. Ich denke, irgendwann werde ich mal ein vollständiges Making-Of machen, weil ich noch ewig über dieses Thema weiterreden könnte, aber keinen Roman verfassen möchte.

Was mich immer wieder an deinen Videos begeistert, ist die Tatsache, dass dein Humor sehr niveaувoll und nie flach daherkommt, eher hintergründig und versteckt. Das hebt dich meiner Ansicht nach von vielen anderen Youtubern ab. Welche Ansprüche stellst du selbst an deine Videos?

Oh, danke, dabei leg ich es nicht mal drauf an, „hintergründig“ Jokes unterzubringen. Ich glaube, flach wird es nur immer dann, wenn man versucht, Humor zu erzwingen und auf Teufel komm raus lustig zu sein. Es wird dann meist einfach nur unnatürlich. Das ist eben auch ein Teil meiner eigenen Ansprüche: Es muss mir selbst Spaß machen. Das klingt zwar sehr egoistisch, aber ich finde, ein Video muss einem als erstes selbst gefallen, nur dann hat man eine Chance, dass es auch anderen gefallen könnte. Natürlich muss man dann auch sich selbst gegenüber ehrlich sein, und daran scheitert es bei vielen Leuten. Kurzum, das einzige Kriterium für meine Arbeit ist: Bin ICH zufrieden? Wie gesagt, egoistisch, aber zum Glück muss ich ja niemandem gefallen.

Was hältst du eigentlich von der – nennen wir sie mal – „YouTube-Kultur“? Wenn man sich mal näher mit der Plattform beschäftigt, merkt man schnell, dass da doch ziemlich viele Leute nichts Produktives zu tun haben, weswegen andere Leute getrollt werden, sich gegenseitig beleidigt



wird usw. Auch dir wird ja immer mal wieder Arroganz vorgeworfen. Wahrscheinlich aus dem Grund, weil du dich aus dem Kindergarten raushältst, deine Videos machst und gut ist. Was sagst du zu solchen Vorwürfen?

Diese Entscheidung habe ich nicht zu treffen. Ob ich den Leuten arrogant erscheine oder nicht, ist für mich irrelevant, denn letztlich werd ich mich deshalb nicht ändern, also darf sich jeder gerne sein eigenes Bild machen und gut ist. Ich werfe das niemandem vor, wenn er oder sie mich als arrogant empfindet. Ich weiß sehr gut, dass ich selten auf Mails und Kommentare antworte, aber ich bin nicht der Typ für Smalltalk, und ich suche nun mal auch keine Freunde. Es freut mich, wenn sich die Leute für meine Videos interessieren, so wie sich jeder darüber freut, wenn die eigene Arbeit anerkannt wird, aber da hört es eben auch schon auf. Bin ich abweisend gegenüber anderen? Ja. Denke ich, dass meine Videos besser sind als die vieler anderer? Ja. Macht mich das arrogant? Wahrscheinlich. Aber das ist, wie gesagt, auch gar nicht meine Entscheidung.

Was die sogenannte „YouTube-Kultur“ angeht, ist es so wie auf praktisch jeder Plattform im Internet: umso mehr Leute sich auf einem Haufen tummeln, umso mehr Idioten werden darunter sein.

Kommen wir zum angenehmeren Thema. Wie bist du als Kind mit Videospielen in Berührung gekommen? Wie sieht deine „Spiele-Laufbahn“ aus?

Eine meiner frühesten Erinnerungen ist das Zimmer von einem meiner älteren Brüder, denn der besaß einen Amiga, übrigens der gleiche Amiga, der auch heute noch für meine Reviews zum Einsatz kommt, und damit fing alles für mich an. Genauer gesagt, mit dem Spiel „Turrican 2“. Es war einfach faszi-

nierend: die Farben, die Musik, die Soundeffekte, das ganze Design. Ich konnte mir als Kleinkind nie den Titel merken, darum war es für mich lange Zeit nur „Das Spiel mit dem Indianer“, aus dem Grund, weil der Boss des ersten Levels irgendwie wie ein Robo-Indianer für mich aussah.

Mit vier Jahren bekam ich dann mein eigenes NES zusammen mit den Spielen Tiny Toons und Super Mario Bros 3. Ich weiß aber, dass ich den Amiga trotzdem irgendwie immer cooler fand, das war einfach das Gerät, mit dem die Großen gespielt haben.

Später kam dann die SNES-Zeit, und ab da war klar für mich, dass Videospiele einfach das Beste überhaupt sind. Kleine Story am Rande: Ich kann nicht Super Mario World spielen, ohne sofort einen Ohrwurm von Ace of Base mit „All that she wants“ zu haben. Das war das Lied, das in der frühen Super-Nintendo-Ära den ganzen Tag im Radio lief... ernsthaft... den GANZEN TAG. Darum gehört Ace of Base für mich untrennbar zu Super Mario. Wollt ich nur mal erwähnt haben.

Mit dem „Ace of Base“-Song sagst du was. Schon damals wurden die Songs im Radio rauf und runter genudelt wie nur irgendwas. Das war damals durchaus nicht besser als heute. Ich habe da ein ziemlich ähnliches Erlebnis, auch mit schwedischen Musikern. Bei mir heißen die aber Per Gessle und Marie Fredriksson – einfach, weil ich damals riesen Roxette-Fan war, und wann immer ich NES- oder SNES-Spiele gezoomt hatte, habe ich nicht die Ingame-Musik gehört, sondern meine Roxette-CDs! Das ist schon interessant, wie man spezielle Spiele mit Musik und dann auch mit Filmen verbindet. Aber davon ab: Was sind derzeit deine drei Lieblingsspiele und warum?

Mein absolutes Lieblingsspiel zurzeit, aber auch immer, ist und bleibt Baldur's Gate 2. Ich spiele das momentan wieder zum wahrscheinlich hundertsten Mal und es hält mich ganz furchtbar von der Arbeit ab. Ich entdecke trotzdem immer wieder was Neues, bei jedem Durchlauf. Es gibt kein anderes derart tiefes, vielseitiges und umfangreiches Spiel. Ich hab darüber immerhin ein halbstündiges Video gemacht, das im Endeffekt einer Liebeserklärung gleichkommt.

Ansonsten ist Donkey Kong Country 2 immer ein gern gesehener Gast auf dem Bildschirm, weil da einfach alles zusammenkommt, was den perfekten Plattformer ausmacht. Und auf Platz 3 nenn ich mal Apidya für einen fantastischen Soundtrack, ein tolles Design und den höchsten Schwierigkeitsgrad aller Zeiten, mit dem man wunderbar seine Kumpels quälen kann.

Oh, Apidya. Wurde damals von Blue Byte für den Amiga veröffentlicht und auch hier hatte Herr Hülsbeck den Soundtrack komponiert. An sich ist Apidya aber doch ein unbekannteres Schmutz oder? Magst du mehr über das Spiel aus deinen Augen erzählen?

Apidya hat einfach einen ganz besonderen Charme, die Summe aus handgepixelter Grafik, wofür ich immer eine Schwäche hatte, dem grandiosen Soundtrack von Hülsbeck, der butterweichen Steuerung und schlussend-



Spiel mit Charme: Apidya (Amiga)

lich dieser Schuss unberechenbarer Verrücktheit, den das ganze Setting bietet. Man ist immer gespannt darauf, was als nächstes kommt, und zwar in jedem Punkt: Wie wird die nächste Welt aussehen, wie wird sie klingen und was für abgefahrenes Zeug werden mir die Entwickler wieder als Gegner vorsetzen? Man selbst ist lediglich eine ballernde Biene, aber die Feinde sind nicht nur andere Insekten, sondern auch Maulwürfe, Zigarettenschmuck, verrottete Puppen, Cyborgs und vieles mehr, alles scheint möglich. Ach, und hab ich schon den Zwei-Spieler-Modus erwähnt? Während andere Schmutz unter Multiplayer Sich-Abwechseln verstanden, darf man bei Apidya im Co-op ran. Allein das rechtfertigt die Platzierung. Es ist hart wie die Hölle, aber umso besser fühlt es sich an, wenn man sich wieder durch ein Level durchgebissen hat.

Du hattest vor einiger Zeit mal ein sehr schönes Video zum C64 gemacht. Was sind denn deine

Erfahrungen mit dem guten alten Brotkasten? Hattest du den C64 ebenfalls in deiner Kindheit für dich entdeckt oder erst später?

Ich kenne den C64 schon seit meiner Kindheit, lernte ihn aber erst später richtig schätzen. Das lag zum einen an der Bedienung. Als Kleinkind, das noch nicht mal seinen Namen schreiben konnte, stellten Befehle wie LOAD „\$,“ 8 schon ein ziemliches Hindernis dar. Dazu kommt, dass der Brotkasten auch einfach ein Stück vor meiner Zeit lag... wie gesagt, ich bin mit dem Amiga aufgewachsen, und dort musste ich nur die Disketten einlegen und einschalten. Ich weiß aber, dass ich schon als Kind das Spiel „Donald Duck's Playground“ für C64 sehr gemocht habe.

Was sind eigentlich deine zukünftigen Projekte auf YouTube? Von Filmen wirst du sicherlich erst mal Abstand nehmen, nachdem du immer mal wieder Probleme mit Strikes hattest (zuletzt ja beim DBZ-Samstag), oder?

Ach, nicht wirklich, ich werde mich nur von populärem Kram fernhalten. Ich weiß, dass ich keine Rechte an irgendwas besitze, aber zumindest ist die Wahrscheinlichkeit eher gering, dass ich wegen Streifen wie „Kung-Fu Kannibalen“ Ärger kriegen werde. Soll heißen: die Filmkiste wird es weiterhin geben, aber sie wird in ungefährlicheren Gewässern schippern, fernab von Batman, Dragonball und Square-Enix.

Trotzdem möchte ich mich wieder mehr den Spieleberichten widmen, denn im Endeffekt machen mir die immer noch am meisten Spaß, und es gibt so viel, über das ich noch reden will. So viele Klassiker, aber auch so viele Geheimtipps. Darum wird die Classic Review weiterhin mein bevorzugtes Format bleiben.

