

DON'T YOU HAVE, UH, RAY GUNS?

Lotek64



Nr. 33 / Mai 2010

BS Zelda + Wild Gunman + Gravenreuth + Conquest of Longbow + Amiga Joyboard + Breakpoint + for8ver 11 + Retro Rewind +



Seit mehr als 25 Jahren unser Begleiter:

Terminator für alle Fälle

Seite 15



Ein aufpolierter C64-Klassiker:

Maniac Mansion Gold (C64)

Seite 17



Vom Computerspiel-Oldie zum Brettspiel und zurück?

Alles über Planet Steam

Seite 8



Adventures am Nintendo DS

Kleine Abenteuermaschine

Seite 12



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!)

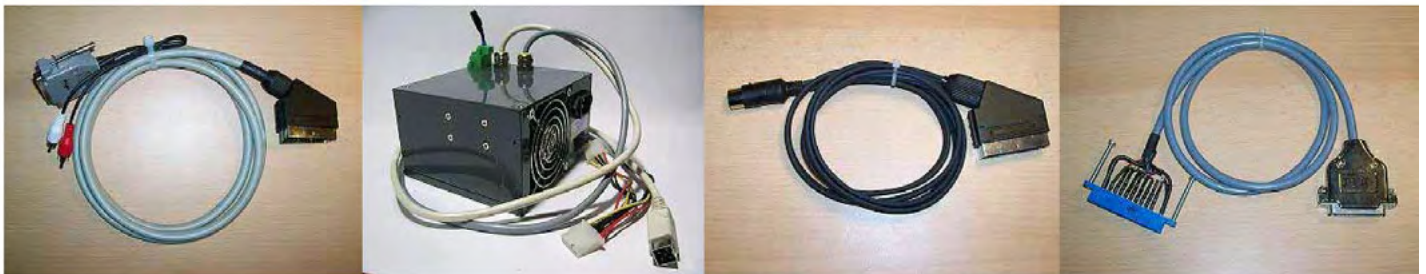
Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

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





Liebe Loteks!

Seit dem letzten Heft ist viel Zeit vergangen, in der sich nicht nur in der großen, weiten Welt, sondern auch in unserem kuscheligen 8-Bit-Mikrokosmos einiges zugetragen hat. Da wäre zum Beispiel unsere neue Autorin Marleen, die wir herzlich an Bord begrüßen (siehe Artikel ab Seite 30).

Eine weitere Neuerung ist die Einführung von „Lotek64 TV“. In unregelmäßigen Abständen stellt Tim Schürmann für euch interessante Videos mit in Lotek64 behandelten Themen zusammen. Den Start macht ein Filmchen über das in Lotek64 #32 vorgestellte Kick-Off-Turnier und das geniale Amiga-Fußballspiel. Abzurufen werden die Videos über unsere Homepage <http://www.lotek64.com> sein.

Inhaltlich wagen wir in dieser Ausgabe wieder einmal einen Blick hinter die Welt der leuchtenden Pixel, dabei stoßen wir auf ein spannendes Brettspiel, das, von einem C64-Spiel inspiriert, nun wieder den Weg zurück zum Computerspiel gefunden hat. Wer das großartige Brettspiel

ausprobieren möchte und ein Lotek64-Abo hat, darf sich über eine Bonuskarte freuen, die uns der Verlag LudoArt zur Verfügung gestellt hat. Diese Karte gibt es sonst nur käuflich für 4,90 Euro im Handel. Im nächsten Heft erwartet euch unter anderem ein weiterer, großer, rubrikübergreifender Teil unseres beliebten Rennspiel-Specials. Unter anderem beschäftigen wir uns dann unter dem wunderbaren Titel „Die Mario-Kart-Formel“ mit eben dieser.

Viel Spaß mit dem Heft!
Georg Fuchs

Danke: Thomas Dorn, Arndt Dettke, Tim Schürmann, Jens Bürger.

Spenden

Wer uns mit einer Spende unterstützen möchte, kann dies nun auch mittels Paypal tun. Konto: commodore@aon.at

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

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

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann)	4
Nachruf: Günter Freiherr von Gravenreuth (Lars „Ghandy“ Sobiraj)	5
Reach Back: Neues Retromagazin (Axel Meßinger)	6
Unendliche Weiten: Neues aus dem Star-Trek-Universum (Axel Meßinger)	7
Leserbriefe	7
pixelpunch: Planet Steam – Bericht und Interview mit den Gestaltern (Klemens Franz)	8
Nintendo DS: Konsole für Adventure-Fans? (Axel Meßinger)	12
The Terminator: Die Filme und die Spiele zum Film (Yvon Folz)	15
Maniac Mansion Gold (C64): Interview mit Programmierer Enthusi (Thomas Hebbel)	17
Amiga-Kolumne: Aus dem Nähkästchen (Thomas Dorn)	19
Arcaderoom: Der Automat Wild Gunman – Bericht und Interview (Nik Ghalustians)	20
Adventure-Schatzkiste: Conquest of Longbow (Axel Meßinger)	23
Retro Treasures: Amiga Joyboard (Atari VCS) (Simon Quernhorst)	24
Musik: Aktuelle Releases (Steffen Große Coosmann, Georg Fuchs)	26
BS Zelda: Zelda über Satellit (Steffen Große Coosmann)	27
Berichte: Breakpoint 2010, for8ver 11, Retro Rewind (Marleen, Lars „Ghandy“ Sobiraj)	ab 29

DAS LOTEK64-ABO

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

der Gesamtsendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können. Das liegt an einem komplizierten Posttarif. Daher kostet ein Abonnement 1 Euro pro Ausgabe bzw. 4 Euro pro Jahr, wobei im Ausnahmefall höhere Portokosten anfallen können.

Bankverbindung

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

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

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

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

immer dabei: die lotek64-redaktion



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“ Sobiraj

Martin Schemisch

Klemens Franz

Steffen Große Coosmann

Axel Meßinger

Retro-Newsticker

gesammelt von
Tim Schürmann

13. Dezember 2009

Pete Rittwage hat die **nibtools** auf **Version 0.6.4** gehoben. In Verbindung mit einem entsprechenden X-Kabel lassen sich mit den enthaltenen Werkzeugen (auch) kopiergeschützte Disketten auf beziehungsweise vom PC kopieren. <http://c64preservation.com/files/nibtools/>

13. Dezember 2009

Der **xum1541-Adpater** erlaubt den Anschluss eines 1541-Diskettenlaufwerks an den USB-Port eines PCs. Der Adapter und die Software haben jetzt den **BETA-Status** erreicht: <http://www.root.org/~nate/c64/xum1541/>

13. Dezember 2009

Bo Zimmerman hat sechs seiner **GEOS-Programme** aktualisiert. Dazu zählen der **geoDiskFiler**, **geoBEAP**, **geoLSPresenter**, **geoBrowser**, **geoBeaver** und **Major ReOrg**. <http://www.zimmers.net/geos/geoproj.html>

20. Dezember 2009

Neue **Amiga-Demodatenbank** <http://www.exotica.org.uk/wiki/Special:DemoDB>

27. Dezember 2009

Atlantis – Technische Maschinenfabrik haben ihr neues **C64-Spiel „Atlantis“** veröffentlicht: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=85719>

27. Dezember 2009

Pünktlich zu Weihnachten wurde das **C64-Spiel „Bah, Humbug!“** veröffentlicht: noname.c64.org/csdb/release/?id=85767

27. Dezember 2009

Das Programm **Limon** ist in der **Version 1.1** erschienen. Es konvertiert WAV-Dateien in 4Bit-Samples, die vom C64 wiedergegeben werden können. <http://noname.c64.org/csdb/release/index.php?id=85737>

27. Dezember 2009

Das **XUM1541-Kabel** zum Datenaustausch zwischen Windows und einer 1541 wird jetzt auch vom Kopierprogramm **nibtools** (dem Nachfolger des Nibblers mnb) unterstützt. Damit lassen sich kopiergeschützte Disketten via USB-Port auf den PC transferieren. [rdist.root.org/2009/12/23/xum1541-now-supports-nibbler/](http://www.root.org/~nate/c64/xum1541-now-supports-nibbler/) <http://www.root.org/~nate/c64/xum1541/>

31. Dezember 2009

„**LowRes Magazine**“: lowresmag.wordpress.com

>> Versionscheck

Name	Aktuelle Version	Emuliert
WinUAE	2.1.0	Amiga
VICE	2.2	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV
CCS64	3.8	C64
Hoxs64	1.0.5.29	C64
Emu64	4.20	C64
Frodo	4.1b	C64
MESS	0.137	Heimcomputer und Konsolen
MAME	0.137u3	Automaten
Power64	4.9.5	C64
Yape	0.86	Plus/4
ScummVM	1.1.0	Diverse Adventures
DOSBox	0.73	MS-DOS

7. Januar 2010

Das Adventure **Teen Agent** gibt es bei GOG **kostenlos**: www.gog.com; **Dragon History** steht sogar schon eine ganze Weile unter der GPL: <http://www.ucw.cz/draci-historie/index-en.html>

7. Januar 2010

Hyperion, Entwickler des Amiga-OS, sendet ein merkwürdige **Lebenszeichen**: www.osnews.com/story/22679/Hyperion_Teases_Amiga_Community

7. Januar 2010

Peter Schepers hat die ersten Ausgaben des **Transactor-Newsletters** aus den Jahren 1978-1979 veröffentlicht: <http://ist.uwaterloo.ca/~schepers/transmag.html>

15. Januar 2010

Tim de Koning hat einen **C64-Emulator in JavaScript** entwickelt. Das Programm befindet sich noch in der Entwicklung und ist derzeit mehr als ein „proof of concept“ zu verstehen. <http://www.kingsquare.nl/jsc64>

17. Januar 2010

Star Commander 0.83: Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit hat Joe Forster/STA eine neue, stabile Version des Star Commanders veröffentlicht. <http://sta.c64.org/sc.html>

17. Januar 2010

Mit **Tape Master Pro V1.0** lassen sich eigene Programme auf Kassette mit einem Fastloader versehen, der während des Ladens ein Bild anzeigt und Musik abspielt. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=86769>

www.gadgetgangster.com/find-a-project/56?projectnum=236

23. Februar 2010

In diesem Jahr findet zum letzten Mal die **Breakpoint** statt: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Breakpoint-zum-Achten-und-zum-Letzten-Update-929976.html>

23. Februar 2010

Das Spiel **Giana Sisters** gibt es nun auch in einer überarbeiteten Version fürs **iPhone** und ist für 3,99 Euro im App-Store erhältlich.

23. Februar 2010

EA hat ältere Teile von **Command and Conquer** frei gegeben: www.commandandconquer.com/classic

14. März 2010

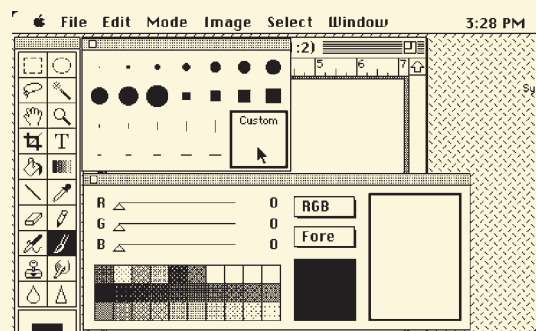
Mit dem Windows-Programm **Car-**

Photoshop feiert 20. Geburtstag

Das Bildbearbeitungsprogramm **Photoshop** wurde am 19. Februar 20 Jahre alt.

Im Jahr 1987 entwickelte Thomas Knoll ein Programm namens **Display**, eine einfache Anwendung zur Anzeige von Graustufenbildern auf einem Schwarzweiß-Bildschirm. Gemeinsam mit seinem Bruder John Knoll begann er, diese Anwendung um Funktionen zu ergänzen, die die Bearbeitung digitaler Bilddateien ermöglichten. Adobe entschloss sich im Jahr 1988, die Software zu lizenzieren, sie „**Photoshop**“ zu nennen und veröffentlichte dann im Jahr 1990 die erste Version. „Vor 20 Jahren ging Adobe davon aus, etwa 500 Exemplare von Photoshop pro Monat zu verkaufen“, so

Photoshop-Miterfinder Thomas Knoll. „Rückblickend kann man sagen, dass diese Prognose weit übertroffen wurde! Es ist unglaublich, dass Millionen von Menschen die Software heute im Einsatz haben. Wir wussten damals, dass wir eine wegweisende Technologie in unseren Händen halten. Aber wir hätten niemals erwartet, dass sie einen so großen Einfluss auf die Bilder, die wir um uns herum sehen, haben würde. Die Möglichkeit, jemanden einfach innerhalb eines Bildes zu platzieren, war nur der Anfang der Magie, die Photoshop heute umgibt.“



23. Februar 2010

Software-MP3-Decoder für den C64 <http://www.youtube.com/watch?v=0mF9kXZAjsI>

23. Februar 2010

SIDstick ist ein portabler SID-Player. Dieser ist als Bausatz für etwa 40 US-Dollar erhältlich. Mehr Infos und Bestellung unter <http://www.sidstick.com>

tographPC V1.0 erstellt man mit C64-Zeichensätzen Level beziehungsweise Karten. www.arkanixlabs.com/downloads/CartographPC-Setup.exe

28. März 2010

C64-Minispiel „On The Farm“ veröffentlicht: tnd64.unikat.sk/friends/On_The_Farm.zip

28. März 2010

Al Lowe hat die Story zum geplanten, aber schließlich nie veröffentlichten **Larry 8** auf seiner Seite veröffentlicht: <http://www.allowe.com/Larry/8plot.htm>

2. April 2010

Chris Hülsbeck komponierte den Soundtrack für neues iPhone Spiel: <http://zombiesmash.gamedrs.com>

2. April 2010

Verschollener MegaDrive-Titel aufgetaucht: <http://www.maniac.de/content/verschollener-mega-drive-titel-von-dice-aufgetaucht>

11. April 2010

Bei einer Internetauktion erzielt das **VCS-Spiel „Air Raid“** von Men-A-Vision (Modul und Box) 31.600 US-Dollar. Nach „Stadium Events“ war das der bisher vermutlichste zweit- teuerste Videospielartikel.

25. April 2010

Mit **aceDOS** ist ein neues DOS für den **C128** erschienen, das verschiedene neue Hardware unterstützt. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=90898>

25. April 2010

Der IRC-Client **geoLink 1.00** für GEOS ist erschienen: <http://lyonlabs.org/commodore/geoLink/geoLink.html>

25. April 2010

Für den **Plus/4** wurde das neue Spiel **Adventures in Time** veröffentlicht. plus4world.powweb.com/software/Adventures_In_Time

Pac-Man wurde 30

Unter dem Namen „Puck Man“ veröffentlichte Namco am 22. Mai 1980 den von Toru Iwatani entworfenen Automaten, der unter dem abgewandelten Namen „Pac-Man“ zu einer Ikone der Videospieldkultur wurde. Zum 30. Geburtstag präsentierte sich Google im Pac-Man-Stil mit eingebautem Pac-Man-Spiel. Wer es versäumt hat: http://macek.github.com/google_pacman/

Bunkerparty 2010

proudly presented by
Dienstagstreff.de

9. bis 11. Juli 2010
in Bochum

<http://www.dienstagstreff.de/de/veranstaltungen/bunkerparty2010/index.php#mixedcompo>

Günter Freiherr von Gravenreuth (1948-2010)

Ein Nachruf von Lars „Ghandy“ Sobiraj

Gehasst, gefürchtet oder als kompetenter Berater geschätzt – die Netzkultur ist in all den Jahren höchst unterschiedlich mit ihm umgegangen. Entweder sie verabscheuten ihn oder hatten den Anwalt auf ihrer Seite. Neutrale Aussagen finden sich auch nach dem Tod kaum.