Nun hast du in diesen Tagen dein fünftes Jahr bei YouTube „gefeiert“. Wenn du die Zeit zurückblickst: was waren denn die kuriosesten, witzigsten

und erinnerungswürdigsten Begebenheiten in dieser Zeit?

Puh... also, denkwürdig sind immer die Momente, in denen mein, ich nenn's mal Doppelleben auf Youtube mit dem Privatleben kollidiert. Zum Beispiel, wenn man in der Öffentlichkeit erkannt wird, das ist bisher zwei Mal vorgekommen. War aber beide Male ganz nett, wenn auch irgendwie skurril. Ein anderes Beispiel ist, wenn man Leute, die man nur über Youtube kennt, dann mal live trifft... bisher Yuckpulver, Equiartistin, Lenschn93, Elektro0Hexe, Jennessi, Simsarimm, Katharsis939 und Repko87. Alles ganz tolle Menschen.

Vielen lieben Dank für das Interview, Parappa!

Ich bedanke mich ebenfalls, hat Spaß gemacht.



Link

www.youtube.com/user/theparappa

Bestellkarte für internetferne Kommunikation

Lotek64

- Ich möchte ein **Probeexemplar** von Lotek64 zugeschickt bekommen (2 Euro)
- Ich möchte das **Lotek64-Fair-Trade-Abo** gegen Erstattung der Portokosten (8 Euro für 4 Ausgaben = Jahresabo).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An

Lotek64

Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Zu verkaufen:



Sony PSP (1004, FAT) mit installierter 5.50 GEN-D (Jailbreak). Das Gerät ist in einem sehr guten Zustand! Mit dabei sind:

- 1 Stück Sony MS Pro Duo 8GB
- 3 Stück Sony MS Pro Duo 2GB
- 1 Stück externe 2,5"-HD 160GB
- 1 Stück Demo-UMD
- 1 Kopfhörer mit Fernbedienung
- 1 Stück Mini USB Kabel
- 1 Stück Logitech Hardcover Case
- 1 Stück Netzgerät

Auf dem 8GB Stick sind bereits einige Emulatoren (Vice, NesterJ, MasterBoy, Picodrive) sowie IR Shell installiert. Die PSP wurde zusätzlich leicht modifiziert; der Akku kann nun auch über das USB-Kabel geladen werden. Preis: 149,- Euro inkl. Versand (innerhalb der EU)
Bei Fragen bzw. Interesse bitte E-Mail an gamefreak@vol.at

LOTEK64



Prügelspiele, Brawler und Beat'em Ups für den C64

Vier Fäuste, acht Bit (Teil 3)

Der Prügelspiel-Boom der 1980er-Jahre spiegelt sich in einer Veröffentlichungsflut von Spielen dieses Genres für den Commodore 64 wider. In einer Reihe von über 40 Kurztests wollen herausfinden, welche Titel noch immer einen Versuch wert sind und von welchen man besser die Finger lässt. Hier der dritte Teil der Serie.

von Georg Fuchs



Iketa

(CP Verlag, 1994)

Iketa ist eines der sehr späten C64-Spiele, es erschien in der Ausgabe 12/1994 der Magic Disk. Das Gameplay des Karate-Spiels ist stark an International Karate angelehnt, technisch sieht das Programm auch ziemlich sauber aus. Es gibt sogar einen scrollenden Hintergrund, und die Kämpfer sind, wie auch die Landschaft, schön gepixelt. Leider lässt sich sonst nicht viel Gutes über Iketa sagen, denn das Gameplay kann überhaupt nicht überzeugen. Die Schläge und Tritte sind zu unpräzise, die meisten verpuffen wirkungslos, solange der Gegner in Bewegung bleibt. Die künstliche Intelligenz des Programms versagt im Ein-Spieler-Modus völlig: Der Computergegner stellt nach zwei oder drei Treffern in der Regel einfach jede Aktivität ein, wenn man selbst unbeweglich bleibt. Schade, dass nicht mehr aus Iketa gemacht wurde.



Prügelfaktor: 3/10 Eingeschlafene Füße

Ikkiuchi

(CP Verlag, 1995)

Ein halbes Jahr nach Iketa versuchte es die Magic Disk mit einem weiteren Karate-Prügler, diesmal mit dem Titel Ikkiuchi. So wie Iketa eindeutig als International-Karate-Remake zu identifizieren ist, erinnert Ikkiuchi an das damals sehr populäre Beat'em Up Mortal Kombat. Grafik und

Musik lassen nicht viele Wünsche offen, auch kann die künstliche Intelligenz des Computergegners in sechs Stufen geregelt werden. Die Kämpfer-Sprites sind sehr schön animiert, aber die schwammige Steuerung und die Verzögerung machen den Ausgang der Kämpfe eher vom Zufall als vom Können abhängig.



Prügelfaktor: 4/10 Nacktschnecken in Pekingsoße

By Fair Means or Foul (Pro Boxing Simulator)

(Superior Software, 1988; Codemasters, 1990)

By Fair Means or Foul ist ein kurzweiliges Boxspiel, bei dem, der Titel deutet es schon an, auch mit unfairen Mitteln gekämpft werden kann. Auch Kopfstöße und Fußtritte werden hier vor den Augen des Schiedsrichters ausgeteilt, der manchmal ein Nickerchen macht oder einfach ein Auge zudrückt. „Wake up Ref“, ruft das Publikum dann dem Referee zu, dargestellt durch Sprechblasen.



Die Grafik ist im Cartoon-Stil gehalten, was dem Spiel gut tut und über den blockigen Hintergrund hinwegsehen lässt. Musik und Soundeffekte sind von der eher lahmen Sorte. Das Spiel gegen den Computer ist kurzweilig, weitere Gegner werden nach erfolgreichem Kampf freigeschaltet. Noch mehr Spaß macht das Spiel im Zwei-Spieler-Modus. Fans einer zünftigen Schlägerei kommen hier auf ihre Kosten, auch wenn der Spielablauf etwas flüssiger sein könnte.

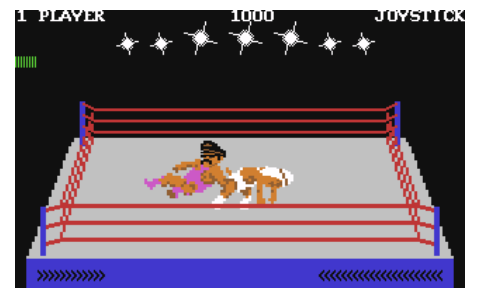
1990 wurde das Spiel von Codemasters unter dem irreführenden Namen „Pro Boxing Simulator“ als Budget-Titel wiederveröffentlicht. Wer eine realistische Simulation sucht, sollte McGuigan Championship Boxing eine Chance geben. Wer aber schnelle und gemeine Action sucht, sollte dieses Spiel ausprobieren.

Prügelfaktor: 7/10 Tritte in den Unterleib

Rock'n Wrestle

(Melbourne House, 1985)

Die Programmierer von Melbourne House scheinen sich nach dem Erfolg von The Way of the Exploding Fist gedacht zu haben: Warum nicht auch ein Wrestling-Spiel? Die gesampelten Schmerzensschreie können gleich weiterverwendet werden. Die exotische Fernost-Musik wurde durch nervenzermürendes Gedudel ersetzt, auf Hintergrundgrafiken verzichtet Rock'n Wrestle überhaupt: Außer dem Kampfring und ein paar Scheinwerfern ist nichts zu sehen. Das soll aber nicht heißen, dass der Wrestling-Sport nicht einigermaßen brauch-



bar umgesetzt worden wäre. Immerhin war es das erste Spiel seiner Art und musste eine Menge Bewegungsabläufe in Szene setzen, für die es noch kein Vorbild gab. Tritte, Schläge, Würfe, das Herumwirbeln des Gegners in der Luft, das Springen vom Seil und viele andere Kampftechniken wurden dreidimensional und mit unterschiedlichen Charakteren gezeichnet und auch flüssig animiert, was nach

damaligem Standard sicher einen erheblichen Aufwand bedeutete. Dafür wurde, wie schon erwähnt, auf Hintergrundbilder, Publikum, Schiedsrichter und einen Präsentationsrahmen verzichtet. Alles in allem ein unterhalt-samer Titel, der in spielerischer Hinsicht von keinem seiner Nachfolger übertroffen wurde.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
7/10 Bodyslams

WWF Wrestlemania

(Ocean, 1991)

Ein weiteres Wrestling-Spiel legte Ocean 1991 mit WWF Wrestlemania vor. Hier wurde vor allem Wert auf protzige Menüs und umfangreiche Intro-Screens gelegt, immerhin hatte das Spiel eine WWF-Lizenz, die man so oft wie möglich herzeigen wollte. Erschienen am Höhepunkt einer Welle von Wrestling-Spielen, die die Genreklassiker aus den 80er-Jahren allesamt nicht vom Thron stoßen konnten, wollte Ocean sich nicht lumpen lassen und bot Hulk Hogan persönlich auf, den man hier in Spriteform steuern darf. Spielerisch gibt es aber nichts, was Rock'n Wrestle nicht 1986 auch schon geboten hätte, nur – die Präsentation ausgenommen – etwas schwächer umgesetzt. Die Kämpfe bestehen vor allem aus viel unkontrollierter Dauerbearbeitung des Feuerknopfs, in der Hoffnung, den richtigen Move zu finden, um den Gegner in die Knie zu zwingen. Kein Flop, aber auch kein wirklich gelungenes Spiel.