Der Markt für den Heimcomputer Amiga wackelt verdächtig und beginnt langsam aber sicher in die Knie zu gehen. Freiherr Günter von Gravenreuth hatte sich schon in den 80er Jahren einen Namen damit gemacht, die Raubkopierer der C64-Szene zu jagen. Markus Wiederstein und die anderen Mitglieder der C64-Gruppe Radwar wurden selbst von ihm verfolgt und haben ihn dennoch zu zahllosen Paintball-Wettbewerben oder Szenepartys eingeladen. Die Jagd geht in Köln weiter. In diesem Fall dient sie aber lediglich Showzwecken. Einige weniger kundige Szenemitglieder haben anlässlich einer Amigamesse die Telefonnummer ihrer illegalen Mailbox an der Szenewand hinterlassen. Gravenreuth kennt die Mitglieder der deutschen Warezz-Szene vom Sehen. Man trifft sich, spricht miteinander. Jeder bleibt aber auf seiner Seite. Er hastet vom Gang zur Wand und beginnt die Nummern der Mailboxen zu notieren. Die Autoren, noch immer mit Edding oder einem anderen Stift bewaffnet, bemerken dies und fangen sogleich an, ihre Einträge unleserlich zu machen. Der Freiherr hat, was er wollte: Aufmerksamkeit. Grinsend geht er von dannen, den Zettel mit den BBS-Nummern wirft er an der nächsten Ecke weg. Er wusste genau, dass kein echter Insider so blöd gewesen wäre, Hinweise auf die eigene Identität zu hinterlassen. Von der Telefonnummer einer Mailbox bis zum Realnamen des Anschlussinhabers ist es kein weiter Weg.

Es gab das Internet zwar rein theoretisch, es wurde aber fast ausschließlich von Professoren oder ihren Studenten genutzt. Illegale Software wurde anderweitig ausgetauscht. Versuchte Günni zu C64er-Zeiten die Mailwapper hochzunehmen, so hatte er es weit später auf die Sysops der *bulletin board systems* (bbs) abgesehen. Gecrackte Spiele wurden früher in Form von Disketten an anonyme Postlagerkarten (PLKs) verschickt. Zeigte jemand bei der Niederlassung der Post die PLK vor und nahm die

Briefe in Empfang, so konnte er von der Polizei überführt werden. Wer in den 80ern über genügend Kontakte verfügte, tauschte so seine Spiele aus. Der Rest bekam sie gegen Bares geschickt. Später kamen die Akustikkoppler, Modems und viel später das Internet dazu.

Und dann kam Tanja...

Die Hobbytaucher sollten natürlich ebenfalls mit Abmahnungen bedacht werden. Für seine Tanja-Briefe heuerte er extra ein professionelles Model an, die gegen Gebühr ihr Abbild für seine Briefe zur Verfügung stellte. In regelrechten Bettelbriefen wurden die Anbieter von der jugendlich aussehenden Tanja Nolte-Berndel gebeten, ihr eine Liste mit ihren illegalen Warezz zu schicken. Sie wäre ein armes Mädchen und hätte demnach kein Geld für Spiele. Wer so sozial war und es tat, war dran und bekam umgehend Post aus München. Günni, wie man ihn in der Szene „liebervoll“ nannte, wurde stets nachgesagt, dass er neben den Abmahnungen auch Gelder von Softwareschmieden bekommen hätte. Manche Hersteller hätten eine Art Kopfgeld pro Raubkopierer ausgesetzt. Echten Mitgliedern der Szene konnte man mit derartigen Briefen sowieso nicht ans Leder gehen, aber es gab genügend Unwissende, die auf diese Masche hereinfliegen.

...und Kim Schmitz aka Kimble

Allerdings kam GvG nicht ohne die nötigen Kontakte an die Szene heran. Also heuerte er den wannabe-Hacker Kim Schmitz an. Kim war bekannt für sein riesiges Ego. Und dafür, dass er viel sprach, aber wenig Ahnung von irgendwas hatte. Anstatt selber zu hacken, ließ er sich von gutgläubigen Insidern mit brisanten Informationen versorgen. Mitte der 90er baute sich Kimble eine Existenz in der Warezz-Szene auf. Mithilfe zahlloser Calling Cards (CCs) entlohnte er alle Uploader, die sein Münchener BBS

„House of Pain“ brav mit Warezz füllten. Calling Cards waren zu diesem Zeitpunkt für viele die einzige Möglichkeit, umsonst zu telefonieren, nachdem die illegale Benutzung der Satelliten von MCI und AT&T nicht mehr funktionierte. BlueBoxing nannte sich das Verfahren, bei dem den Satelliten durch bestimmte Frequenzen vorgaukelt wurde, dass der Teilnehmer aufgelegt hätte. Nachdem der Satellit die Leitung freigab, verfügte man über eine Leitung, die man kostenfrei missbrauchen konnte. Bis Kim Schmitz sein Verfahren im deutschen Fernsehen vorführte, war die Telekom ahnungslos. Dazu kam, dass sie auch an der exzessiven Benutzung der 0130er-Nummern verdiente. Nachdem gegen die Schwarztelefonierer Blocker und Filter eingesetzt worden waren, ging es kostenfrei nur noch über den Umweg über die CCs. Doch Kimble wollte nicht nur ein schnelles Board haben, er wollte Mittelpunkt der Szene sein. Schmitz gründete die PC- und Konsolengruppe Romkids und ließ sich von Suppliern mit unveröffentlichten Nintendo-Spielen und PC-Software versorgen. Doch damit nicht genug. Kim Schmitz trat der zumeist britischen Amiga-Gruppe Loons bei, die zu diesem Zeitpunkt einige größere Spiele über mehrere Disketten illegal in Umlauf brachte. Die Amiga-Spiele waren letztlich auch der Schlüssel für Kim Schmitz, um sich Zugang zu rund einhundert illegalen Mailboxen in ganz Deutschland zu verschaffen. Es sprach sich schnell herum, dass er in der Szene angekommen war und die neuen illegalen Veröffentlichungen zeitnah hochladen konnte. Für viele Betreiber Grund genug, ihr Misstrauen über Bord zu werfen und ihn in ihr System zu lassen. Schmitz lud hoch & runter und machte Mitschnitte aller Dateien, die dort verfügbar waren. Mit den Captures ging er zu Gravenreuth, der Schmitz wiederum pro Bust bezahlt haben soll. Für Kimble hatte dies mehrere Vorteile. Er selbst stand unter dem persönlichen Schutz des Münchener Rechtsanwalts und konnte sich seiner unliebsamen Mitstreiter nach Gusto entledigen. Später ging die Zusammenarbeit so weit, dass man gemeinsam eine Telefonhotline für die Szene erstellt haben soll. Szenetalk nannte sich diese und bot den

Anrufern mehrere Räume, wo die Szenemitglieder aus aller Welt miteinander sprechen konnten. Angerufen wurde lediglich auf Kosten der wahren Eigentümer der CCs. Schmitz kassierte also doppelt ab: Als Betreiber der Hotline und als Großhändler der illegalen Telefonkarten. Wie Evrim Sen in seinem Buch Hackertales erzählt, hat Gravenreuth seinen Lieferanten irgendwann einfach nicht mehr bezahlt. Kimble hörte auf, GvG mit Informationen zu versorgen, Szenetalk schloss seine Pforten und Schmitz wandte sich anderen Projekten zu.

Der einzige bekannt gewordene Nachfolger von Kimble war Darklord, doch die Zusammenarbeit hielt nicht lange an. Viel war nach den Hausdurchsuchungen, die er beauftragt hatte, eh nicht von der Szene übriggeblieben. Die Riege der alten Garde war fast vollständig zerstört worden. Wen es selbst nicht traf, der machte sich aus Sorge um rechtliche Probleme auf die Suche nach einem anderen Hobby. Oder man nutzte den günstigen Augenblick, um das Szenario ohne einen Gesichtsverlust zu verlassen. Manche Wiederholungstäter indes wurden gleich mehrfach von der Polizei mit einem Besuch bedacht. Die, die es absolut nicht sein lassen konnten, dürften gleich mehrfach mit ihrer Kopfprämie Geld in Gravenreuths Kasse gespült haben. Doch auch der Freiherr wurde irgendwann der Cracker überdrüssig. Er wechselte ins Markenrecht und vertrat beispielsweise die Software-Firma Symicon, die die Rechte am Markennamen Explorer besaß. GvG verschickte zahllose kostenpflichtige Abmahnungen an Heise und viele andere Firmen, die sich dessen nicht bewusst waren.

Die taz und der Anfang vom Ende

Seinen Anfang hatte er als Abmahner von Nachahmungen gemacht. „Asterix und das Atomkraftwerk“ war eines der bekanntesten Werke, dessen Urheber er verfolgte. Dass diese Asterix-Parodie von der linken Szene vertrieben wurde, kam dem als konservativ geltenden Mann sehr recht. Gegen Linke zu klagen kostete ihn am Ende aber den Kopf. Hätte er die Finger von der taz gelassen, so würde er wahrscheinlich heute noch leben. Der Gang durch alle Instanzen hatte ihm nur Aufschub bringen können. Letztlich wurden 14 Monate ohne Bewährung verhängt, bis Ende Februar 2010 wurde ihm Haftaufschub gewährt. Die Kanzlei auflösen wollte

er nicht, ins Gefängnis gehen oder in ein anderes Bundesland umziehen auch nicht. In Hessen wären die Haftbedingungen seichter ausgefallen, er wäre wahrscheinlich in den offenen Vollzug gekommen. Doch den Umzug hätte man ihm als Flucht, als Niederlage auslegen können. Ein Gesichtsverlust egal welcher Ausprägung kam für ihn absolut nicht in Frage. Den Gegnern durfte man diesen Gefallen nicht tun.

Das finale taz-Urteil blieb ihm bei einem Telefoninterview mit *gulli* im wahrsten Sinne des Wortes im Halse stecken. In einer Tankstelle hatte er sich für seine Rückfahrt nach München völlig ausgehungert ein trockenes Stück italienisches Brot gekauft, welches er übereilt herunter schlang. Günni war noch nüchtern, das Verfahren hatte sich über den ganzen Tag hingezogen. Bei Tempo 160 fing er auf der Autobahn während des Telefonats plötzlich an stark zu husten, das Gespräch stockte für mehrere Minuten völlig. Später erklärte er dem völlig aufgelösten Redakteur, er hätte am Steuer keine Luft mehr bekommen.

Wie aber sollte man diesen Mann beschreiben, der letzte Nacht gestorben ist? Stur und unbelehrbar war er. Allen drei Streithähnen: ihm, fastix und auch Rechtsanwalt Neuber hatten wir telefonisch vorgeschlagen, sich gemeinsam in einem Boxring einzufinden, um dem Streit endlich ein Ende zu bereiten. Nein, das wollte er nicht. Seine Kontrahenten wollten dies übrigens genauso wenig. Gravenreuth war gnadenlos zu anderen wie zu sich selbst. So wie er unzählige Menschen mit Abmahnungen überzogen hat, so hat er am Ende gnadenlos und konsequent mit sich selbst abgerechnet. Ich wurde heute vom Focus gefragt, ob er mit seinen Serienbriefen das Vorbild heutiger Abmahnanwälte darstellt, was ich nicht endgültig beantworten konnte. Fest steht: Es hätte viel aus Gravenreuth werden können, hätte er manche Dinge im Leben anders angepackt. Lange Zeit hatte er den richtigen Riecher, wie man mit minimalem Aufwand viel Geld verdienen konnte. Egal ob es Verlage, Asterix-Nachahmer, Raubkopierer oder Firmen waren, die Markenrechte verletzt haben. Günni war bestens informiert und nicht selten der Erste, der derartige Verfahren angewendet hat. Nicht vergessen darf man auch, dass GvG über die Ursprünge der Cracks Bescheid wusste, als die hiesigen Polizeibeamten die 5,25-Zoll-Disketten noch mit Briefen zusammen in

die Akten tackerten. Andere Experten in Grün hatten haufenweise Daten vernichtet, indem sie nach einer Hausdurchsuchung die beschlagnahmten Disketten auf die Lautsprecherbox des Busses gelegt hatten. Bei der Auswertung hat sich das Magnetfeld des Lautsprechers recht positiv für den Cracker ausgewirkt, Polizei und Staatsanwaltschaft hatten das Nachsehen. Als *early adopter* jeglicher Rechtsfragen im Internet und in Verbindung mit Computern hätte von Gravenreuth sich einen guten Ruf erarbeiten können.

Im stillen Kämmerlein seine Erfolge feiern wollte er aber nicht. Er wollte lieber im Mittelpunkt stehen. Lieber verrufen und bekannt als austauschbar einer von vielen sein. So war er. Er hat kein Paintballmeeting, keine Radwar- oder Rainbow-Party, keine gulli-wars-Abschiedsfeier ausgelassen. Immer weiter und weiter, bis der letzte Vorhang fällt. Und er war jemand, der auch gut über sich selbst lachen konnte. Der 1999 auf der Cologne Conference mit Dartpfeilen auf sein eigenes Konterfei warf. Ein ausgedruckter Günni mit Pickelnase, abstehenden Ohren und unsauberer Haut. Ein Jahr zuvor hatten wir ihn noch der Tür verwiesen. Später erkannten wir, welchen Entertainmentfaktor wir damit freiwillig aufgegeben hatten.

Vorhin erreichte mich eine E-Mail. Die Polizei hätte den Toten bislang nicht identifizieren können. Die Leiche sei bis zur Unkenntlichkeit verfremdet, bislang sei keine eindeutige Zuordnung möglich. Alles nur Show? Sollte Günni grinsend im Flieger gen Kuba sitzen und uns alle gelinkt haben? Wohl kaum, dafür fehlte ihm schon seit Jahren das nötige Kleingeld. Außerdem würde er sich nach kürzester Zeit langweilen. Internet in der Pampa? Nichts für ihn. Außerdem: Wer in Kuba kennt schon einen Herrn Gravenreuth? Und wer will dort Storys über Heise, taz oder fastix hören? Ganz ehrlich: Wie lange würde er es aushalten, nicht in diversen Foren hereinzuschauen und doch einen Kommentar zu hinterlassen. Es gibt Leute, die können nicht nicht posten. Er gehörte klar dazu.

Wenn sich die Menschen in Köln verabschieden, sagen sie „maat et joot“! Günter, im nächsten Leben machste einfach so einige Dinge anders! Ob sie dich gemocht oder gehasst haben, so werden die Mitglieder der Netzkultur dennoch zugeben müssen, dass das Internet ohne dich nicht mehr das gleiche ist.

Reach Back

„Konkurrenz belebt das Geschäft.“ Diese halbwegs abgedroschene Redewendung scheint überall zu gelten, auch in unserem kleinen Nischenmarkt der kostenlosen Retromagazine. Nun hat sich das wohl bekannteste, legendäre deutsche Forum für Retrogames, das CG-Board, aufgemacht, ein solches Magazin zu veröffentlichen. Das Ganze nennt sich treffend Reach Back und seine erste Ausgabe hat einen Umfang von sage und schreibe 114 Seiten. Darin findet man den ersten Teil eines DosBox-Tutorials, ein Review zu „Gene Machine“ (das in den nächsten Monaten sicher auch mal in unserer Adventure-Schatzkiste ausgebuddelt werden wird), den ersten Teil einer „Star Trek“-Spielehistorie, Artikel zu Capstone, eine Meinung über die Verhinderung des Fanprojekts „King’s Quest 9“ seitens Activision und vieles mehr. Auch bei der „Reach Back“ ist angedacht, alle drei Monate mit einer Ausgabe zu erscheinen. Da müssen wir von der Lotek64-Redaktion prophylaktisch schon mal ein großes „Respekt“ ausrufen. Also liebe CG-Boardler, lasset die Spiele beginnen, möge unser Wettbewerb fair und produktiv werden!

Axel Meßinger



Download: cgboard.raysworld.ch

Unendliche Weiten...

— von Axel Meßinger —

Während Paramount Pictures im letzten Jahr zusammen mit J. J. Abrams versucht hat, die über 40jährige Star-Trek-Geschichte mit einem geleckten Actionfilm ohne jegliche Seele ad absurdum zu führen, gibt und gab es in den letzten Jahren viele Autoren, die den alten Star-Trek-Mythos fortsetzen. Zwei dieser Autoren sind Andy Mangels und Michael A. Martin. In ihrer „Titan“-Buchreihe, die unlängst auf deutsch im Cross Cult Verlag erschien, steht William Riker mit seinem Kommando über die U.S.S. Titan im Mittelpunkt. Zusammen mit Deanna Troi, der neuen Crew des wissenschaftlichen Forschungsschiffs Titan sowie alten Bekannten wie Tuvok und Spock erlebt Riker neue spannende Abenteuer.

Seit ein paar Monaten werden die Romane auch als exklusive Hörbücher auf Audible.de angeboten. Gelesen werden diese von niemand geringerem als Detlef Bierstedt, langjähriger Synchronsprecher von Jonathan Frakes in „Star Trek - The Next Generation“ sowie „X-Factor“. Davon abgesehen gehört er zu den meistgebuchten Synchronsprechern Deutschlands. Laut Wikipedia hat er Synchronrollen in über 1000 Filmen und Serien auf seinem beruflichen Konto. Man hätte also keinen besseren Vorleser bekommen können und so schlüpft Bierstedt ganz selbstverständlich auch wieder in seine alte Rolle des William Riker. Im Großen und Ganzen hat Bierstedt seinen Job sehr gut gemacht. Trekkies wird es aber stören, dass viele Namen wie Tuvok oder Janeway oder spezifische Begriffe wie die gute alte Jeffries-Röhre falsch ausgesprochen werden. Sehr schade und eigentlich unverständlich, wenn man bedenkt, dass Bierstedt über sieben Jahre als Synchronsprecher im Star-Trek-Universum aktiv war. Auch liest er in manchen Szenen (wie z.B. bei den Konflikten mit den Romulanern im ersten Band) einfach ein wenig zu ruhig, um wirkliche Spannung aufzubauen. Dafür brilliert er in den leisen und charakterbetonten Momenten. Deshalb: aufs Ganze gesehen sind die Fehlleistungen eher Peanuts und die gute Leistung überwiegt.

Die Star-Trek-Fans unter den Lotek-Lesern greifen sowieso zu, für andere sind die „Titan“-Bücher eher langatmig, da man die Storys wirklich nur mit einem fundierten großen Wissensschatz der Serie verstehen und nachvollziehen kann. Ich persönlich greife weiter zu den Büchern, denn Selberlesen macht halt immer noch am meisten Spaß, oder?



NES-Spiel zum Preis eines Kleinwagens

Ein Blick auf das Bild unten wird wohl für so manch offenen Mund und großes Staunen sorgen. Bevor ihr jetzt aber in euren Keller rennt, um ein verstaubtes NES hervorzukramen und auf Ebay feilzubieten, muss ich euch enttäuschen.

Der Grund für den exorbitant hohen Verkaufspreis liegt einzig und allein an dem originalverpackten, sehr gut erhaltenen Stadium-Events-Exemplar, welches Teil dieser Auktion war. Und

ORIGINAL NINTENDO GAME SYSTEM LOT/ GAMES

Artikelzustand: Used

Beendet: 11. Feb. 2010 03:45:06 MEZ

Gebotsübersicht: 36 Gebote

Erfolgreiches Gebot: **US \$13.105,00**
ca. EUR 9.690,90

zwar auch nur deswegen, weil es sich um die extrem seltene US Version des Spiels handelt. Gerüchte besagen, dass es nur knapp ein Dutzend vollständige Exemplare in den USA geben soll. Ein eingeschweißtes Modul stieg sogar über 20.000 Dollar. Die PAL-Version ist zwar auch sehr selten, wird aber um die 500 Euro gehandelt und ist somit in einer ganz anderen Preislage anzusiedeln.

Das Spiel ist übrigens das zweite Modul, das für die Fitnessmatte des NES programmiert wurde. Das erste Modul namens Athletic World dürfte nicht mehr als 20 Euro kosten, eine originalverpackte Fitnessmatte ist in etwa um die 100 Euro zu bekommen.

Andranik Ghalustians

Lord British: Der Mond gehört mir!

Als Spieleentwickler und Programmierer war er legendär, als Raumfahrer ein Plagegeist. Richard Allen Garriott (Lord British) möchte bezahlt werden, sofern sich ein Fahrzeug seinem Schrott auf dem Mond nähert.

Der Entwickler der populären Ultima-Spielereihe und ehemalige Geschäftsführer der Spieleschmiede Origin hat ein neues Hobby. Er möchte Anspruch auf das Land rund um seine Vehikel erheben, die auf immer und ewig auf dem Mond verbleiben werden. Im Jahr 1993 hatte der Sohn eines Astronauten die russische Mondsonde „Luna 21“ und das Mondmobil „Lunochod 2“ käuflich erworben. Das Fahrzeug galt für längere Zeit als verschollen und ist erst kürzlich wieder auf-

getaucht.

Die Fahrtstrecke und das Areal rund um sein Mondmobil seien sein Eigentum, so der Lord. Vielleicht sieht er die Parkgebühr als eine Chance an, um ein paar Pennys des Kaufpreises in Höhe von 68.000 US-Dollar zurück zu bekommen. Trotz anders lautender Rechtsprechung möchte er Gebühren erheben, falls jemand dieses Gebiet durchqueren möchte. Dabei besagt ein international ratifizierter Vertrag, dass es außerhalb der Erde keine Gebietsansprüche geben darf.

Mein Swimming Pool, meine Sonde, mein Mondmobil. Aber Vorsicht – bei Richard Garriott gibt es kein „Gratis Parken“!

Lars „Ghandy“ Sobiraj
Quelle: TechEye



[...] Noch eine Bemerkung zu Erben der Erde: Die englische Version „Inherit the Earth“ gibt's von Wyrnkeep (www.wyrnkeep.com) als native Versionen für Win XP, Linux und Mac OS, anscheinend immer noch ScummVM-kompatibel. Daneben bieten sie noch eine Soundtrack-CD, ein Heft mit Tips und einen ans Spiel angelehnten Webcomic an.

Der neue Druck sieht toll aus! Was ist das? Tintendruck vom Fließband?

Stephan Lesch

Lotek64: Danke für die Infos zur Adventure-Schatzkiste in Heft 32!

Ja, so könnte man den neuen Druck charakterisieren.

Hallo Lotek64-Team!

Wo kann ich das Terranigma Unofficial Soundtrack Album von Martin Denk herunterladen? Auf seiner Webseite habe ich dies nicht finden können.

Sven

Antwort: Das Album war durch Serverprobleme leider einige Zeit offline. Ihr könnt es nun wieder auf Martin Denks Seite www.wyvernspirit.com finden. Dort klickt ihr einfach im Menü auf Musik und dann auf Soundtracks. Eine genauere Beschreibung findet ihr in der letzten Ausgabe. Viel Spaß beim Hören! Steffen

Seit 1-2 Jahren gibt es einige kleine Gamekonsolen weniger bekannter Marken, wo 5 bis 200 Games aus dem 8- und 16-Bit-Bereich eingebaut sind. Teilweise handelt es sich um Bewegungsspiele mit Sensoren, die am Fernseher angebracht werden. Manche haben auch einen kleinen Monitor. Kann man die nicht auch mal in Lotek64 vorstellen?

Mathes Alberto

Lotek64: Wer kennt diese Geräte? Wer will darüber schreiben?



von Klemens Franz



pixel punch Planet Steam

Mit Planet Steam wurde vor knapp zwei Jahren ein opulent ausgestattetes Brettspiel veröffentlicht, das viele Mechanismen vom 8Bit-Klassiker M.U.L.E. übernommen hat. In Kürze erscheint die Computer-Version von Planet Steam. Ein guter Anlass, um bei Autor Heinz Thiemann, Illustrator und LudoArt-Chef Czarnè und Programmier Thomas Arnold nachzufragen, wie das denn so ist mit Inspiration, mit dem Problem der Rohstoff-Knappheit, mit Java und der Dauer von Spielen.

„Im Prinzip tut das Computerspiel alles, was ein Spielleiter beim Brettspiel auch tun könnte“

Lotek64: Heinz, der Verlag LudoArt hat von Anfang an darauf hingewiesen, dass dein Spiel Planet Steam quasi auf M.U.L.E. bzw. dessen Mechanismen basiert. Habt ihr speziell darauf Reaktionen bekommen, oder war es den Brettspielern eher egal?

Heinz: Ich habe den Verlag vor Beginn der Arbeiten bewusst darauf hingewiesen, der Verlag hat es korrekterweise an alle weitergegeben. Ich bekam eigentlich keine Reaktionen darauf. Der Verlag erzählte mir auch von keinen Reaktionen.

Lotek64: Czarnè – hast du diesbezüglich als Verlagsinhaber Rückmeldungen bekommen?

Czarnè: Negatives Feedback habe ich noch nicht gelesen oder gehört. Eigentlich war das Feedback, wenn überhaupt, eher positiv bis neutral. Für das Brettspiel hat es die Spielszene wohl eher nicht so interessiert, könnte aber die eine oder andere Kaufentscheidung positiv beeinflusst haben – für die, die M.U.L.E. kennen. Wie das bei der Computerversion sein wird, bleibt abzuwarten. Aber auch hier sehe ich keine negativen Feedbacks, da es ja etwas völlig Eigenständiges ist und direkte Vergleiche dann doch sehr hinken.

Lotek64: M.U.L.E. hat jetzt ja schon einige Jahre auf dem Buckel, gilt aber als eines der einflussreichsten Strategiespiele aller Zeiten. Sid Meier und Will Wright bezeichneten es als Quelle und Inspiration. Klone und Weiterentwicklungen – vor allem von Fans – gibt es viele. Kennst du eigentlich

auch andere Brettspiele, die Kernelemente aus M.U.L.E. nutzen?

Heinz: Soweit ich weiß, gibt es da das englischsprachige Spiel *Wealth of Nations*. Wir hatten es bereits vor Veröffentlichung meines Spiels in mei-

nem Geschäft (siehe Infokasten unten), aber ich habe es nicht M.U.L.E. zugeschrieben – zu meiner Schande! – und daher auch nicht gespielt. Es gibt Vergleiche beider Spiele miteinander und mit dem Ursprungsspiel bei BordgameGeek.com. Alle drei

Planet Steam und das Team

Der Autor

H. G. Thiemann, geboren 1948, studierte Jura, arbeitet als Restaurator für Antiquitäten, hatte sein eigenes Möbelgeschäft in Essen, ist Vater von zwei Söhnen und hat seit 1998 auch sein eigenes Spiele-Fachgeschäft. www.allgames4you.de

Der Verleger/Illustrator

Czarnè (Frank Czarnetzki), geboren 1967, ist diplomierter Kommunikationsdesigner, Spieleillustrator, Spieleautor und Spieleverleger (LudoArt). 2002 erhielt er den „Förderpreis für Nachwuchsautoren“ in Göttingen. www.ludoart.de

Der Programmierer

Thomas Arnold wurde 1983 geboren und lebt derzeit mit seiner Freundin in Weinheim. 2007 machte er seinen Bachelor in Informatik und arbeitet seit 2008 bei einer kleinen Software-Firma. Der leidenschaftliche Brett- und Computerspieler spielt noch mehr, nämlich Tischtennis (auch so eine Art Brettspiel).

Das (Brett-) Spiel

Planet Steam ist ein komplexes Spiel für zwei bis fünf Spieler und 2008

im Verlag LudoArt erschienen. Aufsehen erregte es nicht nur durch seine große Box und die umfangreiche Ausstattung, sondern auch durch die gute Spielbarkeit. Wer sich auf eine Reise zum Planet Steam einlässt, wird mit spannenden Stunden belohnt – und die kleinen grauen Zellen dürfen wieder einmal so richtig arbeiten: Je nach Spielerzahl werden unterschiedlich viele Runden, die aus drei Phasen bestehen, gespielt. Es werden Rollen versteigert, Plattformen ausgelegt, auf denen Tanks zur

Spiele sind in wichtigen Punkten sehr unterschiedlich bewertet worden. Ich las damals diese Ausführungen der Autoren mit großem Interesse.

Lotek64: Sonst nichts?

Heinz: Es gibt noch einen Prototypen, den mir ein unbekannter Autor zugeschickt hat. Dieser ist fast 1:1 hinsichtlich des Computerspiels umgesetzt worden. Ob dieser Prototyp spielbar ist, kann ich allerdings nicht sagen.

Lotek64: Der Vergleich auf BGG ist sehr spannend. Es wird zwar auch noch ein anderes Spiel erwähnt, aber ich finde es gibt – wenn man das Alter von M.U.L.E. im Hinterkopf hat – recht wenige Brettspiele, die sich Mechanismen ausborgen oder weiterentwickeln. Hast du eine Vermutung, warum?

Heinz: Ich finde, dass es einige sehr bekannte Brettspiele gibt, die sich Mechanismen von Computerspielen entliehen haben. Z.B. Siedler von Catan – „Die Siedler“, das Computer-

Rohstoffproduktion gebaut werden können. Schlussendlich gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Credits hat.

Das (Computer-) Spiel

Das Computerspiel bildet im Wesentlichen das Brettspiel ab, ergänzt und erweitert es aber um einige Aspekte (siehe Interview). Vor allem der Einspieler-Modus und die Skalierbarkeit der Optionen dürften für lang anhaltende Motivation sorgen. Erhältlich wird das Spiel demnächst auf der LudoArt-Website sein. Neben der kostenpflichtigen Vollversion wird es auch eine kostenlose Demo-Version geben. www.ludoartshop.com



Czarnè und Heinz-Georg Thiemann Foto: Uwe Rosenberg



spiel, gab es früher, heute Dungeon Keeper, das Dungeon Lords inspiriert hat, aus Stronghold wurde Stronghold, aus Doom wurde Doom und dann natürlich die diversen Eisenbahnspele – und nicht zu vergessen Civilization, das ja zuerst Brett-, dann Computer- und dann wieder Brettspiel war.

Lotek64: Du hast mit Planet Steam vor einigen Jahren beim Autorenwettbewerb Hippodice eine spezielle Auszeichnung für das beste abendfüllende Spiel bekommen. Solche Spiele sind ja bisweilen schwer bei einem Verlag unterzubringen. Wie hat das bei Planet Steam dann geklappt?

Heinz: Nachdem ich mir nach Fertigstellung und Preisauszeichnung klar geworden war, dass das Spiel nur für sehr wenige Verlage in Frage kommt, habe ich als erstes mit dem Heidelberger Spieleverlag (Verlagspartner von LudoArt, Anm. d. Red.) einen Vorstellungstermin für das Spiel ausgemacht. Nachdem der Chef Harald das Spiel etwa zur Hälfte gespielt hatte, brach er es mit den Worten ab: „Machen wir!“ Andere Verlage bekamen daraufhin das Spiel gar nicht erst vorgelegt.

Lotek64: Das hat ja ziemlich gut geklappt! Gab es nach diesem Moment noch Änderungen am Spiel? Autoren berichten immer wieder, dass die Verlage teilweise sehr stark in die Mechanismen eingreifen. Was gut oder schlecht sein kann. Wie war das bei Planet Steam?

Heinz: Da der Verlag und ich bei der Planung sehr harmonisch zusammengearbeitet haben, gab es keine Veränderungen am Spiel selbst. Nur hinsichtlich der Spielplan und die Spielfiguren neu entwickelt werden. Das ist letztendlich sehr wichtig für ein Produkt.

Lotek64: Czarnè, Planet Steam ist ein äußerst üppig ausgestattetes Spiel

– sogar für ein Spiel aus deinem Verlag. Wie kommt man auf die „wahnsinnige“ Idee, so ein Risiko einzugehen? Was hat dich an dem Spiel so überzeugt?

Czarnè: Überzeugt hat mich das Spiel sofort nach der ersten Partie. Da wusste ich, dass ich gerade etwas ganz Seltenes erlebt hatte (und dies ist keine Übertreibung). Wir haben es bei Planet Steam mit einem in sich geschlossenen System zu tun. Für alles, was ich herausnehme, muss ich auch etwas hineingeben. Genau das macht es hart und realistisch. Es wirkt wie eine in sich geschlossene kleine Welt. Dies merkten wir sofort, als wir an dem Spiel noch kleine nachträgliche Änderungen vornehmen wollten. Es funktioniert in der Tat wie ein feines Uhrwerk. Du veränderst etwas an einem Rädchen zu Beginn des Spiels und an einer unvermuteten anderen Stelle hakt es dann. Ein so fein austarierter Mechanismus ist selten bei einem Spielsystem von solch einer Größenordnung.

Lotek64: Und warum diese Ausstattung? Plan, große Karten, viel Rohstoff, Spielgeld und die Holztanks...