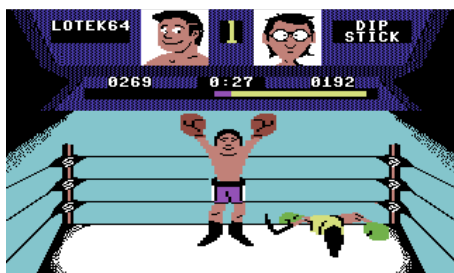


Prügfaktor: ●●●●●●●●
6/10 Blonde Schnauzbärte

Fight Night

(US Gold, 1985)

Fight Night war eines der ersten Boxspiele für den Commodore 64 und ist bis heute eines der unterhaltsamsten geblieben. Die Cartoon-Grafik wirkt zwar ziemlich angestaubt, aber die Animation der Boxer ist noch immer nett anzusehen und lässt die



insgesamt sparsame Präsentation vergessen. Nicht einmal Publikum gibt es hier, die Menüs sind auch sehr sparsam gehalten und die Geräuschkulisse ist mehr als bescheiden. Mehr Spaß als die taktisch zu wenig abwechslungsreich gehaltenen Kämpfe macht es, im Construction-Modus selbst Boxer zu erstellen und dann im Turniermodus gegeneinander antreten zu lassen. Zumindest für die Altersgruppe 4 bis 12.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
6/10 Verbogene Brillenfassungen

Long Life

(576 kbyte, 1994)

Dieses nur in Ungarn vertriebene Spiel aus der Spätzeit orientiert sich an Mortal Kombat, das Mitte der 90er zuerst in den Spielhallen, dann auch in der Konsolenwelt Furore machte. Long Life füllt zwei Diskettenseiten und ist sehr aufwändig gemacht. Es gibt ein Titelmü, einen Endscreen, ein Auswahlmü im Mortal-Kombat-Stil, Musik und Sample-Sounds, Sprachausgabe,



Intro, nette Animationen – das alles vermisst man bei vielen Titeln aus der kommerziellen Blütezeit des Commodore 64. Dazu kann man Long Life entweder im Arcade-Modus oder gegen einen menschlichen Gegner spielen. Das ideale Prüfgspiel für den Commodore 64 also, ein ernsthafter Konkurrent für IK+? Leider kann das Gameplay die hohen Erwartungen, die durch die prächtige Aufmachung geweckt werden, nicht erfüllen. Die Sprites schweben seltsam über den Bildschirm, die Moves sind sehr limitiert und die Präzision lässt zu wünschen übrig. Ein weiteres Manko des Spiels sind die endlosen Ladezeiten, die den Spielfluss bremsen. Trotzdem sollten Beat'em-up-Fans einen Blick auf dieses Spiel werfen.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
6/10 Tassen Jasmin Tee mit Chilischoten

Pit Fighter

(Domark, 1991)

Das von Tengen/Atari lizenzierte Prüfgspiel Pit Fighter hat den Ruf, in der vorliegenden Fassung eines der schlechtesten Videospiele aller Zeiten zu sein. Die Arcade-Vorlage rühmte sich, Videoaufnahmen von Kämpfern nicht nur als Vorlage benutzt zu haben, sondern tatsächlich im Spiel einzusetzen. Dieses aus damaliger Sicht Hi-Tech-Verfahren sorgte in den Anfangs-

jahren der CD-ROM auch noch für hohe Verkaufszahlen, egal, wie dürftig die Programme selbst waren. Die 8-Bit-Konvertierungen von Pit Fighter mussten aufgrund der technischen Limitierungen der Geräte natürlich auf diese Technik verzichten. Trotzdem wagte sich Domark an eine C64-Fassung heran und legte erwartungsgemäß ein Spiel vor, das mit dem Original nicht vergleichbar ist.



Aber ist es so schlecht wie gerne behauptet wird? Der Kurztest vermittelt einen weniger katastrophalen Eindruck. Pit Fighter wirkt zwar grafisch etwas armselig, lässt dafür aber nicht nur Kämpfe in einer dreidimensionalen Arena zu, sondern erlaubt sogar Interaktionen mit kleinen und großen Objekten. So können Messer aufgehoben und in den brutalen Kämpfen, die bei jeder Gelegenheit Blutfontänen zeigen, eingesetzt werden, aber auch große Objekte wie Kisten können auf den Gegner bzw. die Gegnerin geschleudert werden. Durch den Wechsel verschiedener Kampfmodi ist zusätzlich für Abwechslung gesorgt. Dazu gibt es noch ganz brauchbare Soundeffekte und eine ansprechende Titelmusik. Beim Start des Spiels kann ein zweiter Spieler einsteigen, aber auch der Ein-Spieler-Modus bietet recht ansprechende Kämpfe, wenn man bereit ist, über die grafischen Schwächen hinwegzusehen. Pit Fighter ist kein Höhepunkt des Genres, aber auch bei Weitem nicht so schlecht wie sein Ruf.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
6/10 Eiternde Fleischwunden

Street Gang

(Rainbow Arts, 1987)

Rainbow Arts erkannte immer sehr schnell, welche Trends auf dem Spielmarkt kommerziellen Erfolg versprachen, und veröffentlichte viele gute und auch viele schlechte Spiele, die zeitgenössischen Spielhits oft zum Verwechseln ähnlich sahen. Manchmal hatte das unangenehme rechtliche Konsequenzen, manchmal waren die Titel eigenständig genug, um keinen Plagiatsverdacht zu erregen. Street Gang ist ein solches Spiel. Zwar ahmte Armin Gessert das Spielprinzip der frühen Brawler nach, bediente sich aber bei keinem Titel zu offensichtlich. Allerdings hätte es dem Spiel gut getan, sich von den großen Arcade-Hits seiner Tage inspirieren zu lassen, denn Street Gang macht fast



alles falsch: Zwar sind Hintergrundgrafik und Musik nicht ganz schlecht, aber die Animation der Sprites, die Steuerung, die Ladezeiten, die Taktik der Gegner... Auch dass man bei jedem Fehler von vorne anfangen muss, erhöht nicht gerade das Spielvergnügen. Rainbow Arts hatte gar nicht so wenige gute Spiele im Programm. Warum gerade Street Gang so intensiv in der Fachpresse beworben wurde, erschließt sich einfach nicht. Um dieses Spiel sollte man einen weiten Bogen machen!

Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
2/10 Rostige Taschenmesser

Street Fighter (PAL- und NTSC-Version)
(Capcom/Go!, 1988)

Street Fighter war der erste Brawler aus dem Hause Capcom und wurde trotz spielerischer Defizite schnell zu einem Referenztitel. Daher musste das Spiel natürlich schnell für alle Heimsysteme umgesetzt werden. Auf den ersten 16-Bit-Konsolen und -Computern waren die Konvertierungen durchaus spielbar, aber lässt sich ein technisch so aufwändiges Programm auch auf einer 8-Bit-Plattform vernünftig umsetzen? Den Programmierern ist es jedenfalls nicht gelungen – und immerhin wurden gleich zwei Versuche unternommen. Die PAL-Version von Go! ist ein völlig unspielbarer Fehlgriff, dessen herausragendes Merkmal neben der misslungenen, ruckeligen Animation der Sprites die Farbgebung ist. Das Original hatte 1024 Farben zu Verfügung, die C64-Version nur 16. Trotzdem ist es nur wenigen Programmierern in den Sinn gekommen, den Sprites dieselbe Farbe zu verpassen wie dem Hintergrund (Level 1), wodurch man einfach nicht mehr sehen kann, welche Bewegungen gerade ausgeführt werden.



Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
2/10 Derrick-Tränensäcke (PAL-Version)

Die US-Version (NTSC) wurde unabhängig davon entwickelt und ist wesentlich besser als ihr PAL-Gegenstück. Auf ruckelig scrollende Landschaften wurde hier zugunsten ganz ansehnlicher Bilder verzichtet, vor denen die Sprites nicht im Farbensumpf verschwimmen, sondern sich durch klar gezeichnete Umrisse deutlich abheben. Geschwindigkeit, Animation und Steuerung sind um Welten besser gelungen, allerdings ist es noch immer kein gutes Spiel und erinnert auch nur entfernt an den Arcade-Klassiker. Wer diesen nicht kennt, würde Street Fighter (US) eher für ein Remake von Yie Ar Kung-Fu halten. Bei der PAL-Version von Street Fighter ist schon der Ladevorgang eine sinnlose Verschwendung von Lebenszeit, die NTSC-Version ist aber zumindest einen Versuch wert.



Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
5/10 Tränensäcke

Street Fighter II
(US Gold, 1992)

Obwohl schon die 1988 erschienenen C64-Versionen von Street Fighter als Arcade-Ports indiskutabel waren, wurde auch Street Fighter II aus dem Jahr 1991 noch für den C64 umgesetzt, obwohl kom-



merziell wohl nicht mehr viel herauszuholen war. Ein Versuch des Lizenzinhabers, mit einem schnell programmierten Titel noch ein bisschen Geld aus den in diesen Tagen schon unter akutem Mangel an guten Spielen leidenden C64-Community herauszuquetschen? Die SNES-Version ist bis heute Capcoms Bestseller geblieben, insgesamt verdiente Capcom mit dem Spiel alleine 1993 unvorstellbare 1,4 Milliarden US-\$. Vor diesem Hintergrund wäre es sicher sinnvoller gewesen, die C64-Version gar nicht erst zu programmieren, denn erstens ist das Spiel eine reine Katastrophe und zweitens hätte sie sogar das Potenzial gehabt, dem Original einen Imageschaden zuzufügen.

Alles wirkt hier wie eine Parodie auf das Genre im Allgemeinen und auf Street Figh-

ter im Besonderen. Den ersten Punkt gibt es für das sichtbare Bemühen, dem C64 einige Features des Automaten zu spendieren, den zweiten für den Ansatz von Spielbarkeit im Zwei-Spieler-Modus. Dennoch: Wer nicht ausgesprochen masochistisch veranlagt ist, sollte die Finger von diesem Machwerk lassen.

Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
2/10 Papiertaschentücher

Sword of Honour
(CP Verlag, 1994)

Sword of Honour wurde in der Ausgabe 1/1995 der Golden Disk veröffentlicht und stellt somit eines der jüngeren kommerziell vertriebenen Spiele größeren Umfangs dar. Gerüchteweise wurde es bereits 1992 als Einzeltitel vertrieben, dabei könnte es sich aber um eine Verwechslung mit der Amiga-Version handeln.



Nicht weniger als vier Diskettenseiten umfasst das Action-Adventure, das ein bisschen an The Last Ninja erinnert, auch wenn die Darstellung komplett in 2D erfolgt. Musik, Sprites, Animationen und die Präsentation sind gut gelungen, die Hintergrundgrafiken gehören zum Besten, was je in einem C64-Spiel zu sehen war. Leider ist auch hier das Gameplay enttäuschend, auch bei den Kämpfen hat man immer wieder das Gefühl, dass es vor allem vom Zufall abhängt, ob man den Kampf gewinnt oder ein Leben verliert. Da es sich um ein Adventure handelt, sind die Kämpfe nicht der einzige Spielinhalt. Hier steht aber der Kampfaspekt im Vordergrund, daher ist das Spiel nur bedingt empfehlenswert.

Prügfaktor: ●●●●●●●●●●
6/10 Ninjamasken

Dragon Ninja
(Imagine, 1989)

Dragon Ninja ist eine weitere Arcade-Umsetzung, das Original erschien 1988 unter dem Titel Bad Dudes Vs. DragonNinja und bediente sich kräftig bei Shinobi. Während das Original mit 68000-CPU und protzigen Grafik- und Soundchips auftrumpft, muss sich die C64-Konvertierung naturgemäß mit weniger zufrieden geben. Immerhin bleibt die Handlung unverändert: Präsident „Ronnie“ wurde in New York City entführt, ein Spezialagent im „Arnie“-Look muss ihn befreien.

Im Vergleich mit anderen Arcade-Brawler-Konvertierungen schneidet Dragon Ninja nicht so schlecht ab. Auch wenn das Spiel technisch nicht einmal ansatzweise mit dem Original mithalten kann, lässt es sich wenigstens einigermaßen flüssig spielen, Hintergrundgrafik, Sprites, Animationen, Scrolling und Steuerung sind solide Mittelklasse. Nur



beim Sound war Imagine etwas zu sparsam. Immerhin gibt es eine ganze Reihe unterschiedlicher Widersacher, unter anderem Ninjas beiderlei Geschlechts mit unterschiedlicher Kampftechnik, grimmige Levelbosse, Messer, die aufgenommen werden können,

Ganz bugfrei ist das Spiel nicht, gerne bleiben die Gegner-Sprites z.B. einfach regungslos und flackernd stehen, wenn zu viele von ihnen auf dem Bildschirm aktiv sind. Störend ist neben dem Fehlen des Koop-Modus auch, dass zwar unterschiedliche Manöver ausgeführt werden können, das Spiel letztendlich aber in ein unkontrolliertes Joystickgehacke ausartet.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
6/10 Sixpacks

Final Fight

(US Gold, 1991)

Die Arcade-Vorlage dieses Spiels von US Gold aus dem Jahr 1991 sollte eigentlich Street Fighter '89 heißen und somit ein offizieller Teil der Street-Fighter-Reihe werden. Schließlich wurde es ein technisch aufwendiges Beat'em Up, dessen C64-Version erwartungsgemäß nicht überzeugen kann. Sprites und Animationen sind einfach armselig, die Reaktion des Spiels auf Versuche, in die Handlung einzugreifen, sind aufgrund der missglückten Steuerung und einer unzuverlässigen Kollisionsabfrage eher zufallsabhängig. Die Geräusche klingen wie das Gurgeln einer Kröte, Musik gibt es keine im Spiel. Die Sprünge sehen unbeschreiblich lächerlich aus, sodass man sich nach einer Minute fragt, wie



dieses Spiel jemals in den Handel kommen konnte. Der Titel des Spiels könnte aber gar nicht treffender sein: Die erste Runde ist auch die letzte, und zwar für nicht masochistisch veranlagte C64-Fans für immer.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
3/10 Gummiwürste

Double Dragon

(Melbourne House, 1989 / Ocean, 1992)

Double Dragon war ein Brawler aus dem Hause Taito, der 1987 in den Spielhallen für Furore sorgte und dem Genre zu enormer Popularität verhalf. Es dauerte ungewöhnlich lange, bis eine C64-Version erschien, und diese hatte es in sich. Auch die Programmierer von Melbourne House schießen zu ahnen, dass ihnen hier kein großer Wurf geglückt war, denn die Anleitung enthält eine Passage, die fast wie eine Entschuldigung klingt, auch wenn es konkret nur um eine Erklärung für die fehlerhaften Sprites geht.

Doch wie schlecht die Konvertierung tatsächlich ist, muss man erst erlebt haben, um es zu glauben. Das Spiel verdient sich einen Ehrenplatz in der ewigen Liste der miserabelsten C64-Programme.



Double Dragon von Melbourne House (links) und von Ocean (rechts)

Seltsamerweise versuchte Ocean zwei Jahre später noch einmal, den Titel für den C64 umzusetzen. Dafür wurde ein aufwendiger Weg gewählt, nämlich die Veröffentlichung auf Modul, was die Produktionskosten in die Höhe trieb. Angeblich wurde das Spiel nur im Rahmen einer Computermesse verkauft, was es zu einem der selteneren C64-Originale machen dürfte. Hat sich der Aufwand gelohnt, ist die Ocean-Fassung besser als die unterirdische erste Konvertierung? Jedenfalls sieht das Spiel zunächst technisch eindrucksvoll aus, Musik und Intro machen keinen schlechten Eindruck... bis das Spiel beginnt. Angefangen von der Steuerung, die ein abwechselndes Hämmern auf Feuerknopf und Leertaste erforderlich macht, bis zu den kleinen und schlecht gezeichneten Sprites, den langweiligen Soundeffekten, für die man auf Musik verzichten muss, hier stimmt ebenso wenig wie bei der älteren Umsetzung von Melbourne House, nur ist die Verpackung etwas weniger schmerzhaft.

Prügfaktor: ●●●●●●●●
2/10 Schlaftabletten (Melbourne House)

Prügfaktor: ●●●●●●●●
3/10 Schlaftabletten (Ocean)

First Samurai

(Image Works, 1992)

Riesige, perfekt gezeichnete Spielwelten, wunderschön animierte Sprites, flüssiges Scrolling, eine Spielemechanik, die an Turrican erinnert, myst-ähnliche Atmosphäre... Schade, dass es so etwas nicht gibt. Moment, da haben wir ja noch First Samurai! Ein Spiel, das erst erschienen ist, als der C64 seinen Zenit schon längst überschritten hatte und das deshalb nicht allzu bekannt ist.

Im Grunde ist First Samurai eher ein Run-and-Gun-Spiel mit Adventure-Elementen als ein Beat'em Up, aber weil es so viel Spaß macht und der Kampfaspekt nicht zu kurz kommt, sollte es in dieser Zusammenstellung nicht fehlen.



Prügfaktor: ●●●●●●●●
8/10 Portionen Awabi-Sashimi mit Blattgold

Ninja Hamster

(CRL, 1988)

Nach dem Abebben der ersten großen Prügelbooms veröffentlichte CRL ein armseliges Spielchen, das wohl noch auf der Welle mitsurfen wollte. Vor erbärmlich schlechten Hintergrundbildern kämpft hier ein Hamster im Stil von International Karate gegen einen menschlichen Mitspieler oder einen Computergegner, wobei jeder Treffer einen Lebensbalken schrumpfen lässt. Ist man nicht schnell genug, wächst dieser wieder an und die Runde dauert noch länger. Nach endlosen Wiederholungen lädt das Spiel gnädigerweise irgendwann neue Monochromsprite-Gegner nach, die genauso armselig aussehen wie die gerade besieigten. Dazu gibt es eine grauenhafte Musikbegleitung. Einer der Tiefpunkte meiner C64-Spielerlaufbahn, nicht nur im Kampfsportgenre.



Prügfaktor: ●●●●●●●●
1/10 Zahnlücken

Letzter Teil im nächsten Heft.



Die Adventure-Schatzkiste

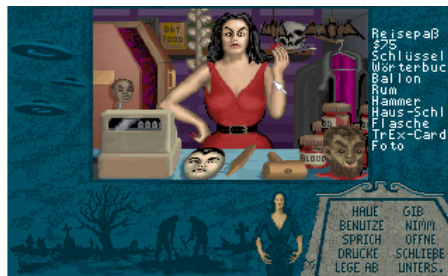
Plan 9 From Outer Space

Nach einer längeren Pause melde ich mich mal wieder hier in der Lotek64 zurück. Und wie könnte ich das besser machen als mit einer neuen Ausgabe der Adventure Schatzkiste? Auf jeden Fall wählen wir uns heute einmal tief in die Tiefen des Adventure-Genres, und heraus kommt ein sehr unscheinbares, aber witziges Spiel aus dem Jahre 1992. Denn Gremlin veröffentlichte in diesem Jahr ihre Verneigung gegenüber Ed Wood für PC und Amiga.

Von Axel Meßinger

Es begann alles damit, dass der grandiose Bela Lugosi – als Hauptdarsteller verschiedenster Horrorfilme der 1930er Jahre legendär geworden – in dem Film „Die Rache des Würgers“ von einem gewissen Edward D. Wood Jr. mitspielte. Kurz darauf machte Ed Wood Aufnahmen von Lugosi in dessen Haus, wie er an einer Rose riecht, und auf einem Friedhof. Kurze Zeit später, am 16. August 1956, verstarb Bela Lugosi nach einem Herzinfarkt. Wood bastelte derweil an seiner bis dahin größten Filmvision und war keineswegs bereit, auf seinen prominenten Hauptdarsteller zu verzichten. „Plan 9 aus dem Weltall“, so der deutsche Titel, erschien folglich mit den kurzen Lugosi-Szenen, im Rest des Films wurde er in typischer Ed-Wood-Manier durch ein wenig überzeugendes Double ersetzt. Im Film ging es um Außerirdische, welche tote Menschen von einem Friedhof als gefügige Arbeitsklaven rekrutieren. Diese sollen alles Leben der Erde auslöschen. Plan 9 From Outer Space war ein Wood-Film erster Klasse: Schwachsinnige Dialoge, verschlammte Übergänge und äußerst miese Specials machten diesen Streifen zum Kult für Trash-Film-Fans. Bis heute gilt dieser Streifen als „schlechtester Film aller Zeiten“.