Czarnè: Die Ausstattung des Spiels sollte dem Spielsystem und Spielgefühl gerecht werden. Wir trugen alle den Mut zum Risiko. Planet Steam sollte und musste etwas völlig Eigenwilliges werden. Da das Science-Fiction-Thema schon feststand, wussten wir auch, dass wir es mit einer kleineren Zielgruppe zu tun haben. Da konnten wir dann auch dem „Wahnsinn“ komplett das Ruder in die Hand geben. Und dieser hat uns dann an das Ufer des Erfolgs gebracht, weil wir einfach nur noch dem Spielspaß gefolgt sind.

Die Bonuskarte

Der Verlag LudoArt war so nett, für alle Lotek64-Print-Abonnenten eine Bonuskarte zum Brettspiel zu sponsern. Es handelt sich dabei um den „Manipulator“, der als zusätzliche Rolle im Spiel versteigert wird. Diese Karte ist sonst nur käuflich für 4,90 Euro zu erwerben. Auf der Rückseite findet sich eine Kurzanleitung. Wer es genauer wissen möchte, schaut hier nach: www.ludoartshop.com/-Der-Manipulator/a-23/

Lotek64: Heinz, wenn wir schon beim „Thema“ sind: Seit wann stand dieses fest bzw. womit hast du bei der Entwicklung des Spiels begonnen?

Heinz: Das Thema stand von Anfang an fest. Ich hatte einen Prototypen gebastelt, der schon alle wesentlichen Aspekte des jetzigen Spiels aufzeigte. Natürlich ist die Gestaltung des Bretts später ganz anders geworden. Immerhin ist die Fantasie und Kreativität von Czarnè in die Entwicklung des neuen Plans eingeflossen.

Lotek64: Wie kommt man auf die Idee mit dem Wasserdampf? Gibt's

da ein Buch, einen Film oder ein Comic?

Heinz: Kein Buch oder ähnliches. Wasserdampf oder Wind zur Energiegewinnung zu benutzen war der Ursprungsplan. Daraus entwickelte Czarnè dann das komplette Szenario eines heißen Planeten, um das Design und die Figuren für Planet Steam entwickeln zu können. Ein heißer Planet, auf dem die Farbe „Rost“ vorherrscht.

Czarnè: Science-Fiction ist einfach ein Thema, das ich als Illustrator für Spiele nicht allzu häufig auf den Tisch bekomme. Dabei kann man gerade bei diesem Thema seiner Phantasie freien Lauf lassen. Man gestaltet schließlich eine komplett eigene Welt. Außerdem mag ich Endzeit-Szenarios, die immer mit der philosophischen Frage „Was wäre wenn...“ beginnen und dabei direkten Bezug zur heutigen Welt nehmen. Die Filme „Blade Runner“, „Brazil“ sowie „Alien“ haben deutliche Spuren in mir hinterlassen. Die düstere Stimmung von H.R. Gigers Alien ist dabei genauso relevant, wie der 20er-Jahre-Stil à la Jules Verne. Diese Mischung ergibt eine düstere Stimmung, trotz Farbenvielfalt. Außerdem ist völlig klar, dass auf einem dampfenden Planeten Metall schnell Rost ansetzt. Deswegen sieht auch alles ganz vergammelt aus. Dass wir die alten Rohre, Ventilräder, Sauerstoffflaschen und Tanks usw. von der Erde benutzen müssen, zeigt für mich außerdem die Beschränktheit der menschlichen Rasse, die da lautet: „Beute den Planeten Erde bis zum letzten Rohstoff aus. Lerne bitte nichts daraus und setze dies mit den gleichen Methoden und Mitteln auf einem anderen Planeten fort. Gebe diesem Verhalten den Decknamen – Fortschritt!“ Jedem, der das auch so sieht, wird klar, dass Planet Steam nur ein Spiegel unseres eigenen Planeten ist. Auf eine subtile Art sind all diese Gedanken in den Illustrationen verankert und können so vielleicht auch nachempfunden werden.

Lotek64: Wow, da steckt mehr drinnen, als man vermutet. Aber noch einmal zum Thema „abendfüllend“. Planet Steam dauert laut Anleitung 90 bis 120 Minuten. In der Realität auch schon mal drei Stunden. Da schnaufen viele Spieler und lassen umfangreiche Spiele zugunsten kürzerer stehen. Bei Computerspielen jammert niemand, wenn er viel Spielzeit bekommt, da wird am Stück auch schon mal die ganze Nacht durchgezockt. Hast du eine Idee, warum es

diesen Unterschied im zeitlichen Empfinden gibt?

Heinz: Deine Frage ist nicht leicht zu beantworten. Ich kann daher nur aufgrund eigener Erfahrungen darüber spekulieren. Alle Spieler, die ich kenne, die lange Computerspiele spielen, haben auch kein Problem mit lang andauernden Brettspielen. Natürlich ist es schwer, abends und nach der Arbeit ein lang andauerndes Brettspiel auf den Tisch zu bringen. Aber wenn genügend Zeit und Ruhe vorhanden ist, werden die „Zeitfresser“ eigentlich immer bevorzugt hervorgeholt.



Lotek64: Und wenn man nicht die Zeit und Ruhe hat?

Heinz: Ich denke, die Spieler, die langwierigen Brettspielen aus dem Wege gehen, mögen im Normalfall auch keine ewig andauernden Computerspiele. Und die Online-Spieler wie die WoW-Spieler spielen normalerweise erst gar keine Brettspiele. Dazu fehlt Ihnen einfach die Zeit und die Lust. Die WoW-Spieler, die ich kenne, spielen grundsätzlich keine Brettspiele, gleichgültig ob lang oder kurz, und den paar Ausnahmen bereitet ein langes Brettspiel keine Probleme, wenn sie, wie ausgeführt, sich mal Zeit für ein solches nehmen. Fazit: Ein großer Teil der Brettspieler mag grundsätzlich keine lang andauernden Spiele, daher ist ein Spiel mit über zwei Stunden Dauer nichts für sie. Der andere, kleinere Teil, ich gehöre dazu, liebt Spiele mit einer längeren Dauer. Denn bei kurzen Spielen habe ich oft den Eindruck: gerade aufgebaut und schon zu Ende!

Lotek64: Vermutlich ist das Problem auch, dass man Brettspiele nicht einfach so „abspeichern“ kann, wenn man den Tisch auch noch für was anderes braucht. Eine meiner schönsten Spiele-Erinnerungen ist ein ganzer

Tag Civilization. Ich war damals um die zwölf und wir haben knapp acht Stunden am Boden rund ums Spielbrett verbracht. Was hast du denn so für Lieblinge mit langer Spieldauer?

Heinz: Früher, es ist ziemlich lange her, wurden bei uns Cosims oder AD&D gespielt. Außerdem brachten wir sehr häufig Civilization auf den Tisch. Heute spiele ich 1800er-Versionen (eine spezielle Art von Eisenbahnspielen, Anm. d. Red.), Outpost oder Zavandor, mit meinen Söhnen Descent oder BattleLore. Planet Steam muss ich ja nicht erwähnen. Zurzeit

wird häufig Vasco da Gama, Hansa Teutonica oder Fresko gespielt, keine langwierigen, dafür gute Spiele.

Lotek64: Woher holst du beim Spielentwickeln deine Inspirationen? Mir kommt vor, man konnte in den letzten Jahren beobachten, dass immer wieder Themen, Konzepte, Mechanismen aus Computerspielen übernommen wurden. Was ich schon spannend finde, weil das umgekehrt – vor allem in den 80er Jahren – auch passiert ist. Lass mich die Frage anders formulieren: Wodurch hat es bei dir Klick gemacht – wann kam die Idee zu Planet Steam?

Heinz: Die Idee dazu hatte ich bereits in den 90ern. Aber das Projekt M.U.L.E. habe ich damals klugerweise (aus heutiger Sicht beurteilt) wieder eingestellt, da mir eine pure Kopie von M.U.L.E. als Brettspiel nicht wirklich gefallen hat. Die Action ist beim Original einfach besser aufgehoben. Somit musste nur die Grundidee des Computerspiels erhalten, alles andere sollte den Anforderungen eines heutigen Brettspiels für versierte Vielspieler genügen. Ich denke, das hat Planet Steam geleistet. M.U.L.E. ist bei Planet Steam wiedererkennbar, aber das Brettspiel spielt sich doch

anders. Spiele entwickeln ist zunächst auch nur ein Spiel, das ich von früherster Jugend an gerne gespielt habe. Daher liegen noch viele Ideen bei mir in der Schublade. Allerdings kann heute kein Autor ohne viel Zeiteinsatz, Medien- und Grundwissen in der Spielentwicklung ein Brettspiel kreieren, das auch nur einigermaßen von den Spielern als positiv eingestuft wird. Es gibt einfach zu viele Spiele und „man ist sehr verwöhnt“.

Lotek64: Wobei die „verwöhnte“ Spieleszene sicher sehr genau darauf achten wird, was vom Planet-Stream-Autor als nächstes kommt. Wohin geht denn deiner Meinung nach die Reise komplexer Brettspiele? Das Angebot ist derzeit sowohl quantitativ als auch qualitativ riesig. Neue Länder drängen auf den Spielmarkt. Die Lebensdauer eines Spiels wird immer kürzer. Das soll jetzt keine Schwarzmalerei sein, aber ich frage mich einfach, was kommt da noch?

Heinz: Meine Meinung ist: Kein Autor sollte sich auf ein Genre festlegen. Allerdings ist die Messlatte für neue Spiele inzwischen sehr, sehr hoch; zumindest für die versierten Vielspieler. Ich denke, dass es noch sehr viele Mechanismen und Ideen für Spiele gibt, die noch nicht gefunden und eingebaut worden sind. Oder: ein kluger Mix von bekannten Mechanismen, vermischt mit einem ansprechenden Thema, bietet jederzeit eine Möglichkeit für eine Neuentwicklung. Da sollte man sich nicht ins Bockshorn jagen lassen. Allerdings scheint es mir da bei den meisten größeren Verlagen an Mut zu fehlen, diese Spiele herauszupicken und zu veröffentlichen. Ausgetretene Pfade zu gehen ist finanziell einfach sicherer. Deshalb schielen die Vielspieler ja immer nach den Produkten von Kleinverlagen, die das Risiko eines Fehlschlages noch auf sich nehmen.

Lotek64: Im Sommer kommt – die allein spielbare – Computer-Version von Planet Steam. Irgendwie schließt sich der Kreis, was ich sehr schön finde. Was erwartet die Spieler in Zukunft speziell in Sachen Planet Steam und ganz allgemein von H. G. Thiemann?

Heinz: Das Computerspiel Planet Steam bietet einige Optionen mehr als das Brettspiel, Optionen, die wir bei der Entwicklung des Spiels als Brettspiel größtenteils unter den Tisch fallen lassen mussten. Es gibt weiterhin noch einige zusätzliche Ideen für das Computerspiel und die

Regeln für eine Erweiterung des Brettspiels sind bereits fertig. Wenn diese Erweiterung realisiert werden sollte, dann ist die im Augenblick sehr große Schachtel des Brettspiels schlussendlich doch ziemlich voll.

Außerdem habe ich vor, einige meiner sonstigen Ideen nun doch fertig zu entwickeln. Zurzeit liegt ein Spiel bei AMIGO. Sie haben Interesse an dem Spiel, die Tests dort sind positiv verlaufen und ich hoffe, dass sie es nehmen. Ob das Spiel letztendlich produziert wird, hängt leider auch von vielen verlagstechnischen Bedingungen ab, die ein Autor auch mit dem besten Spiel leider nicht beseitigen kann.

Im Augenblick ist ein interaktives Spiel für versierte Vielspieler (Spieleranzahl 3-6) in Arbeit. Alle Tests mit kritischen Spieltestern sind bis jetzt positiv verlaufen. Mal sehen, was draus wird. Mir macht dieses Spiel jedenfalls viel Spaß.

Lotek64: Bleiben wir noch etwas beim Computerspiel. Thomas, du programmiert die Computer-Version von Planet Steam. Wie kam es dazu?

Thomas: Auf der Brettspiel-Messe in Essen vorletztes Jahr, also 2008, habe ich das Brettspiel Planet Steam beim Stand von LudoArt entdeckt und mir angeschaut. Es gefiel mir sehr gut, sowohl optisch als auch von der Spielmechanik – umso mehr als es mich so sehr an das Computerspiel M.U.L.E. von meinem alten C64 erinnerte, welches ich früher schon so gerne gegen meinen Bruder gespielt (und verloren) habe. Gekauft habe ich es mir dort zwar nicht, was aber eher ein Transportproblem war, ich hatte bereits vor, es mir demnächst zu bestellen. Jedenfalls hatte ich gleich die Idee, eine Computerumsetzung von Planet Steam zu programmieren, als Hobbyprojekt. Ein Computerspiel eines Brettspiels, welches auf einem Computerspiel basiert – die Idee fand ich lustig.

Lotek64: Und dann? Mit welcher Programmiersprache hast du gearbeitet?

Thomas: Ich habe sofort damit begonnen, das Spiel in Java nachzupro-



grammieren. Ich habe durch mein Studium und meinen Beruf als Informatiker etwas Erfahrung mit Java und hatte schon vorher andere Brettspiele in Java nachprogrammiert. Deshalb kann ich mit Java am leichtesten umgehen und daher diese Wahl. Ich benutze Java 1.6 mit Eclipse als Entwicklungsumgebung.

Lotek64: *Warte... du hast das Spiel programmiert, ohne es jemals gespielt zu haben?*

Thomas: Ja, ich hatte lediglich die Spielregeln, die online verfügbar waren, und von anderen Spielern veröffentlichte Fotos des Spiels zur Verfügung, aber das hat gereicht, um eine spielbare Version von Planet Steam zu realisieren, die auch bereits halbwegs fähige Computergegner enthielt. Das war noch Ende des Jahres 2008.

Lotek64: *Und wie kamst du dann mit LudoArt zusammen?*

Thomas: Ich schrieb daraufhin Czarné als Geschäftsführer des LudoArt-Verlags an, und stellte ihm mein Spiel vor, damals noch mit dem Vorhaben, es online frei verfügbar bereitzustellen. Doch Czarné gefiel das Spiel und die Umsetzung bereits in diesem frühen Stadium so gut, dass er Größeres damit vorhatte. Es begann eine Zusammenarbeit, in der er eigens für das Computerspiel gemachte Grafiken erstellte und eine Menge toller Ideen hatte, die ich in das Spiel noch einbauen sollte. Wir haben das Spiel zusammen nach und nach verbessert, aufpoliert und durch neue Features ergänzt.

Lotek64: *Bei einem Brettspiel muss man ja das ganze Handling selber machen. Plättchen verschieben, Rohstoffe hin- und herschaufeln und auch Karten mischen. Computer können den Spielern diese Prozeduren abnehmen. Wie hast du entschieden, was bei dem Spiel das Programm automatisch macht und was der Spieler „zu Fuß“ erledigen muss?*

Thomas: Im Prinzip tut das Computerspiel alles, was ein Spielleiter beim Brettspiel auch tun könnte: Es führt die nötigen, automatischen Handlungen durch, informiert den Spieler darüber, gibt Hinweise darüber, was als Nächstes zu entscheiden ist. Für mich als Programmierer hat sich die Frage „Was muss der Spieler selbst erledigen?“ deshalb eigentlich nicht gestellt, sondern „Wie ist diese Entscheidung als Spieler zu bedienen?“ und „Wie stellt sich der Rest im Spiel optisch dar?“

Lotek64: *Planet Steam wird ja in der digitalen Version auch solo spielbar sein. Was erwartet uns da? Gibt's Szenarien oder ähnliches? Wie gut ist die KI?*

Thomas: Es sind keine besonderen Szenarien für den Einzelspielermodus geplant, es gibt alle Optionen wie im Mehrspielermodus auch. Man kann verschiedene Spieleranzahlen einstellen (2 bis 5 Spieler), die fehlenden Mitspieler durch KI-Gegner in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen ersetzen, kann zusätzlich Handicaps pro Spieler festlegen, bis zu fünf Expertenvarianten einzeln einstellen, und auch bis zu drei kleine Erweiterungen mit dazu nehmen, die das Spiel noch einmal verändern. Ich bin selbst gespannt, wie gut wir die Computergegner hinkriegen. Schon jetzt sind sie auf höchster Stufe für „normale“ Spieler wie auch mich eine echte Herausforderung.