35 Jahre später sollte dann endlich ein Adventure zum Film erscheinen. Veröffentlicht von Gremlin für PC und Amiga (letzterer Version lag sogar ein Video mit dem Film in voller Länge bei), wurde hier dem Film ein wahres Denkmal gesetzt. Glücklicherweise waren die Programmierer lange nicht so stümperhaft wie Ed Wood als Regisseur. So spielt sich Plan 9 from Outer Space aus der First-Person-An-



sicht. In der Mitte sieht man das Spielfenster, rechts werden alle Gegenstände des Inventars angezeigt und darunter die Befehle wie „Nimm“, „Benutze“, „Sprich“, usw. Die Story ist aber – zum Glück – eine komplett andere als die im Film. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Privatdetektivs und ihr müsst für euren Boss, „gespielt“ von Tor Johnson, sechs Filmbänder finden, welche über die ganze Welt verstreut sind. Zusammen ergeben die Bänder den namensgebenden Film.

Dabei ist das Setting sehr interessant, handelt es sich hierbei doch um eine Mischung aus echter Welt und der Fantasie Ed Woods. So besucht ihr die Gruft, in der Bela Lugosi mit einem Pfahl durchbohrt in einem Sarg liegt, streift durch eine Innenstadt der 50er Jahre und reist in vier Länder: die USA, die damalige Kronkolonie Hongkong, Australien und Brasilien. Ihr begegnet allerhand schrulligen Charakteren, welche aus einem B-Movie der 50er und 60er entsprungen sein könnten. Dabei fällt auf, dass man häufig das Gesicht von Tor Johnson und Vampira erblickt. Denn genau wie Ed Wood haben auch die Programmierer sämtliche Rollen von nur zwei Personen in verschiedensten Kostümen darstellen lassen. Ein witziger Tribut an die knappen Budgets alter B-Movies. Man versucht an einigen Stellen des Spiels bewusst trashig und absurd zu wirken, ohne dass es aber zu viel oder zu nervig wird. Neben Dialogen und Schauplätzen, die dem Film nachempfunden wurden, hat man die Chance genutzt, auch Anspielungen auf die sonstige Filmgeschichte zu bringen. So begegnen einem Beispielsweise



auch Nosferatu oder Crocodile Dundee, der in Australien eine Brücke lackiert. Als Filmfan wird man viele kleine und große witzige Anspielungen und Andeutungen entdecken.

Das Spiel lebt nicht von einer großen Geschichte, sondern viel mehr sprechen die einzelnen Bildschirme und Szenen für sich. Was die Rätsel im Spiel angeht, gibt es allerlei schwierige Kopfnüsse zu knacken. Nicht nur, dass das Inventar begrenzt ist und man häufiger auch mal Gegenstände ablegen muss, nein, man kann an den verschiedensten Stellen auch sterben oder sich in Sackgassen manövrieren. Wer frustriert durchspielen möchte, sollte doch häufiger die Savestates benutzen. Erleichternd kommt aber dazu, dass viele Rätsel in sich logisch und mit ein wenig Knobelei lösbar sind. Die Grafik gefällt mir ausgesprochen gut und vermittelt eine tolle Atmosphäre, auch wenn man Animationen eher selten zu Gesicht bekommt. Die MIDI-Stücke untermalen die Settings solide und passend.

Zusammenfassend lässt sich eine Kaufempfehlung aussprechen, vorausgesetzt, ihr seid passionierte Filmfans sowie ein wenig frustresistent, denn genau dann könnt ihr bei diesem Spiel voll auf eure Kosten kommen. Technisch sowie inhaltlich bewegt sich das Spiel auf solidem Niveau. Plan 9 From Outer Space ist eine unterhaltsame Ergänzung zum Film und überzeugt durch humorvolle Einfälle, die aber allesamt hintergründig und versteckt sind. Wer jedoch auf mehr vordergründigen Humor à la Day of the Tentacle & Co. steht, der wird hier eher enttäuscht sein.

Bei Ebay bekommt man die Amiga-Version in Originalverpackung ab und an für durchschnittlich 30 €. Vielmehr würde ich dafür auch nicht hinlegen wollen. Aber das Cover macht sich schon sehr gut im Spielregal. ■



Kangaroo MusiQue

Der Stuttgarter Künstler Kangaroo MusiQue fiel mir vor einigen Jahren zum ersten Mal auf, als ich mich durch das unüberschaubare Angebot auf Jamendo wühlte. Kangaroo MusiQue arbeitet mit einem interessanten Mix aus Trance, klassischen Elektro-Tunes und Chipsounds, die aus einem Amstrad CPC stammen. Vor allem auf älteren Alben thematisiert Kangaroo MusiQue in Texten oder Songtiteln offen seine Homosexualität und besonders auf dem Album „Treibgut... zu anderen Ufern“ immer mit einem großen Augenzwinkern in beide Richtungen.

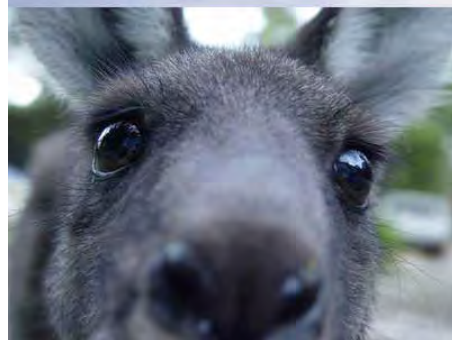
Steffen Große Coosmann

Auf der Gamescom 2012, die diesen Sommer über die Bühne ging, stellte Kangaroo sein Brettspiel-Projekt Whacky Wit vor. Aufgrund der großen positiven Resonanz wurde inzwischen ein Startnext-Projekt (ein deutsches Pendant zu Kickstarter) angeleiert, um das Geld für ein paar Hundert Bretter zusammenzukriegen.

Hier eine kleine Auswahl aus seinen zahlreichen Werken, die man allesamt entweder auf Jamendo oder in seinem Blog findet.

Revenge

(Elektro/Chip) Witzigerweise ist „Revenge“ die einzige Veröffentlichung im Portfolio, die das Bild eines Kängurus auf dem Coverartwork zeigt. Hier ist der Anteil an CPC-Sounds wieder viel tragender als auf vielen anderen Alben von Kangaroo MusiQue. Immer wieder spricht eine synthetische Stimme kurze Texte, was fast so klingt, als würde sie rappen.



The Alan Sugar Trash Orchestra

(Chip) Dieses Album ist ein echter Ausreißer. Zwar begegnet man immer mal wieder Chipsounds auf den anderen Alben. Auf diesem Album ist der CPC aber das einzig benutzte Instrument. Bereits im Titel bezieht sich das Album auf den Gründer der Firma Amstrad (= Alan Michael Sugar Trading). Geniale Chipmelodien und knackige Beats sorgen für 45 Minuten feinste Chipmusik!



Cuboid Dreams

(Elektro/Trance/Chip) Ich bin in der Mitte der 1980er Jahre geboren und in den 1990er Jahren aufgewachsen und habe wohl deswegen einen extrem elektronischen Musikgeschmack. Den trifft Kangaroo MusiQue hier genau. Zunächst klingt das Album noch sehr experimentell und weniger gradlinig als andere Werke. Danach wird es immer sphärischer, um dann in „Emergency Cutout“ zu seinem



Höhepunkt zu kommen. Selten habe ich so tolle klassische Trance-Musik gehört wie hier.

Interview

Lotek64: Hallo, bitte stell dich einmal kurz vor. Ich bin Kangaroo MusiQue – inzwischen 41 Jahre alt und demnach Jahrgang 1971.

Woher stammt der doch recht ungewöhnliche Künstlernaame?

Das ist schnell erklärt. Einerseits von den KangaROO-Schuhen und von meinem Hobby, dem Musikmachen. Die Schreibweise ist einem französischen Austauschschüler geschuldet, den ich als Jugendllicher besonders knuffig fand.

Wie lange machst du schon Musik?

Eigentlich schon immer. Es gibt keinen bestimmten Zeitpunkt, ab dem ich bewusst Musik gemacht hätte. Letztendlich habe ich als Kind wie wohl jeder in der Grundschule Blockflöte gespielt, dann folgte ein halbes Jahr Klavierunterricht, bis mein russischer Piano-Lehrer wieder zurück in die Heimat ging. Dann Klarinette, was ich aber auch nur sieben Jahre lang lernte. Ein bisschen Dudelsack kam als 16jähriger dazu. Ich spiele also gar kein Instrument, sondern probiere alles soweit aus, was mir unter die Finger kommt. Um Synthesizer zu nutzen und Soundtrækker zu bedienen, benötigt es auch nicht unbedingt eine klassische Musikausbildung.

„Der SID- Sound ist grauenhaft!“

Womit und wie erstellst du deine Tracks?

Ich habe früher (und heute wieder) viel mit dem CPC Soundtrækker meine Musiken erfasst. Auf dem Album „The Alan Sugar Trash Orchestra“ findet man hier ein paar Stücke von insgesamt über 500 CPC-Titeln, die ich für Demos und Spiele gemacht habe. Darunter auch einige, die dann von TITUS-Software

in Frankreich für Gameboy-Spiele wie „Blues Brothers II“, „Lamborghini American Challenge“, „Supercaludron“, „Prehistorik Man“ und weitere verwendet wurden.

Warum ausgerechnet der CPC und nicht beispielsweise der C64?

Der SID langweilt mich unglaublich, die Filter sind nett, der Sound ist grauenhaft. Die klaren AY-Sounds des CPC sind mir da viel lieber als Mono-SID. Ich denke aber einfach, es ist Gewohnheit. Wenn man mit dem SID groß geworden ist, findet man den super, wenn man mit dem AY groß geworden ist, erträgt man auch gar nichts anderes mehr.

Welchen anderen Aktivitäten außer Musik gehst du in der Retro-Szene nach?

Seit fast einem Jahr bin ich im „Verein zum Erhalt klassischer Computer“. Viel hab ich dort also noch nicht zu schaffen gehabt. Eher bin ich in der klassischen CPC-Szene unterwegs. Als „Zweite Generation CPC-Szener“ bleibt man aber unter sich. Das hat zu tun mit dem Generationenkonflikt auf der einen Seite und auch mit einem Hauch von „Gelangweiltsein über die immer nächste Demo“. Ich bin gerne mit den alten Contacts unterwegs auf Partys, Geburtstagsfeiern etc. Aber mit der eigentlichen CPC-Szene, wie sie heute noch meist in Frankreich existiert, hab ich schon lange nichts mehr zu tun.

Dein letztes Album liegt schon eine ganze Zeit zurück. Arbeitest du derzeit an neuen Stücken?

Der letzte AY-Release liegt tatsächlich schon sehr lange zurück. Die normale Synthesizer-Musik jedoch gibt es immer häppchenweise und nach Lust und Laune auf meinem Blog. Habe ich früher immer viele Stücke in Alben organisiert, pumpe ich meine Kreativität jetzt als Einzelstücke ins Internet. Das hat einerseits den Vorteil, dass es schnell mal eben gemacht und veröffentlicht ist, andererseits ist es aber natürlich vollkommen konzeptlos. Ich blödel sehr viel und das kommt bei vielen gar nicht gut an. Mein Lied über das RETURN-Magazin hab ich deshalb noch gar nicht veröffentlicht. Enno vom RETRO-Magazin, dem mein letzter Release gewidmet ist, ist da doch um Längen cooler und lockerer. Die Blödelei machen wir CPCler in einer kleinen Combo, „Die Drei Lenöre“, ja auch schon seit über zehn Jahren. Ich arbeite aber derzeit tatsächlich noch an AY-Stücken für ein kleines Jump & Run, das wir auf dem CPC releasen wollen.

Vielen Dank für deine Zeit. ■

Links

Blog: <http://blog.kangaroo.cmo.de/>

Jamendo: <http://www.jamendo.com/de/artist/3769/kangaroo-musique>



Kangaroo MusiQue: interessanter Mix aus Trance, Elektro-Tunes und Chipsounds aus dem CPC.

Tortured Hearts

Zoltan Gonda und Csaba Foris, zwei der Entwickler der Ur-Version des legendären C64-Rollenspiels Newcomer, arbeiten an einem neuen PC-RPG namens „Tortured Hearts – or, How I Saved The Universe. Again.“

Dabei handelt es sich um ein episches Rollenspiel traditioneller Machart mit bissigem Humor und einzigartiger Präsentation im Comic-Stil, dessen Held mit einer Lebenskrise zu kämpfen hat. Dabei wird die Unity3D-Engine in einer Mischung aus 3D-Modellen und

Fortbewegung im 2D/3D-Stil als Grafikgerüst zum Einsatz kommen.

Aktuell arbeitet das Team an einer spielbaren Demoversion, die im Herbst erscheinen soll und es dem Spieler ermöglicht, sich selbst ein detailliertes Bild dieses einzigartigen Rollenspiels zu machen. ■

Links

<http://www.torturedhearts.com>

<http://www.facebook.com/TorturedHeartsRPG>





Hier spielt die Chipmusik

von Steffen Große Coosmann

Renard

Full Techno Jackass
Robot Brainstronaut Blastoff!!!



(Electronica/VGM/Mash Up/Chip) Orientierten sich die letzten Lapfox-Alben immer an nur einem Genre, erwarten den Hörer auf „FULL TECHNO JACKASS“ verschiedene elektronische Richtungen, hinter denen sich auch einige Videospiele-Musiken verstecken. Zwischen den Songs wird immer mit einem Schalterklicken, Rauschen und hin und wieder ein paar TV-Sprachfetzen übergeblendet, was so klingt, als würde man den Sender bei einem alten Fernseher wechseln. So schwurbeln sich insgesamt 45 Songs in einer knappen Stunde durch die Boxen. Allerdings schlauchen die vielen Stilwechsel ganz fein.



Auf „ROBOT BRAINSTRONAUT BLASTOFF!!!“ herrscht ein gesunder Mix aus Drum'n'Bass und Chipsounds. Renard selbst bezeichnet das Genre auf dem Coverartwork als „Shmup Punk“. Dafür fehlt mir etwas das Dreckige im Sound. In vielen Tracks wird geschickt mit gesungenen Vocals und Computer-Stimmen gearbeitet. Insgesamt klingt das Album wie ein verrückter Mix aus 1990er Jahre Happy-Hardcore-Musik und Renards typischen schnellen Reggae-core-Beats. Für beide Alben gilt, man weiß nicht, was einen erwartet, und diese Erwartung wird auch nicht enttäuscht!

Download: lapfox.bandcamp.com
Preis: beliebig

<3an
walking straight on broken lines



(Gameboy Techno) Was immer ich auch an Gameboy Techno hasse, dieses Album hat es nicht. Das mag daran liegen, dass „Less 3 An“ geschickt Elemente aus Dubstep, Glitch und Funk in seine Tracks einfließen lässt. Dennoch gibt es auch hier die typischen schnellen GB-Techno-Tracks, die mich oft an Klassiker vom japanischen Künstler USK denken lassen. Gecouvert wird auf diesem Album mal wieder „Better Off Alone“, wobei ich die Version von Ouch, Fire! von vor ein paar Jahren um Längen besser finde!

Download: less3an.bandcamp.com
Preis: beliebig

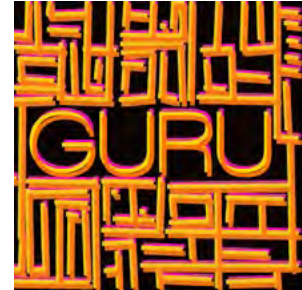
Adolfo Baez – Legend of Zelda
Medley Made in Mario Paint Composer



(VGM) Der Mario Paint Composer war Teil der SNES-Malsoftware Mario Paint. Mit ihm konnte man mit Sounds aus Mario-Spielen recht einfach eigene Lieder komponieren. Inzwischen gibt es die Anwendung auch für den PC und um sie herum hat sich eine riesige Youtube-Gemeinde gebildet, die bekannte Pophits covert. Adolfo Baez aus Mexiko ist eines der aktivsten Mitglieder. Er hat sich verschiedensten Tunes aus 25 Jahren Zelda angenommen und zu einem imposanten 16-Minuten-Medley zusammengeschraubt.

Download: adolfobaez.bandcamp.com
Youtube: youtu.be/NV-PgmzgiZI; Preis: ca. 1 €

4mat
Guru



(Techno/Chip) Ja, zur Hölle. Es ist 4mat. Einer der genialsten Demomusiker unserer Zeit. Was will man da anderes erwarten als eine geniale EP? Gar Nix! Denn genau das bekommt man geboten. Etwas überrascht hat mich dann doch der sehr technoide Sound, da bin ich von meinem Idol doch auch anderes gewohnt. Trotzdem erstaunt es mich immer wieder aufs Neue, was man alles mit vier Spuren im Pro Tracker auf dem Amiga zaubern kann. Diese EP ist wie ziemlich alles von 4mat ein Pflichtdownload! Ende! Aus! Micky Maus!

Download: 4mat.bandcamp.com
Preis: beliebig

Bildpunkt
Class X Rocketship



(Chip/Elektro) Wenn ich mein wöchentliches Perry-Rhodan-Heft lese, habe zwar immer eine fantastische Science-Fiction-Welt vor Augen, allerdings fehlt mir oft die musikalische Untermalung. Die liefert dieses Album, das sich auch thematisch mit dem Raumflug beschäftigt, sich aber eher auf Star Trek bezieht. Die üblichen Chipmelodien werden mit klassischen Elektro-Drums und einigen wenigen Synths gemischt. So klingen einige Songs, als kämen sie aus der Space Night bei BR Alpha. Gibt es die überhaupt noch?

Download: bildpunkt.bandcamp.com
Preis: kostenlos

**Bitpull feat. Ivo Lution
Too Late**


(Noisecore/Chip) Bitpull zähle ich zu meinen längsten Kontakten in der Chipmusik-Szene. Neulich warf er mir den Link zu dieser EP in den Facebook-Chat und war nicht schlecht erstaunt, als ich ihm sagte, ich würde darüber in dieser Kolumne schreiben. Zu den für seine Verhältnisse doch sehr ruhigen Songs singt die Sängerin Ivo Lution. In Kombination ergibt dies eine oft melancholische, aber dennoch melodiose EP. Gerade der ältere Bonusong dieser EP „Castle Of Grace“ geht direkt unter die Haut.

Download: bitpullfeativolution.bandcamp.com
Preis: 0,99 € (oder mehr)

**Gempoy
Fanks**


(Gameboy Techno/Chipthrash) Solang diese Kolumne existiert, habe ich viele Künstler kommen und gehen sehen. Mit seiner zweiten EP beweist der Österreicher Gempoy allerdings, dass er keine Eintagsfliege ist. Tolle Melodien und knarzige Chipbeats werden zusammen mit einer gesunden Portion Thrash zu einer abwechslungsreichen EP kombiniert. Ebenso hört man, dass sich der Gameboy auch wunderbar zum Produzieren von Dubstep eignet, auch wenn Gempoy hier noch ein paar Variationen hätte einbauen können. PS: Bidde!

Download: gempoy.bandcamp.com
Preis: beliebig

**ChasingBleeps
Nano**


(Chip/FM) Die GBA-Musiksoftware Nanoloop war für mich so kompliziert, dass ich das Modul an einen befreundeten Chipmusiker weiterverkaufte. Umso erstaunter war ich, als ich die Tracks dieser EP gehört habe. Sie bringt wunderschöne Melodiefolgen zu Gehör, die ich mit dieser Software bisher für unmöglich gehalten habe. Die Songs sind allesamt sehr ruhig und melodios. Dennoch hätte ich mir etwas mehr Abwechslung gewünscht, denn die Songs klingen doch oftmals sehr ähnlich. Trotzdem Pflichtdownload!