Lotek64: *Gibt's noch etwas, was ihr „loswerden“ wollt?*

Heinz: Nein.

Czarné: Das Wichtigste ist für mich, dass die Leute immer wissen, wo sie was erhalten können. Da es zumindest die Computerversion nicht an jeder Ecke geben wird, sondern erst mal nur als Download auf www.ludoartshop.com, sollte dies abschließend nicht unerwähnt bleiben.

Das Gespräch führte Klemens Franz.

Vorschau

Das Dresdner Unternehmen Public Solutions ist pleite. Die Firma wurde in den letzten Jahren durch die YVIO-Konsole bekannt, die mittels RFID, LED-Display und Sprach- bzw. Soundausgabe Brettspiele multimedial aufmotzt. Wie's mit der Konsole weitergeht und auch, ob der Source-Code offengelegt wird, steht noch in den Sternen. Derzeit sind Konsole und Spiele bei diversen Händlern günstig zu haben. In der kommenden Ausgabe nehmen wir die YVIO genauer unter die Lupe und sprechen mit Spielentwickler Alexander Pfister über sein Spiel *Freibeuter der Karibik* (das durchaus Pirates!-Stimmung aufkommen lässt) und die nun mit ziemlicher Sicherheit nicht mehr erscheinende Erweiterung dazu.

FlashPunk: Neues ActionScript3-Framework für 2D-Flashgames

FlashPunk ist ein neues Open-Source-Framework für Flash, welches sich auf 2D-Games spezialisiert hat. Vor allem soll es die Performance bei der Darstellung Hunderter einzelner Objekte deutlich verbessern.

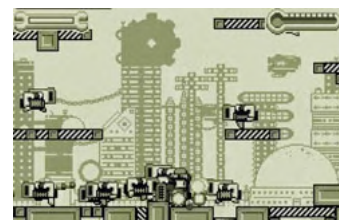
— Martin „020200“ Wisniewski —

In der Indie-Game-Szene bewegt sich was. Erst vor wenigen Monaten erblickte „Flixel“ das Licht der Welt: ein durch und durch leicht erlernbares Framework für Actionscript-Programmierer. Unter dem reizvollen Namen „FlashPunk“ ist jetzt ein zweites Framework veröffentlicht worden, welches genauso wie Flixel auf 2D-Spiele spezialisiert ist. Doch damit nicht genug: Das Framework bedient sich ein paar cleverer Coding-Hacks und merzt dabei einige der großen Problemzonen von Flash aus. Denn FlashPunk soll auch Games in der Flash-Engine ermöglichen, die Hunderte, wenn nicht sogar Tausende kleiner Objekte bei hoher Framerate mühelos darstellen können. Exzessive Shootergames also schon bald auch im Browser, dank FlashPunk?

Denkbar wäre das schon. FlashPunk umgeht durch ein cleveres Codesign geschickt den Überbau einiger Flash-Funktionen, um dadurch deutlich an Geschwindigkeit zu gewinnen. Flixel zum Beispiel nutzt die Flash-Arrays zur Objektverwaltung und erweitert diese durch eine eigene Klasse. FlashPunk arbeitet da ganz anders: Die Objekte werden nur auf einer einzigen Ebene angezeigt, sortiert durch einen z-Index. Anstatt ein Array zu bemühen, werden die Objekte schlicht mit einer einfachen Liste

verwaltet — und bei Bedarf in der Reihenfolge geändert. Etwas weniger technisch ausgedrückt: Hier werden spitzfindige Raffinessen angewendet, um unter der Haube die nötige Luft zu gewinnen, damit die Flashengine rendert und sich nicht mit anderem Ballast unnötig aufhalten muss. Es erinnert ein wenig an Coding-Tricks, die bei älterer Hardware (8-Bit, 16-Bit) gerne mal angewendet wurden. Das Framework wurde jetzt in der Version 0.73 veröffentlicht und weist möglicherweise noch einige kleine Fehler auf. Der Entwickler Chevy Ray Johnson verspricht aber, dass diese beseitigt werden, sobald sie entdeckt sind. Er sucht nach erfahrenen Flashgame-Entwicklern, die Lust haben mit dem Framework zu arbeiten. Auf Basis dieser Erfahrungen will er das Framework mit derselben Philosophie weiterentwickeln.

Ein Demovideo von einem Spiel, das auf dem Framework entwickelt wurde, gibt es auf YouTube zu sehen: <http://www.youtube.com/watch?v=AeL42X82JFg>



Lotek64-Räumkommando

Folgende Hefte können gegen Portokosten + 50 Cent pro Heft bestellt werden: 11, 14, 17-SW (Umschlag schwarzweiß), 23, 26, 28, 29.

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

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

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

Vergriffen sind die Hefte 1 bis 3, 18, 21 bis 25.

Bei Bestellung ab fünf Heften sind kräftige Preisnachlässe garantiert!

Bestellungen an lotek64@aon.at

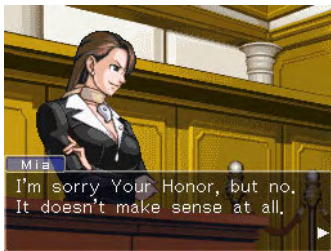
Nintendo DS: *Konsole für Adventure-Fans?*

Der Nintendo DS ist durch seinen Touchscreen geradezu geschaffen für das weite Feld der Adventure-Spiele. Egal, ob ihr klassische Point&Click-Adventures bevorzugt, euch in Mordfällen auf Spurensuche begeben oder ob ihr euch einfach bei einer gepflegten Visual Novel made in Japan entspannt – für jeden ist etwas dabei. In diesem Artikel möchte ich euch die interessantesten Adventure-Spiele für den NDS vorstellen. Schließlich kommt der nächste Urlaub inklusive langer Auto- oder Bahnfahrten bestimmt, oder?

– von Axel Meßinger –

Phoenix Wright Trilogie

Die Phoenix-Wright-Spiele gehören zu den erfolgreichsten Spieleserien auf dem NDS. Ursprünglich erschienen sie schon zwischen 2001 und 2003 auf dem GameBoy Advance, allerdings nur in Japan. In den Spielen übernimmt ihr die Rolle des jungen Rechtsanwalts Phoenix Wright, der gerade seine Ausbildung bei seiner Mentorin Mia Fey beendet hat. Schon bald geschehen verschiedene Morde und eure Aufgabe besteht darin, fortan die Unschuld eurer Mandanten zu beweisen. Was auf dem Papier eher unspektakulär klingt, entpuppt sich im Spiel als eine der unterhaltsamsten Storylines in der modernen Videospielwelt. Alle Spielfiguren haben irgendeinen seltsamen Spleen, der trottelige Inspektor Gumshoe ist nur selten eine Hilfe, Phoenix' treue Begleiterin Maya Fey (Mia oder Maya? AD) ist ein Medium in Ausbildung und ziemlich chaotisch und dann wäre da noch der äußerst trickreiche Konkurrent Staatsanwalt Miles Edgeworth... In dieser ziemlich verrückten Welt muss sich der ziemlich normale Phoenix nun zu rechtfinden.



Die verschiedenen Episoden teilen sich jeweils auf in verschiedene Ermittlungs- und Verhandlungsphasen. Bei der Ermittlung besucht man die Tatorte, sammelt Beweise und man lernt die verschiedenen Charaktere

des jeweiligen Falles besser kennen. In der Verhandlung muss man nun die Aussagen der Zeugen näher unter die Lupe nehmen, Widersprüche darin aufdecken und die Aussagen schließlich anhand seiner Beweisakte entkräften. Logisches Denkvermögen ist in den Spielen das A und O. Als Gegenleistung werden sehr spannende Geschichten mit viel Humor und einer fantastischen Inszenierung geboten. Da die Spiele aufeinander aufbauen, sollte man sie auch chronologisch durchspielen (1. Ace Attorney, 2. Justice For All, 3. Trials and Tribulations).



Wer nicht genug davon kriegen kann, bekommt mit den Spin-Off-Spielen **Apollo Justice** und **Miles Edgeworth Investigations** würdige Nachfolger, deren Rätseldesign an die Möglichkeiten des NDS angepasst wurde und die in Wortwitz und Einfallreichtum den ursprünglichen Spielen in nichts nachstehen. Unverständlicherweise erschien das Spiel um Miles Edgeworth hierzulande nur auf Englisch.

Phoenix Wright Trilogie

Geschichte: ★ ★ ★ ★ ★

Rätseldesign: ★ ★ ★ ★ ★

Präsentation: ★ ★ ★ ★ ★

Motivation: ★ ★ ★ ★ ★

(Höchstnote 5)

Baphomets Fluch: Director's Cut

Hierbei handelt es sich um eine Neuauflage des ersten Spiels der Serie Baphomets Fluch. Noch immer wird George Stobbart, amerikanischer Tourist in Frankreich, Zeuge eines Mordanschlags. Noch immer lernt er die ehrgeizige Reporterin Nicole Collard kennen, die gerade für eine Story über einen Serienmörder, welcher in immer neuen Verkleidungen auftaucht, recherchiert. Natürlich schließen sich die beiden zusammen, um das Geheimnis hinter den Mordanschlag zu lüften, und kommen so auf die Spur der Neo-Templer. Nebenbei gibt es einen neuen Handlungsstrang, der sich um den Background Nicoles dreht, und es gibt ein paar neue Rätsel zu bewältigen. Neu ist auch das Tagebuch, das die Geschichte akribisch aufzeichnet und auch nach einer längeren Spielpause die bisherige Geschichte in eure Erinnerung zurückruft. Des Weiteren könnt ihr auswählen, ob ihr für die Rätsel eine Hilfe einschalten wollt. Sie gibt euch in mehreren Schritten kleine Denkanstöße, falls ihr mal



nicht weiterkommt. Auf eine Sprachausgabe wurde verzichtet, ein Tribut an die schwächere Hardware. Puristen wird es wohl sicherlich freuen, und schließlich ist der Text recht groß geschrieben und kann gut gelesen werden. Ansonsten ist die Anpassung an das System sehr gut gelungen. Vor allem die tollen Animationen und die farbenfrohe Grafik wissen immer noch zu gefallen. Sehr schön ist auch die intuitive Point&Click-Steuerung mit dem Touchscreen, welche ohne Tasten auskommt. Der Klassiker wurde gut aufbereitet und behutsam an moderne Spielgewohnheiten angepasst, ohne den Charme des Originaltitels aus dem Jahr 1996 zu verlieren.

Baphomet's Fluch: Director's Cut

Geschichte: ★ ★ ★ ★ ★

Rätseldesign: ★ ★ ★ ★ ★

Präsentation: ★ ★ ★ ★ ★

Motivation: ★ ★ ★ ★ ★

(Höchstnote 5)

CSI: Deadly Intent

Mal wieder ein Spiel zur beliebten Krimi-Serie. Auf dem PC gibt es da ja eine ganze Reihe, die mit jeder Fortsetzung immer besser in Fahrt kam. Auf dem DS ist das nicht anders, denn im Gegensatz zum Vorgänger „Dark Motives“ überzeugt „Deadly Intent“ mit einer gekonnten Comic-Grafik und glänzt mit fünf Kriminalfällen, die allesamt aus der Feder der Serienautoren selbst stammen. Beim Gameplay hat man sich vor allem an die „Phoenix Wright“-Reihe sowie an



„Unsolved Crimes“ gehalten. Als neues Mitglied des CSI-Teams ist es darin an euch, die verschiedenen Tatorte nach Beweisen zu untersuchen, im Labor diese Beweise zu analysie-



ren und in der Pathologie die Leichen näher zu untersuchen. All diese Aufgaben bewältigt ihr mit kleineren Logik-Spielen. Habt ihr alle Beweise, dann könnt ihr Zeugen oder den mutmaßlichen Täter bei James Brass zum Verhör bitten. Hier müsst ihr die Aussagen nach Lügen durchforsten und mit eurer Beweisakte widerlegen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und eignet sich eher für Anfänger oder für ein Spielchen zwischendurch. Ein Fall dauert durchschnittlich rund eine Stunde. Insgesamt sind die Fälle leider nicht so spannend inszeniert, wie man es z. B. von den „Phoenix Wright“-Spielen gewohnt ist. Trotzdem wissen sie zu unterhalten und das ist doch wohl das Wichtigste, oder? Fans der Serie können ruhig zugreifen, alle anderen unternehmen lieber erst ein Probeispielchen.



CSI: Deadly Intent

Geschichte: * * * _ _
 Rätseldesign: * * _ _ _
 Präsentation: * * * * _
 Motivation: * * * _ _

(Höchstnote 5)

Professor Layton

Hier haben wir die nächste Reihe, die sich sehr großer Beliebtheit erfreut. In Japan gibt es drei Teile, hier in Deutschland sind mit „Das geheimnisvolle Dorf“ und „Die Schatulle der Pandora“ die ersten beiden bereits erschienen (der dritte wird wohl im Laufe des Jahres folgen). Ihr begleitet den britischen Gentleman Hershel



Layton und seinen kleinen Adlatus Luke: im ersten Teil geht es um einen mysteriösen Mordfall, den es zu lösen gilt, und im zweiten Teil bekommt das rätselfreudige Team die Aufgabe, die Schatulle der Pandora zu finden. Was macht diese Spiele nun so interessant und einzigartig? Es gibt keine Gegenstände, die genommen und kombiniert werden müssen. Es gibt auch keine Spuren oder Aussagen zu überprüfen. Stattdessen löst ihr jede Menge Logikrätsel! Von einfachen Zahlenrätseln über komplexe physikalische Rätsel bis hin zu Klassikern wie dem berühmten Flussüberqueren verschiedener Tiere, wobei es verschiedene Bedingungen einzuhalten gilt (Tier A darf nicht mit Tier B allein sein). Worträtsel, die dem Textverständnis dienen, sind genauso vorhanden wie Schieberätsel etc.



Jeder Teil hat über 100 solcher Rätsel zu bieten und es gibt keinerlei Wiederholungen dabei. Ach ja, die Rätsel werden hervorragend in die unterhaltsamen und spannenden Geschichten eingeflochten. Wenn ihr an bestimmten Stellen im Spiel ein Mindestmaß an Rätseln gelöst habt, geht die Geschichte weiter. Hilfe bekommt ihr in Form von kleinen Medaillen, welche ihr überall findet. Diese können als Währung für Tipps bei den Rätseln eingesetzt werden. Tipps gibt es jeweils in drei Stufen. Bei der letzten Stufe ist die Lösung schon recht genau beschrieben. Alles ist sehr unterhaltsam verpackt und das „Ach, nur noch dieses Rätsel lösen“-Feeling

kommt sehr schnell auf. Dazu kommen diverse Nebenaufgaben und eine Präsentation, die auf dem Nintendo DS definitiv seinesgleichen sucht. Selten hat mich ein Spiel so sehr motiviert.

Die Grafiken wurden liebevoll gezeichnet, die Anime-Sequenzen (im westlichen Stil!) sind sehr scharf (wie meint er das? AD) und geben dem Spiel eine ganz besondere Atmosphäre. Im ersten Teil ist die Sprachausgabe noch englisch, im zweiten Teil wurde sie bereits eingedeutscht. Überhaupt sind im zweiten Teil sämtliche Schlüsselszenen mit Sprachaus-



gabe versehen. Man kann wirklich sagen, dass es sich hier um moderne Klassiker handelt, an die man sich auch in zehn Jahren noch gerne erinnern wird. Die Geschichten sind zeitlos gut, die Dauer pro Spiel beträgt mindestens acht bis zehn Stunden und diese Spielreihe lädt immer wieder aufs Neue zum Spielen ein.

Professor Layton

(Das geheimnisvolle Dorf / Die Schatulle der Pandora)

Geschichte: * * * * *
 Rätseldesign: * * * * *
 Präsentation: * * * * *
 Motivation: * * * * *

(Höchstnote 5)

Time Hollow

Mit „Time Hollow“ haben wir eine typische Visual Novel vorliegen. Visual Novels sind in Japan sehr beliebt und nehmen dort denselben Platz ein wie hierzulande die Adventures. Die Story steht immer im Vordergrund. Zwischendurch müssen

kleinere Rätsel oder Minispiele gelöst werden.

Die Geschichte dieses Spiels dreht sich um den siebzehnjährigen Ethan Kaitos, ein ganz normaler Schüler, der bei seinen Eltern lebt. Als er am Morgen seines Geburtstages aufwacht, findet er sich in einer vollkommen anderen Realität wieder. In dieser sind seine Eltern seit zwölf Jahren verschwunden und er lebt mit seinem Onkel Derek zusammen. Zu alledem plagen ihn Visionen vom Tod seiner Eltern. Doch schnell findet er bei seiner Katze Sox den geheimnisvollen Hollow Pen, zusammen mit einem mysteriösen Brief seines Vaters. In diesem Brief erfährt Ethan, dass der Hollow Pen über Generationen in der Familie weitervererbt wurde und dass



man damit die Vergangenheit verändern kann. Mit diesem Stab will Ethan seine Eltern retten, doch er ahnt nicht, dass er sich dadurch mit einer Geheimorganisation anlegt. Die Geschichte wird mit schön gezeichneten Manga-Grafiken sowie Anime-Videos sehr ansprechend inszeniert und weist einen überaus spannenden Handlungsbogen auf. Leider sind die Rätsel in diesem Spiel sehr einfach und stellen keine größere Herausforderung dar. Auch sonst werden manche Spieler das Spiel sicherlich als zu dialoglastig empfinden. Leseratten und Manga-Fans kann dies aber nur freuen, sie werden ganz sicher auf ihre Kosten kommen.

Time Hollow

Geschichte: * * * * *
 Rätseldesign: * _ _ _ _
 Präsentation: * * * * *
 Motivation: * * * _ _

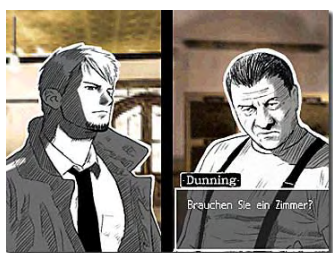
(Höchstnote 5)

Hotel Dusk: Room 215

Das Spiel gehört zweifelsohne zu den interessantesten Adventures für den DS. Ihr übernehmt die Rolle des ehemaligen Privatdetektivs Kyle Hyde, der mittlerweile Vertreter einer Reinigungsfirma ist und der für seinen Boss schon mal die eine oder andere unangenehme Aufgabe übernimmt. Eines Tages führt ihn ein Auftrag in



das schäbige Hotel Dusk, um dort ein Geschäft abzuwickeln. Doch bald bemerkt Kyle einige Ungereimtheiten in Bezug auf die anderen Hotelbesucher und er findet schnell heraus, dass jeder Mensch in diesem Hotel offenbar grausige Geheimnisse mit sich herumträgt. Dazu stößt er auf Gerüchte über seltsame Mordfälle, die vor ein paar Jahren in diesem Hotel passiert sind und die wohl nie richtig aufgeklärt wurden.



Hier kommt ihr nun ins Spiel und schlüpft in die Rolle des introvertierten Kyle. Damit startet ein packendes Kriminaladventure in bester Anlehnung an das alte Film-Noir-Genre der 40er und 50er Jahre. Aus Third-Person-Sicht bewegt ihr euch durch das Hotel, löst knifflige Rätsel und führt aufschlussreiche Dialoge mit den anderen Gästen und dem zwielichtigen Besitzer. Die Rätsel sind wirklich sehr abwechslungsreich und können das eine oder andere Mal durchaus Kopfzerbrechen bereiten. Belohnt wird



man mit einem Spiel, das während zwölf ganzer Stunden Spielzeit alle Spannungsregister zieht und jeden Fan des Genres so leicht nicht mehr vom kleinen Doppelbildschirm lässt. Übrigens steht der Nachfolger schon in den Startlöchern und verspricht eine ebenso packende Geschichte.

Hotel Dusk: Room 215

Geschichte: * * * * *

Rätseldesign: * * * * *

Präsentation: * * * * *

Motivation: * * * * *

(Höchstnote 5)

So Blonde

„So Blonde“ ist ein Point-and-Click-Adventure aus dem Jahre 2008, erschaffen von XXX, der seinerzeit schon erfolgreich bei „Beneath A Steel Sky“ und „Baphomets Fluch“ mitarbeitete, erschienen auf dem PC. Neu ist der nunmehr erhältliche DS-Port, an den ich mich nach den eher enttäuschenden Portierungen von „Runaway 2“ sowie den zwei „Geheimakte“-Spielen eher sehr skeptisch heranbegab. Doch wider Erwarten ist die Portierung sogar sehr gut gelungen. Die Steuerung (bis auf ein paar Minispiele steuert man alles mit dem Touchscreen) und die Präsentation gerade der Hintergrundgrafiken sind überraschend gefällig. Einzig die Spielfiguren stören das Bild ein wenig, denn sie machen einen etwas pixeligen Eindruck.



Das Spiel dreht sich um die junge Sunny Blonde, Tochter reicher Eltern, die auf eine verfluchte, von Piraten bewohnte Insel verschlagen wird. Natürlich muss sie einen Weg finden, von der Insel herunterzukommen, sie wird aber ständig von ziemlich realen Träumen überfallen und geplagt.

Der Humor des Originals wurde gut ins Deutsche transportiert, auch wenn Sunny ein wenig nervt, wenn sie immerzu neuester Mode und Trends nachjagt, aber das soll wohl so sein. Wen es also nicht stört, mit einer verzogenen Göre auf einer Pirateninsel festzusitzen und insgesamt eher moderate Rätsel zu lösen, der bekommt hier ein gutes Adventure geliefert, das für ein paar Nachmittage zu unterhalten weiß.

So Blonde

Geschichte: * * * * *

Rätseldesign: * * * * *

Präsentation: * * * * *

Motivation: * * * * *

(Höchstnote 5)

Fazit

Schon allein wegen der oben beschriebenen Spiele lohnt sich der Kauf des Nintendo DS, solltet ihr denn noch keinen besitzen. Die hier vorgestellten Games sind aber nicht die einzigen Adventures auf dem DS-Markt. Außer diesen gibt es Spiele wie „Another Code“, „Metropolis Crime“ (Geheimtipp: dieses sehr rätsellastige Kriminaladventure ist komplett im Comic-Stil der 70er Jahre gehalten!), „Unsolved Crimes“ oder die beiden Visual Novels „Miami Law“ und „Life-Signs“, die mit ihren Geschichten und Rätseln durchaus zu gefallen wissen und die euch begeistern werden. Man kommt aber nicht umhin zu sagen, dass es im großen Spieleangebot auch die Möglichkeit zu Fehlgriffen gibt. Mit „Ankh“, „Myst“, „Syberia“ oder „Sherlock Holmes DS“ hat man die besten Beispiele dafür, wie man ein Spiel seines ursprünglichen Charmes komplett berauben kann. Dann gibt es noch die eher mittelmäßigen Spiele „Spooky Story“, „Runaway 2“ oder „Undercover“, bei denen entweder die Geschichte nicht stimmt oder die Technik unter den Verhältnissen des DS bleibt. Importeuren sollten schließlich noch die beiden „Touch Detective“-Spiele sowie das düstere Visual Novel „Lux Pain“ und der Krimi-Manga „Jake Hunter – Memories of the Past“ empfohlen werden – sehr gute Englischkenntnisse vorausgesetzt! Es gibt wirklich viel Auswahl (und dieses Jahr wird wohl noch die eine oder andere Perle folgen) und einiges zu entdecken auf

dem Nintendo DS. Daher hoffe ich, ihr habt mit diesem Artikel einen guten Überblick erhalten.

=====

Protovision-News

IDE64 V4.1 erhältlich

Die neue Version 4.1 des IDE64-Controllers ist seit Ende 2009 bestellbar. Mit IDE64 können u.a. Festplatten, CD/DVD-Laufwerke, ZiP-Drives und CompactFlash-Karten am C64 betrieben werden. Die neue Version bietet einen USB-Anschluss für PC-Link und einen „Amiga-Uhrenport“ für RR-Net und MP3@64. Ferner kann ein DUART sowie die Ethernetkarte ETH64 angeschlossen werden. Der Preis für ein IDE64 V4.1 beträgt 99 Euro + 5 Euro Versandkosten (Einschreiben, Luftpost). Weitere Information: ide64.org

Catalypse V1.1 erschienen

Der Shoot'em-Up-Klassiker Catalypse von Genias enthielt im Original einige Fehler. Kurz nach der Veröffentlichung 1992 hat der Programmierer, Andrea Pompili, diese behoben. Die verbesserte Version blieb aber bis jetzt unveröffentlicht. Seit Ende 2009 gibt es Catalypse V1.1 auf der Ready64-Homepage. Dieses späte Update beinhaltet Korrekturen bei einigen Endgegnern und mehr. Download unter <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=86880>

Brain Innovations Online-Shop

Jim Brain hat einen neuen Online-Shop eingerichtet, wo man Hardware-Artikel für den C64 erwerben kann, u.a. den Hardware-Speicher JiffyDOS, das uIEC/SD-Kartenlesegerät sowie die 64NIC+ Netzwerkkarte. www.jbrain.net

Neues Album von mind.in.a.box

Das neue Album der österreichischen Elektroband mind.in.a.box mit dem Titel „R.E.T.R.O.“ soll C64-Spielen Tribut zollen. Auf der Internetseite der Band kann man einige Snippets anhören: <http://www.mindinabox.com>

=====

THE TERMINATOR

Die Filme und die Spiele zum Film

Im Jahr 1984 brachte der damals relativ unbekannte Regisseur James Cameron ein B-Movie in die Kinos, das in den darauffolgenden Jahren zu einem Teil der Popkultur avancieren sollte: *The Terminator*, ein Science-Fiction-Streifen. Er sollte das Leben von James Cameron und Arnold Schwarzenegger nachhaltig verändern. Damals konnte noch niemand ahnen, dass „*The Terminator*“ drei Fortsetzungen sowie eine Fernsehserie nach sich ziehen sollte. In meinem Artikel beleuchte ich alle vier Kinofilme, die Fernsehserie und ich versuche, alle Videospiele zur Thematik „*Terminator*“ aufzulisten. Vorerst beschränke ich mich auf die nach meiner Meinung populärsten Titel. Ich erhebe keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

— von Yvon Folz —



The Terminator (1984)

Die Hintergrundgeschichte spielt im Jahre 2029. Infolge eines Atomkrieges, ausgelöst durch die künstliche Intelligenz Skynet, wurde der überwiegende Teil der Menschheit ausgelöscht. Die Überlebenden des nuklearen Feuers kämpfen gegen die Übermacht von Skynet. Im Jahre 2029 steht die Menschheit kurz vor dem Sieg. Skynet schickt einen Terminator zurück in die Vergangenheit, um die Mutter des Anführers der Menschen noch vor seiner Geburt zu töten. Ihr Name ist Sarah Connor. John Connor, der Anführer der Überlebenden, schickt seinerseits einen Soldaten namens Kyle Reese zurück in das Jahr 1984, um seine Mutter zu beschützen. Sollte der Terminator erfolgreich sein, wäre das Ende der Menschheit besiegelt, da John Connor dann nie geboren werden würde.

Filmstart in Amerika war am 26. Oktober 1984, der Film kostete 6,4 Millionen Dollar. Arnold Schwarzenegger liefert hier eine Paraderolle an Wortkargheit ab. Im gesamten Film spricht er 17 Sätze mit zusammen 70 Wörtern. Hier wird auch das Kultzitat „I'll be back“ geboren.

Terminator 2 – Judgement Day (1991)

Die Fortsetzung *Terminator 2* galt 1991 als teuerster Film aller Zeiten. In der Produktion verschlang der Film über 100 Millionen Dollar an Produktionskosten. Inhalt: Skynet schickt einen neuen, weiterentwickelten Terminator, den T-1000 zurück, um John Connor zu töten. Die Menschen schicken dagegen einen umprogrammierten T-800 zurück. Dieser sieht aus wie der damals feindliche Terminator aus dem Jahre 1984, der Sarah Connor töten sollte. Gemeinsam kämpfen sie nun darum, den Tag des jüngsten Gerichts zu verhindern.

Terminator 3 – Rise of the Machines (2002)

Nur noch wenige Stunden bis zum Untergang der Menschheit. Arnold Schwarzenegger in seiner vorerst letzten Rolle als Terminator. Die Story ist schnell erklärt: Der Terminator muss John Connor und seine zukünftige Frau in Sicherheit bringen, um den Atomschlag zu überleben. Dabei werden die drei von einer T-X verfolgt. Der Untergang ist nicht mehr zu verhindern.

Terminator 4 – Salvation (2009)

Wir schreiben das Jahr 2018. Die Apokalypse ist eingetreten. John Connor ist noch nicht der Anführer des Widerstandes. Der Widerstand macht eine Entdeckung, die den Krieg schnell beenden könnte. Doch ist es wirklich so einfach, Skynet zu bezwingen?

Terminator – The Sarah Connor Chronicles (2007)

S.C.C. wie die Serie in Deutschland genannt wird (um nicht mit der Sän-



gerin Sarah Connor verwechselt zu werden) spielt zeitlich zwischen *Terminator 2* und *Terminator 3*. Meines Wissens wird die *Terminator-3*-Timeline komplett ignoriert. Dies tut der Serie aber keinen Abbruch. Sarah und John sind auf der Flucht vor Terminatoren, dabei steht ihnen Cameron zur Seite. Leider brachte es die Serie nur auf zwei Staffeln. Diese sind aber absolut sehenswert. Die erste Staffel besteht aus neun Folgen, die zweite aus 22.

Terminator Salvation: The Machinima Series

Animationsserie im Rahmen von *Terminator 4*. In den ersten Folgen geht es um die Kämpferin Blair. Die Story ist im Jahre 2016 angesiedelt. Die Animationen wurden größtenteils mit der Game Engine zum *Terminator-4*-Spiel realisiert. *The Machinima Series* erscheint Mitte April 2010 in Deutschland.

■ ■ ■



Die Videospiele zum Film

Erfolgreiche Filme oder Serien werden üblicherweise versoffet. Auch zum *Terminator*-Franchise gibt es einiges an Stoff, um in das Endzeitszenario einzutauchen.

The Terminator (1990, DOS)

Fast sechs Jahre nach dem ersten Film erschien 1990 von Bethesda Softworks das Spiel zum ersten Film. Der Spieler schlüpft in die Haut von Kyle Reese und versucht, Sarah Connor zu beschützen. Zur damaligen Zeit revolutionär spielte das Game in einer großen Welt, in der man sich frei bewegen konnte. Gesteuert wird das Spiel aus der Ego-Perspektive. Leider erschien es nur in den USA.

The Terminator 2029 (1992, DOS)

Im Jahre 1992 wird das Spiel *Terminator 2029* veröffentlicht, ebenfalls aus dem Hause Bethesda Softworks. Das Game hat nichts mit der Filmhandlung zu tun und spielt sich ähnlich wie der Vorgänger aus dem Jahre 1990.

Terminator Rampage (1993, DOS)

Ein weiterer Ego-Shooter, der diesmal auf der Engine von id Software aufbaut (das in Deutschland indizierte C... W...) Gesteuert wird aus der Ego-Perspektive. Zur Story: Skynet steht kurz vor der Zerstörung durch den Widerstand, angeführt von John Connor, schickt eine Kopie seiner

selbst in die Vergangenheit, infiltriert Cyberdyne Systems und produziert Cyborgs. Der Widerstand schickt mehrere seiner Leute hinterher, um dem Wahnsinn ein Ende zu setzen.

T2 – The Arcade Game (1992)

In der Spielhalle war der T2-Automat ein voller Erfolg. Ich sah ihn zuletzt bei eBay und hätte ihn gerne ersteigert. Leider ging er für einen horrenden Preis an jemand anderen weg. Aber zurück zum Thema. Der Automat hatte zwei Knarren vor dem Bildschirm. Gespielt werden konnte solo oder zu zweit. Das Spiel hält sich eng an die Filmhandlung. Gespielt wird auch hier aus der Ego-Perspektive. Im Gegensatz zu einem Ego-Shooter scrollt der Bildschirminhalt in der Regel von links nach rechts. Man schießt Terminatoren, Hunter Killers und andere Maschinen über den Haufen, sammelt Munition und versucht, Menschen zu verschonen. Ein irrsinniger Schwierigkeitsgrad macht das Spiel allerdings zur wahren Geduldsprobe. Umsetzungen gab es für alle damaligen 16-Bitter, unter anderem auch für den SNES und den Mega Drive. Nach meiner Meinung kommt die SNES-Version dem Arcade-Vorbild am nächsten.