Download: radicalpresident.bandcamp.com
Preis: beliebig

**Pajjama
Starch**


(Prog-Rock/Chip/Vintage Synth) Neben Schlagzeug, Gitarre und NES bilden die wichtigsten Elemente auf dieser EP die alten Synthesizer. In Kombination entsteht so das Kind einer wilden Ehe zwischen Techno und (Kraut-)Rock. Oft klingt es nach einem Mix aus Anamanaguchi und Emerson, Lake and Palmer, dann wieder wie Can treffen auf Daft Punk. Die vier sehr unterschiedlichen Tracks kommen in einem zusammenhängenden 12-Minuten-Mix, den ich nach dem ersten Mal direkt noch mal hören musste. Ganz großes Tennis!

Download: pajjama.bandcamp.com
Preis Download: beliebig
Preis Kasette: 8,00 \$

**Dasid
bitXotica**


(Chip/Tekno/Glitch) Oft bekommt man Chip-Alben vorgesetzt, die sich kaum bis gar nicht von der flügelwortigen breiten Masse abheben. Meist erklingt der günstige LSDJ, 4/4-Beats, schrammelige Riffs und man hat den von mir so gehassten Gameboy-Techno. Das gibt es hier nicht. Neben dem LSDJ werden ebenso Nanoloop (vermutlich vom GBA), die DS-Software Korg DS-10 sowie eine SidStation eingesetzt. Das ganze verschwebelt sich zu einer melodiosen, abwechslungsreichen sowie zackig rhythmischen Melange.

Download: dasid.bandcamp.com
Preis: beliebig

**Starpilot
Ragged Smile**


(Chip/Elektro/Was mit Gitarren) Ich kenne viele Chip-Musiker durch Facebook und Co. etwas näher und kenne ihre Interessen daher recht gut. Starpilot gehört zu den Künstlern, die mich sowohl visuell als auch musikalisch sehr beeinflusst haben. Dieses Album ist dabei der bisherige Höhepunkt in Starpilots Schaffen. Klassische Synths werden mit Chips, Drum-Computer und Gitarre vermischt und er selbst singt dazu überraschend gut! Und das Album klingt beim zweiten Mal Hören sogar noch besser! Pflichtdownload!

Download: thewaveformgenerators.bandcamp.com
Preis: kostenlos



Endboss: Extraleben Teil 3

Nick und Kee führen uns im letzten Teil der Trilogie ohne Umwege zum Finale ihres Retro-Daseins. Die ewigen Studenten, die irgendwo in den 80ern hängengeblieben sind, verdienen ihr Geld mittlerweile als Datenretter. Dass bei Datacorp jemand falsch spielt, begreifen sie spätestens, als sie nach dem Unfall ihres Chefs keine Leiche finden können, was aber niemanden stört.

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Galt beim zweiten Teil noch der Slogan twice the fun – double the trouble, so müsste das Motto nun forward never – backward ever lauten. Nick und Kee sind zwei Freunde, die einander ganz dringend brauchen. Niemand sonst in ihrer Stadt könnte den anderen ersetzen. In ihrer Jugend spannen sie sich gegenseitig die Freundin aus, die später Nicks Ehefrau und die Mutter seiner Kinder wird. Als Kids verbringen sie ihre Zeit lieber vor der Flimmerkiste als in der freien Natur und schauen sich mit Vorliebe Serien wie Magnum, Miami Vice, Hart aber Herzlich oder Airwolf an. Später in ihrer Schulzeit nimmt sie der Commodore 64 total in Beschlag. Nach dem Abitur studiert Kee Wirtschaftswissenschaften, ohne zu wissen, ob er das jemals brauchen wird. Auf seinem Weg zum Millionär und erfolgreichen Geschäftsmann schien ihm dieser Schritt aber nur logisch zu sein. Nick studiert mehr oder weniger ambitioniert Informatik und freundet sich mit Weggenossen von Richard Stallman an, die die Philosophie der freien Software propagieren. Freie Menschen können nur wirklich frei sein, sofern

sie auch ihre Software ohne Hindernisse und Schranken benutzen dürfen. Das gefällt Nick, aber er wirft dieses Menschenbild schnell wieder über Bord, nachdem er seine Frau Sabrina heiratete. Wenn es gilt, dem Schema „Mein Haus, mein Schaukelpferd, mein Swimming-pool“ gerecht zu werden, darf man halt nicht allzu zimperlich sein, Hauptsache der Gehaltsscheck passt. Den beiden ewig Gestrigen kommt es mehr als recht, als sie nach ihrer Auflösung eines digitalen Rätsels bei der Datacorp anheuern und so ihr Budget aufbessern dürfen. Ihre Stelle als Dauerpraktikanten eines Verlags war für die Finanzierung einer Immobilie auch nicht annähernd geeignet. Sie jahrelang damit zu trösten, auch irgendwann mal für das Magazin des Verlages schreiben zu dürfen, statt ihre Zeit mit Kaffee kochen oder anderen Hiwi-Jobs zu verbringen, ist zudem wenig hilfreich. Kee lässt sich von der Brutaktivität seines Freundes nicht anstecken. Seine erste und einzige Liebe Sabrina hatte er sich im Tausch gegen eine durchzechte Nacht von Nick abspenstig machen lassen. Und da echte Nerds es schwer mit der Suche nach

einem passenden Deckel haben, fand er sich halt mit seiner Situation ab und beobachtete stattdessen, wie die Nachkommen seines Mitstreiters immer lautere Organe entwickelten. Und irgendwie passt es für ihn auch. Das Leben in seinem Mietshaus riecht mit dem blauen Teppich im Flur nach einer Dauerunterkunft in einer makellosen Hotelkette. Lärmende Kinder passen in dieses Idyll nicht hinein. Die nervigen Kinder seiner Schwester bezeichnet er als Itchy und Scratchy, die Bart und Lisa Simpson damit die

Zeit vertreiben, dass sie sich im Fernsehen gegenseitig mit aller Gewalt auf die Nase hauen. Für Kee steht fest, das Leben als Vater ist keines, auf das er sonderlich scharf wäre.

„Nach einer Runde Impossible Mission ist alles wieder gut“

Im dritten und letzten Teil der Buchreihe versuchen die beiden Retro-Fanboys das Rätsel einer geheimnisvollen Datassette zu lösen, die zusammen mit ihrem Chef vom Himmel fiel. Das ist gar nicht so einfach, weil irgendjemand alle verfügbaren Computer kauft, mit deren Hilfe man die Daten hätte auslesen können. Nick und Kee wird schnell klar, dass jemand bei ihrem Arbeitgeber falsch spielt. Und da die Datacorp regelmäßig mit den verschiedensten Geheimdiensten kooperiert und höchst wichtige Aufträge ausführt, scheint hierbei auch Geld eine Rolle zu spielen. Wie all das auf die wenigen Bits und Bytes einer einzigen Kassette eines längst ausgestorbenen IBM-Computers passen soll, ist ihnen allerdings schleierhaft. Was auch immer es ist, es ist wichtig, denn zunächst wird Nick in ein Botschaftsgebäude entführt und später ist man hinter beiden Angestellten her wie der Teufel hinter dem Weihwasser. Wo nur bleibt das Bündel Geldscheine, mit dem der Serienheld Jonathan Hart immer herumwedelte? Und wieso kann man sich nicht wie MacGyver einfach mit dem obligatorischen Schweizer Armeemesser und einer Rolle Klebeband den fehlenden Computer selbst bauen? Da helfen auch nicht die West End Girls der Pet Shop Boys oder Rick Astleys aufmunternder Song Never Gonna Give You Up. Und irgendwie wird unseren beiden Helden im Verlauf ihres Abenteuers klar, dass ihre Vorbilder aus den 80ern längst ihre besten Tage hinter sich haben. Die übelsten C64-Spiele werden nicht alleine davon besser, dass man sich in der Rückschau nur noch an das Gute erinnert. Wir sind halt melancholisch, die meisten Menschen blenden in ihrer Erinnerung alles Schlechte aus. Für unsere beiden Helden, die kaum ein Außenstehender verstehen kann, gilt das umso mehr. Erscheint die Gegenwart noch so trist, so kann man es sich mit den Erinnerungen an die gute alte Zeit wieder schönreden. Und wenn das nichts hilft, muss halt der schwarz-rote Joystick Competition Pro dran glauben. Spätestens nach einer Runde Impossible Mission oder Summer Games, beide von Epyx Software, ist alles wieder gut. Wer dann noch verdrängen kann, dass Electronic Arts damals das legendäre britische Unternehmen



mit dem unaussprechlichen Namen ausbluten ließ, indem man ihnen einfach die kreativsten Mitarbeiter ausspannte, für den ist die Welt in Ordnung. In 16 Farben, mit SID-Klängen untermalt und mit einer Auflösung von 320 mal 200, versteht sich.