Terminator 2 (1991)

Das „normale“ Videospiel zum Film. Mehr ein Jump'n'Run in der Form von Metroid. Mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Leider scheitert der Spielspaß an der hakeligen Steuerung. (Anm. d. Red.: Mehr zu Terminator 2 als C64-Modul in Lotek64, Heft 24!)

Terminator 2 – Judgement Day Chess Wars (1993)

Sehr schöne Schachumsetzung des Terminator-Franchise. Viel muss man hier eigentlich nicht erklären. Das normale Schachspiel im Endzeit-Look. Wirkt heute ein wenig pixelig, aber für eine schnelle Runde lohnt die Anschaffung auf jeden Fall. Öfters mal bei eBay oder auf dem Flohmarkt schauen.

Robocop versus The Terminator (1993)

Ja! Tatsächlich. Der Robcop gegen den Terminator. Ein geniales Crossover. Die Story ist zwar nicht sehr originell (Robocop muss Skynet vernichten), aber spielerisch und von der Atmosphäre her stellt das Game viele der anderen Terminator-Spiele in den Schatten. Man steuert Robocop durch



eine schön gepixelte Endzeitlandschaft im 2D-Gewand. Vor allem der Zukunftslevel, wo man gegen Terminatoren und Hunter Killer kämpfen muss, hat es in sich. Für zerstörte Joypads sorgt der extrem hohe Schwierigkeitsgrad. Profis können hier aber bedenkenlos zugreifen.

The Terminator – Future Shock (1995)

Ein weiterer Terminator-Ego-Shooter aus dem Hause Bethesda Softworks. Atmosphärisch eines der besseren Spiele. Die Story ist eine Mischung aus dem ersten und zweiten Teil der Saga. Gesteuert wird auch hier aus der Ego-Perspektive.

SkyNet (1996)

Noch ein Shooter aus dem Hause – wir dürfen raten – Bethesda Softworks. Auch hier ist die Story nicht sehr originell. Der geniale Multiplayer-Modus sorgt dafür, dass das Spiel nicht im Mittelmaß versinkt.

The Terminator – Dawn of Fate (2002)

Die neue Grafikgeneration hält Einzug in das Franchise. Wieder einmal plant Skynet die Ermordung von Sarah Connor, der Mutter des Anführers der Menschheit. In den eigenen Reihen macht ein Verräter dem Widerstand das Leben schwer. Im Spiel selbst übernimmt man die Rolle von Sergeant Reese, John Connor und Captain Perry. Die Roboterschlachten sind auf Dauer ein wenig eintönig, die Atmosphäre aber genial.

Terminator 3 – Rise of the Machines (2003)

Die Versoftung zum dritten (Film-) Teil aus dem Hause Atari. Für das Spiel selbst gibt es eine Menge an Filmmaterial und CGI-Sequenzen, die extra nur für das Spiel erstellt wurden. Das Spiel ist sehr abwechslungsreich, man zockt mal in der Ego-Perspektive mal aus der Seitenansicht. Die hölzernen

„Tekken“-Sequenzen hätte man sich sparen können. Dennoch genial. Einfach anspielen!

Terminator 3 – War Of The Machines (2003)

Die PC-Version zum dritten Teil. Mehr gibt es (wie bei Rise Of The Machines) nicht zu sagen. Genialer Multiplayer-Modus mit bis zu 32 Spielern.

Terminator 3 – The Redemption (2003)

„Steuern Sie Arnold Schwarzenegger“. Hiermit wirbt das Spiel. Die Story verläuft analog zu den anderen zwei T3-Versoftungen.

Terminator Salvation (2009)

Auch zum vierten Teil erschien ein Spiel für den PC und für alle gängigen Konsolen des Jahres 2009. Leider hält es sich trotz hübscher Grafik und einer angenehmen Atmosphäre nicht wirklich an die Filmhandlung. Das gibt Minuspunkte. Darüber hinaus benimmt sich die KI für ein Spiel des Jahres 2009 nicht wirklich intelligent.

Ausgenommen sind die Handyspiele sowie diverse Unterschiede zwischen tragbaren Systemen, Konsolen oder Arcade-Automaten. Diverse Teile wie „The Terminator“ für das SNES, Sega CD, Mega Drive oder NES unterscheiden sich auch vom Inhalt stark. Diese ebenfalls alle aufzuzählen würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Darüber hinaus gibt es noch diverse Onlinespiele, die wir zu einer anderen Zeit mal beleuchten werden. Der interessierte Fan hat auf jeden Fall genug Möglichkeiten, in das Terminator-Universum abzutauchen.

Bücher zum Film und Comics

Wie zu jedem anderen Franchise wird für Fans einiges an Merchandising produziert, hierzu zählen Romane zum Film (leider befinden sich nur die Taschenbücher zu Teil 2 und Teil 4 in meinem Besitz; ob es einen Roman zum ersten und dritten Teil gibt oder gab ist mir leider unbekannt). Des Weiteren gibt es aus dem Hause DC bzw. Black Horse einiges an Comics. Während in Amerika eine Vielzahl Comics erschien, haben es über den großen Teich nur einige wenige geschafft. Bei uns erhältlich sind unter anderem das Death-Valley-Special sowie The Dark Years, eigenständige, gut erzählte Comics. Zum zweiten Filmteil gibt es eine deutsche Comicausgabe sowie das Comic-Endgame und eine vierteilige, zusammenhängende Serie, die sogar

als Hardcover herauskam. Das Ganze wird abgerundet durch die Bücher Crossover Alien vs. Predator vs. Terminator sowie Terminator vs. Superman. Was sich wenig attraktiv anhört, aber dennoch sehr lesenswert ist. Auch hier darf man die Timeline des Franchise getrost ignorieren. Die letzten Neuerscheinungen gab es 2009 zum Erscheinen des vierten Kinofilmes. Terminator Infinity und Terminator Salvation: Die Bücher zur Vorgeschichte können jedem Comicfan ans Herz gelegt werden. Eine Auflistung aller englischsprachigen Ausgaben erspare ich mir und euch an dieser Stelle. Bei Bedarf genügt eine Anfrage an lotek64@aon.at und ihr erhaltet weitere Informationen.

Ausblick

Terminator 4 soll der Anfang einer neuen Trilogie sein. Die Fortsetzung Nummer 5 ist angeblich für 2011 angekündigt. Das Franchise wurde an einen Hedge Fond versteigert. Widersprüchliche Aussagen seitens der zukünftigen Produzenten sorgen für Verwirrung. Unter anderem war zeitweise geplant, die Handlungen des dritten und vierten Teiles zu ignorieren. Nach letzten Informationen (Stand 01.03.2010) soll aber an einem Drehbuch gearbeitet werden, das alle Handlungsstränge der letzten vier Kinofilme zusammenführt.

>> Links

The Terminator News Resistance:
www.terminators.ch/news/index.php

The Terminator Files:
www.terminatorfiles.com

Terminator 4:
terminatorsalvation.warnerbros.com/dvd/index.html

Terminator S.C.C.:
www.sarah-connor-chronicles.de



Yvon Folz arbeitet seit 2002 als Software-Entwickler für verschiedene Firmen. In seiner Freizeit kümmert er sich um seine Familie und beschäftigt sich gerne mit Astronomie, IT und Musik. Zum Geburtstag bekam er einen T800-Schädel geschenkt, der seitdem sein Wohnzimmer schmückt.

Maniac Mansion Gold

--- Interview mit Enthusi ---

Der C64-Programmierer Enthusi hat eine Gold-Version von Maniac Mansion herausgebracht. Ladezeiten und Bugs gehören damit der Vergangenheit an. Maustreiber, Kartenfunktion und viele andere Features werden hingegen erstmals mitgeliefert. Voraussetzung ist allerdings eine RAM-Erweiterung vom Typ GEO- oder NeoRAM. Über die Gold-Version, die auch unter dem C64-Emulator VICE läuft, sprach Thomas Hebbel mit Enthusi.

Lotek64: Bitte stell dich den Lesern kurz vor. Wie bist du zum C64 gekommen? Seit wann codest und pixelst du?

Im echten Leben bin ich Astronom und heiße Martin. Der Name „enthusi“ kommt noch aus Zeiten, in denen ich viel am PC in Assembler gecodet habe. Die typische Dateiendung für Quellfiles ist dort „.asm“, und weil ich stets viel mehr Ideen als Zeit hatte, kam es zu *enthusi.asm*. Das blieb so bis heute. Richtig auf dem C64 wieder eingestiegen bin ich (nach einer Pause) Anfang 2000. Auf einer Party traf ich unter anderem Markus Siebold (den Turrican2-Musiker) und ein paar Protovision-Leute und hab wieder so richtig Lust aufs Coden bekommen. Erste Grafiken gab's aber erst 2006 in 'NewtOrn' – das war noch Vektorgrafik. Das erste offizielle Bild von mir kam 2007 in N2C40XY („n2c“ (= en-thu-si) und „c2n“ (= Commodore Datensette) rückwärts) vor. Das war damals noch halb konvertiert und

man vermutlich nur die Bilder ‚Black Widow‘ und ‚Mermaid‘, das kann man also an den Ohren abzählen.

Lotek64: Was war deine Motivation, als du dich an Maniac Mansion herangewagt hast?

Maniac Mansion war und ist natürlich ein echtes Kracherspiel. Schon ganz früh, als ich noch gar keine Ahnung hatte, dachte ich darüber nach, wie so ein Spiel wohl gemacht worden ist. Als ich dann den Disassembler dxa ausprobieren konnte, hab ich damit gleich das Startfile von Maniac Mansion zerlegt. So ging es dann weiter und weiter. Bevor ich daran dachte, Dinge zu verändern, habe ich zunächst versucht, möglichst alles vom Source her zu verstehen und zu kommentieren. Das sind ja erstmal Code und Daten wild durcheinander. Die 40.000 Zeilen Code habe ich per Script in Buchformat ausgedruckt und binden lassen. Das Buch bin ich jeden Morgen und Abend in der Bahn zur und von der Arbeit durchgegangen, hab dazugelernt und Routinen lokalisiert. Das Ganze dann immer



Martin alias Enthusi

wieder aufs Neue. Damit dürfte ich der einzige Mensch mit einem Maniac-Mansion-Source-Buch im Regal sein. Die Jungs vom Copyshop waren ganz geschockt: „MUSST du DAS etwa lesen?“ Ein paar hundert Seiten Assembler sehen nicht wirklich so aus wie ein spannender Lesestoff. Nach ‚ner Weile hatte ich einige Routinen durch schnellere oder kürzere ersetzt und nebenbei das recht komplexe Dateiformat entschlüsselt, und so war der ganze Source wieder compilierbar. Das war schon ein Stück Arbeit... Das Spiel dann für NeoRAM zu patchen war nur logisch, nachdem ich den NeoRAMdrive geschrieben hatte und was Größeres darauf laufen lassen wollte.

Lotek64: Was sind die Features deiner MM-Version?

Vor- und Nachteil zugleich ist, dass es (nur) von GEO- oder NeoRAM aus

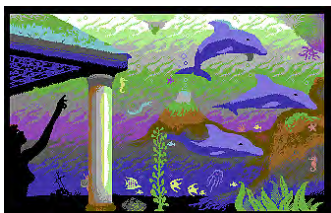
läuft. Dadurch verkürzen sich die Ladezeiten enorm. Die Grundidee war ein Plug'n'Play-MM, wie es so schön heißt. Auch Savegames bleiben per Batterie erhalten. Als neues Feature gibt es jetzt zwei Speicherstände (im Original nur einen pro Disk), zwischen denen man bequem wechseln kann, und auf Diskette speichern/laden geht natürlich auch. Ein paar Routinen sind auch schneller bzw. kürzer, allerdings merkt man das beim Spielen kaum – die Arbeit war jedoch nötig, damit der zusätzliche Code zum Laden/Speichern sowohl vom Timing als auch vom Platz her in den C64 passt. Im RAM sind keine 12 Bytes am Stück mehr frei jetzt. Diese MM-Version hat außerdem eine halb-intelligente Maussteuerung, die Original-Docs, eine Karte, einen extra komponierten MM-Remix und einen Cheat-Mode.



Bereits das neue Hauptmenü wartet mit neuen Features auf.

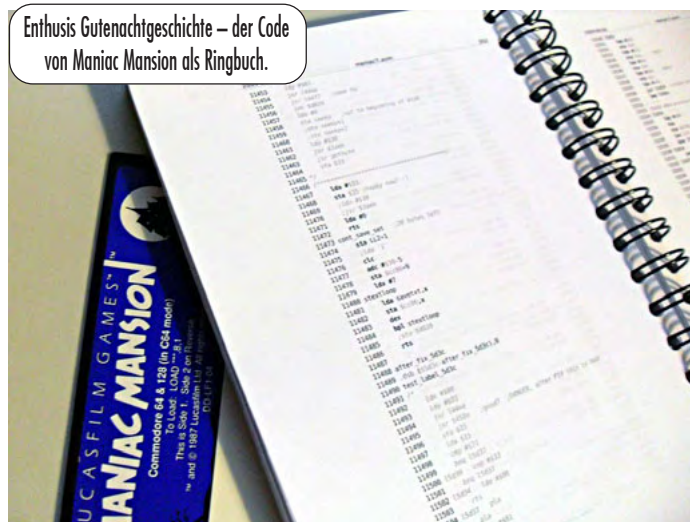
Lotek64: Auf welche Features bist du besonders stolz, welche ließen sich am schwersten implementieren?

Die Sache mit dem Laden/Speichern vom GeoRAM hat wohl am meisten Zeit gebraucht. Alle Daten mussten umgruppiert und erstmal zusammengesucht bzw. extrahiert werden, weil sie zuvor per Track/Sektor geladen wurden. Im Code selbst hat man dann viel Hin-und-Her-Geschafel. Das Ganze ginge noch schneller, aber dann wäre es zu groß geworden. Am meisten Fiebelarbeit hat aber die Maussteuerung bedeutet. Darauf, dass ich die noch reinquetschen konnte, bin ich schon stolz. Zumal VICE nur eine sehr schlechte Maus-Emulation hat (schlecht und falsch). Es lässt sich am Original jetzt tatsächlich besser steuern. Zudem kann man per rechter Maustaste eines von zwei Verben direkt ausführen, nämlich Open und PickUp, die man ja stän-



halb gepixelt. Spaß macht sowas immer mal zwischendurch, aber ich bin eindeutig eher ein Coder. Bisher hat mich auch nur das HiRes-Format gereizt und wirklich zählen kann

Enthusi Gutenachtgeschichte – der Code von Maniac Mansion als Ringbuch.



dig braucht. Dieses Feature fand ich bei Monkey Island unglaublich praktisch. Man wechselt das Verb, indem man beide Maustasten drückt. Gerade der Mauscode musste am echten C64 getestet werden, dabei hat X1541, der NeoRAM-Entwickler, viel geholfen, da der Code anfangs nicht mit allen 1351-Mäusen gleich gut lief. Da das NeoRAM ja im Expansionport steckt, konnte ich den Code nicht per RRnet und Codenet transferieren. Dafür musste jedes Mal das c2n232 herhalten, mit dem man Daten über meinen geliebten Kassettenport seriell übertragen kann...

Lotek64: Was hast du über MM gelernt, als du die Anpassung vorgenommen hast? Für viele gilt Maniac Mansion ja als ein Coding-Meisterwerk. Was kann man noch heute von Lucasfilm-Games lernen? Warum hat deiner Meinung nach niemand nach den beiden Spielen etwas Vergleichbares auf dem C64 realisiert?