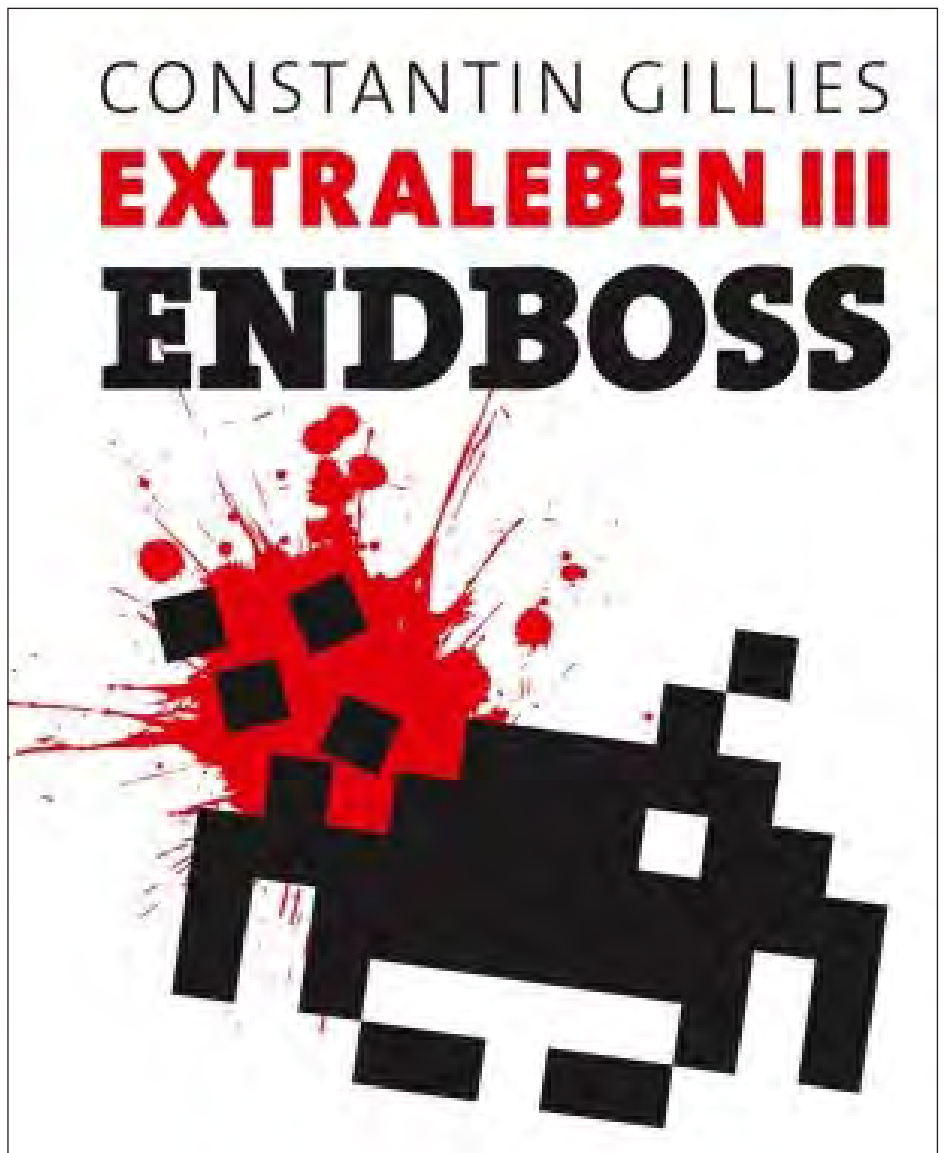
Kein Buch für junge Leser

Okay, G.I. Joe, turn the disk over! Zeit für ein Resümee. Der Autor mit dem offenbar nie wachsenden Dreitagebart, Constantin Gillies, ist von Hause aus Wirtschaftsjournalist und tobt sich dementsprechend in seiner „Freizeit“ mit dem Verfassen von retrorastigen Actionromanen aus. Bei der trockenen Materie, die den Volkswirt tagtäglich in der Redaktion umgibt, verwundert es nicht, dass er es in seinen Büchern ordentlich krachen lässt. Wenn die Helden mal wieder vollmundige Sprüche vom Stapel lassen, in ihrer Limousine von Hubschraubern verfolgt werden oder Überwachungskameras und Gameboys als Ausbruchshilfe benutzen, bleibt kein



Autor Constantin Gillies

Auge trocken. Gillies kann, abgesehen von Bilanzen und Buchführung, endlich mal aus dem Vollen schöpfen und zeigen, was er als Schreiber draufhat. Allerdings sollten Kaufinteressenten ohne Ausnahme schon etwas älter sein. Wer das Buch verschenken will, sollte dessen Opfer zwingend der Generation 35+ angehören, will man ihm eine Freude bereiten. Ansonsten wird der Leser bei so vielen Anspielungen aus den 80er Jahren glauben, er sehe nur noch Fragezeichen. Die heutigen Kids werden sich davon abgesehen kaum für Spiele mit verpixelten Grafiken interessieren und sie können sich auch nicht an die Hauptdarsteller von Falcon Crest, Miami Vice oder Kit, das sprechende Auto von Knight Rider, erinnern. Wenn überhaupt, kennen sie David Hasselhoff nur als Schnulze singenden Amerikaner, der nach der Freiheit sucht. Mögli-



cherweise erinnern sie sich noch am Rande an das schockierende YouTube-Video, wo ihn seine Tochter der ganzen Welt als einen Mann mit erheblichen Alkoholproblemen vorführte. Kurzum: Wer sich nicht an Blade Runner, die Oberweite von Samantha Fox, die Beats von Dr. Mabuse oder die unzähligen Pophits von Stock Aitken Waterman erinnern kann, der wird sich kaum für die Abenteuer von Nick und Kee begeistern können.

Das große Finale

Direkt beim dritten Teil der Trilogie einzusteigen, erscheint aber wenig sinnvoll. Möglich wäre es schon, weil jedes Buch eine in sich abgeschlossene Story vorweisen kann. Das große Finale schließt zwar direkt bei seinen Vorgängern Extraleben und Der Bug an. Retrofans kann man ungesehen alle drei Bücher empfehlen. Dennoch sollte man bedenken, dass das Alleinstellungsmerkmal der Geschichte schon im Jahr 2008 verloren ging. Nur selten kann die Fortsetzung eines gelungenen Romans an den Erfolg anschließen. Das

gilt für den dritten Teil umso mehr. Um es kurz zu machen: Der Kampf gegen den Endboss ist zwar keine aufgewärmte Brühe von vorgestern. Aber wirklich frisch erscheint das Thema auch nicht mehr, zumal Extraleben bereits vor vier Jahren erschien. Doch wer sich daran nicht stört und einfach mal wieder für ein paar Tage unterhalten werden möchte: go and get it!

Info

Constantin Gillies: Extraleben III: Endboss
CSW Verlag, 347 Seiten, ca. 17 Euro
ISBN 978-3941287109



Pac-Man

(Arcade-PCB und unzählige andere Plattformen)

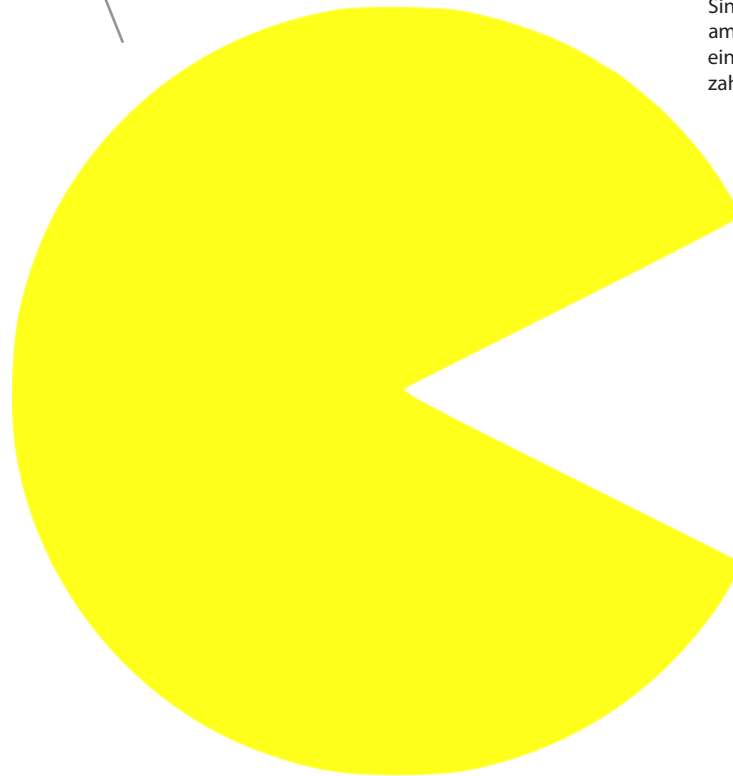
Erster Auftritt: Juli 1980
Erfinder: Toru Iwatani
Entwickler: NAMCO
Publisher: Midway Games
Genre: Labyrinthspiel

Vertreten auf: zu viele, um sie hier dezidiert aufzuzählen, seine Ursprungplattform war jedoch eine Arcade-PCB. Weiter vertreten auf so gut wie allen Konsolen, Heimcomputern und Handhelds, darüber hinaus auch auf zahlreichen Tabletops, und es gab sogar eine offizielle Brettspielvariante von Pac-Man.

Titel: Ms. Pac-Man, Super Pac Man, Pac Man Plus, Professor Pac Man, Pac + Pal, Jr. Pac Man, Pac Land, Pacmania, Pac Man Arrangement, Pacman Championship Edition.

Maximal 255 Mal kann der Original-Pac-Man durch die dunklen Gänge laufen. Im 256ten Level wird es der CPU zu dumm und sie produziert auf der Hälfte des Bildschirms wirren Grafikmüll, der ein Beenden des Levels verunmöglicht.

Pac Man Puppetmaster im wahrsten Sinne des Wortes ist Billy Mitchell, der am 3. Juli 1999 ein perfect game mit einer maximal möglichen Punkteanzahl von 3.333.360 Punkten vollführte.



Pac-Man ist ein nimmersatter gelber Wicht, der stets Hunger auf leckere Pillen hat. Diese liegen in einem Irrgarten verstreut in der Gegend herum. Vier bunte Geister, die eigentlich die Eigentümer des Irrgartens sind, versuchen diesen nervigen Gesellen von ihrem Grundstück zu verjagen. Das gelingt ihnen auch meist, da sie in der Überzahl sind. Pacman gewinnt überirdische Kräfte, sobald er eine der vier im Labyrinth verstreuten Kraftpillen isst. Nun ist er in der Lage, seinerseits Jagd auf die Geister zu machen, und sie aufzufressen. Pac-Man isst aber nicht nur Geister und synthetische Pillen. Hin

und wieder gönnt er sich auch frisches Obst, welches ab und zu knapp unter dem Mittelpunkt des Labyrinths erscheint. Kirschen, Äpfel, Bananen und Ananas erhöhen allerdings nur seinen Punktwert, so voll synthetisiert wie er nun mal ist, bringen ihm die Vitamine keinerlei spielerischen Vorteil. Sobald er alle Pillen in einem Labyrinth aufgegessen hat, hetzt er auch schon in das baugleiche nächste Modell, wo die vier bekannten brummeligen Geister und Dutzende frische Pillen auf ihn warten.

(Text: Andranik Ghalustians)

Videogame Heroes

Im Jahre 2012 blickt die Welt auf nunmehr 42 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.