Vor allem ist der Code viel komplexer als ich anfangs dachte. Der Interpreter ist nämlich ziemlich mächtig. Es gibt über 14 Rastersplits, die Charaktere könnten vor und hintereinander stehen und es ist genau festgelegt, in welche Richtung der Spieler schaut,



Gute Ausblicke: Enthusi plant weitere Anpassungen.

wenn er zu einem Objekt läuft. Dabei werden die Sprites in Echtzeit gespiegelt, die Gesichtsmimik geplottet und die Teile aus der Grafik entfernt, die von Gegenständen verdeckt werden. Die enorme Datenmenge ist beeindruckend. Alle Raumdaten sind daher auch mit einem variierten RLEcode gepackt, und hin und wieder hat jedes Bit eine eigene Bedeutung als Schalter oder Attribut. Zur ScuMM-Engine am C64 ließe sich noch viel, viel mehr sagen, aber das wäre vielleicht etwas zu technisch... Die alten Lucasfilm- (ja, damals noch „Lucasfilm“) Spiele haben eben noch durch Tiefe und Spielwitz überzeugt. Auch heute spiele ich lieber Zak McKracken am C64 als neuere Adventures. Schon ab Monkey Island 2 haben mir die Spiele weniger gefallen. Für den C64 waren MM und Zak schon sehr große Projekte und vom technischen Aufwand her (auch wenn man es der Grafik nicht sofort ansieht) ihrer Zeit voraus. Gecodet wurden die

Scripte damals ja zumindest auch schon nicht auf dem C64, sondern auf Unix-Systemen. Nur so konnte man das Projekt entsprechend verwalten und optimieren. Das C64-ScuMM ist auch deutlich anders als die Versionen für PC & Co. Das ansonsten sehr schöne ScuMM-Vm-Projekt ist da leider keine große Hilfe. Schon Indy3 war viel zu groß für den C64 und andere Spielehersteller haben das Adventure-Segment am C64 nie wirklich ausgereizt, finde ich. Sicher spielt auch die Entwicklungsdauer eine Rolle. Horizontalshooter sind nun mal viel gradliniger herzustellen als gute (!) Adventures.

Lotek64: Warum hast du dir gerade das NeoRAM bzw. kompatible Speichererweiterungen wie GeoRAM und BBG ausgesucht und nicht die durchaus ebenfalls weit verbreitete REU?

Vor der 1541u war das GeoRAM deutlich verbreiteter und mit dem NeoRAM gab es eine sehr günstige Alternative. Schließlich war das für rund 20 Euro zu haben und ich hoffe sehr, dass es mal eine neue Bauserie geben wird. Selbst einfache Rom-Module lassen sich kaum günstiger herstellen. Im Prinzip kann es auch jetzt jeder selbst bauen. Es verwendet keine SMD-Teile und alle Komponenten kann man leicht im Elektronikfachhandel bestellen. Das NeoRAM gab überhaupt erst den Anstoß, MM dafür umzuschreiben. Die REU habe ich immer als ‚cheating‘ empfunden. Während das GeoRAM ein einfacher Speicher ist, von dem man immer nur 256 Byte auf einmal sieht, ist die REU wie ein eigener Computer, mit dem DMA-Speicherzugriff. Das fühlt sich für mich nicht mehr oldschool genug an. Ursprünglich wollte ich das NeoRAM auch von Kassette aus füllen und nicht von zwei Diskseiten – kurzum, jeder heute codet am C64 aus Spaß und macht was ihm oder ihr eben davon am meisten Freude beschert.

Lotek64: Viele REU- und 1541-Ultimate-Besitzer mögen neidisch auf die NeoRAM-Fraktion schauen. Gibt es eine Chance, dass du doch noch eine REU-Version rausbringst oder ein CRT-Image?

Die Chancen stehen gut, dass ich beizeiten Maniac Mansion (und



mehr?) für ein Cartridge-Format umschreibe. Das liefe dann vermutlich auch auf der 1541u oder zum Beispiel dem Easyflash, also wieder günstige Hardware, an die man auch heute noch gut herankommt. Direkt für die REU eher weniger. Man müsste den Speicher ja jedes Mal, wenn man Spielen will, erstmal vollschauflern. Das finde ich unschön und unpraktisch ehrlich gesagt. Das Ocean-Cart-Format ist aber Easyflash- und 1541u-kompatibel und eigentlich genau das Richtige dafür... Den gesamten Loader-Code müsste ich dazu allerdings nochmal umändern. Aber das Easyflash ist so schick, das kommt sicher eines Tages.

Lotek64: Ist die Version nur in Englisch erhältlich oder hast du auch eine deutsche Fassung implementiert?

Dadurch, dass die ganzen Daten damals am PC automatisch zusammengepackt wurden, unterscheiden sich die deutsche und die englische Fassung komplett voneinander. Der Code der Engine ist anders oder zumindest anders aufgeteilt, die Routinen sind zwar meist die gleichen, nur sämtliche Daten für die Räume sind anders. Während vorher die Sprites für Edna z.B. hinter den Badezimmerdaten lagen, sind sie jetzt vielleicht im Intro, weil dort durch den deutschen Text gerade der richtige Platz frei ist. Kurzum: eine deutsche Fassung ist wesentlich mehr Aufwand, als man denken könnte. Hinzu kommt, dass ich damals vor allem mit ZakMcKracken mein erstes Englisch (noch vor der Schule) gelernt habe. Ich lege jedem nahe, das auch zu versuchen. Lustiger und einfacher als so geht es nicht. Statt also MM auf Deutsch zu machen, werkele ich lieber an Zak.

Lotek64: Der unbedarfte User könnte jetzt meinen, dass nach Maniac Mansion die Anpassung von Zak McKracken ein Kinderspiel sein dürfte. Hast du dich schon rangewagt?

Klar, aber nur ein wenig. Beruflich bin ich arg eingespannt für eine Weile. Vielleicht kommt Zak sogar doch auch in Deutsch raus dann. Ich werde es zunächst ähnlich wie Maniac Mansion für die NeoRAM coden, da Zak und MM doch recht ähnlich sind. Die Daten muss ich so oder so neu auseinanderpflücken, aber den NeoRAM-Loader z.B. kann ich wahrscheinlich übernehmen. Mit der Maus wird es noch enger, aber ich bin da wie immer (na klar!) enthusiastisch und optimistisch. Wenn Zak für NeoRAM dann fertig ist, kann ich beide zu-

sammen in ein neues Format bringen – das ist dann ein vergleichbarer Aufwand. Mein Traum sind MM und Zak zusammen auf einer NeoRAM mit Auswahlmenü.

Lotek64: Welche Spiele beabsichtigst du noch umzusetzen? Und warum gerade diese Spiele?

Die Lucasfilmreihe hat es ja wirklich in sich. Soviel Aufwand würde ich nicht bei etwas betreiben, was mir nicht wirklich gut gefällt. Besondere Versionen plane ich z.B. noch von SpaceRogue. Da bin ich recht weit – das bin ich direkt nach MM angegangen, um mal gedanklich davon wegzukommen. Ein wunderbares und total unterschätztes Spiel. Wer es gerne mal ansehen möchte: etwas Geduld bitte noch. Vermutlich braucht man dafür aber dann nicht zwingend ein NeoRAM... Es gibt ganz klar noch ein paar Favoriten, ich denke da an die ganz Großen... aber ich verrate lieber nicht zuviel. Irgendwo muss die Zeit ja auch herkommen, leider...

Lotek64: Du hast ja einiges an Software für das NeoRAM rausgebracht. Warum hat dich dieses Stück Hardware so fasziniert?

Ich werde dafür bezahlt. Haha. Nein, es ist einfach total praktisch, und das NeoRAM gab's ja schließlich vor den ganzen (teils sehr kostspieligen) anderen Lösungen. Ein RAM-Laufwerk für den C64 – sowas gab es damals schon, ich erinnere mich an Artikel in der 64'er – aber besessen hatte man sowas natürlich nicht. Nicolas Welte hat da ganze Arbeit geleistet. Am meisten gefällt mir daran aber, dass C64-Code auch C64-Code bleibt. Wenn man die REU beansprucht, dann auch richtig. Und plötzlich codet man nicht mehr für den C64, sondern eben für die REU. Klar macht das auch Spaß – hab ich auch genug gemacht – aber eben viel, viel weniger. Ich darf das vermutlich gar nicht erzählen, aber frühe Versionen von MM laufen sogar halbwegs auf REU – wenn auch ohne Maus, dafür aber unglaublich schnell.

Lotek64: Gibt es eine Chance, dass du diese frühe Version ebenfalls der Öffentlichkeit zugänglich machst?

Das eher nicht, mehr als die ersten paar Räume laden geht damit nicht. Allerdings hat dieses Interview jetzt doch ein wenig mein Interesse geweckt, mir die REU beizeiten nochmal anzusehen.

Lotek64: Neben den NeoRAM-Anpassungen, was sind deine sonstigen aktuellen C64-Projekte? Welches

großes Projekt schwebt dir vor Augen, aber hast du noch nicht begonnen?

Leider habe ich viele angefangene Projekte. Darunter noch mein allererstes offizielles Spiel, an dem ich schon bei der Maximum-Overdose-Party 2004 gearbeitet habe... Dann noch ein hübsches Projekt für ein Strategiespiel, halb Echtzeit. Bisher stehen aber nur die Engine und das Gamedesign, noch keine AI und so was – der wirklich aufwändige und mühselige Teil fehlt also noch. Meist motiviert einen ja eine ausgefallene Idee für eine Engine. Es dann durchzuhalten mit der Spielelogik und dem Leveldesign ist eben die Kunst...

Derweil code ich an diversen Spielprojekten mit. Also entweder schreibe ich Patches zu einigen meiner Lieblingsspielen, ich code aber auch ein wenig an geheimen Sachen, hehe. Ein großes Rogue-artiges Spiel ist auch in der Mache. Die Engine ist quasi fertig, trotzdem, da werden noch Monate/Jahre ins Land gehen, denke ich, aber dann wird es fett. Und Ideen gibt es schon wieder für ganz neue Sachen, vorläufig beende ich aber erstmal ein paar. Heartlight64 habe ich bis zum Preview sehr schnell mit Ptoings fleißiger Hilfe für die Grafik aus dem Boden gestampft. Da hatten mich das Leveldesign und das Format gereizt. Das wird auch auf jeden Fall noch 2010 fertig. Was ich noch vorhabe, behalte ich lieber ein wenig

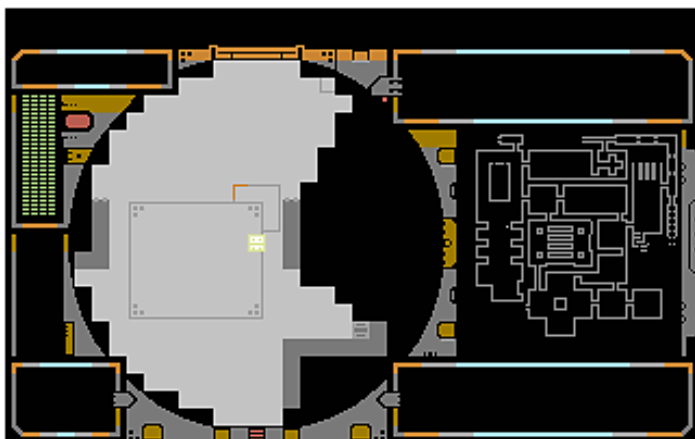
für mich. Es wird viel zu viel im Vorfeld geredet und gehypet. Das weckt nur – teils unrealistische – Erwartungen und so manches Projekt wurde totgeredet oder ist dann nach kurzem Interessenansturm leise verkümmert. Da überrasche ich lieber mit sowas Kleinem wie Heartlight64 oder auch mal was Größerem wie Maniac Mansion, das zwar nicht geheim war bis zur Veröffentlichung, aber zumindest bis es voll lauffähig war.

Lotek64: Danke für deine Zeit, Martin, und viel Glück bei deinen vielversprechenden Projekten.

Das Interview führte Thomas Hebbel.



Von Civilization inspiriert: Engine für ein Strategiespiel; die Map kann in zwei Zoomstufen angezeigt werden.



„Kill All Humans“ (gfx Ptoing), das Rogue-like game. Das Besondere daran: eine Echtzeit-Raycasting-Engine (man sieht nur, was auch wirklich im Sehstrahl auftaucht).

Den Bernhard in euch geweckt?

Wer Interesse an technischen Details hat und wen die englische Sprache nicht abschreckt, der findet einen ausführlichen 16-seitigen Bericht über Enthusis Vorgehensweise in der Vandalism News 52 unter dem Titel „The Mansion – Technical Aspects“.

Weitere Infos hier: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=84165> und hier <http://www.youtube.com/user/MrEnthusi>

aus dem Nähkästchen



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

Freunde der (Computer-) Antike!

Commodore und die IFABO, Amiga 500/1000/2000 1986/87/88 (Teil 1)

Commodore Österreich... die Kinskygasse — Diesmal tauche ich ein wenig in die 16-Bit-Welt ab – und schiele mit einem Auge zu den 086er-Rechnern. 1986 kam ich nach Wien, und am Karlsplatz gab es einen Amiga in der Auslage. Meine Güte – was für eine Augenweide! Und was für ein Glück, dass mein Arbeitskollege, mit dem ich damals zusammenwohnte, sich so ein Gerät leisten konnte! Echter Digitalisound, „Echt“-Farben (na ja, im HAM-Modus, aber immerhin!), Multitasking und 256 KByte RAM – unglaublich viel, wenn man einen C64 zu Hause stehen hat. Nicht so viel, wenn man dPaint startet und im Hintergrund ein Basic-Programm laufen lassen will. Dann kommt man schon mal relativ schnell auf die – für

C64-Freaks unglaubliche – Idee, Speicher aufzurüsten. Warum auch nicht, mit 16 Bit Busbreite lassen sich schon einige MEGA-Bytes (!!!) ansprechen! Bei diesen Gedanken

überlegt man wohl keine Sekunde, ob das Gerät der Wahl nicht auch ein PC sein könnte. (Oder??) Die Realität hat mich dann 1987 schneller eingeholt, als mir lieb war: durch die Gespräche auf der IFABO 86 wurde ich im Frühjahr zu Commodore eingeladen, um für die IFABO 87 zu arbeiten. Aber das Team musste eingeschult werden, es sollte ein professioneller Auftritt werden. Kurz: eine Mannschaft von acht Leuten wurde am Amiga in DTP, MaxiPlan, SuperBase Professional sowie in Word Perfect geschult. Daneben natürlich ausführlich auf den Amiga 2000 hingetrimmt – auch mit Janus-Board, sprich mit eingebauter 8086-Karte. Die Geräte hatten allesamt Festplatten, und man wollte diesmal auf der IFABO ausschließlich professionell sein. Wir mussten in Anzug und Krawatte bzw. die Frauen im gestylten Kleid erscheinen.

Die Messe war eher ein Debakel. Die Besucher wollten Spiele, Video und Musik. Und was bekamen sie? Dasselbe, wie auf allen anderen Ständen: Office-Software. Hier haben wir einen der größten Fehler von Commodore vor Augen: Statt sich abzuheben war mitschwimmen angesagt! Musik, Video, Amiga 500 und Spiele wurden einfach negiert. Und die 8-Bit-Fraktion? War einfach nicht vorhanden. Wenige Wochen nach der Messe wurde ich dann gefragt, ob ich nicht im technischen Support einige Aufgaben übernehmen wollte. Klar – sofort. Seit dieser Zeit war es mein Job, unter anderem BTX-Software zum Downloaden herauszusuchen, zu beschreiben und upzuloaden. Denn es gab für den Amiga noch ein weiteres wichtiges Einsatzgebiet:



Mit der BTX-Software war der Amiga der perfekte Ersatz für die Totgeburt Mupid (Mehrzweck Universell Programmierbarer Intelligenter Decoder). Kennt ihr den? Man stelle sich ein Gerät vor wie die Mischung zwischen einem C64 und einem Amiga. Grafik wie der C64 (obwohl der Mupid 4096 Farben könnte), Videofunktionalität wie der Amiga. Optik: Amiga. Sound: weniger als der C64. Das Gerät konnte man für viel Geld bei der Post mieten und es konnte nur über BTX online bedient werden. (Fortsetzung im nächsten Heft)

Amiga 500





Andranik Ghalustians

Wild Gunman (Nintendo-Arcadeautomat, 1974)

Es muss in den späten 70er Jahren gewesen sein, als ich als Kind mit meinen Eltern einen Spaziergang im Prater unternahm. Diese wunderschöne Grünanlage liegt mitten im Herzen Wiens und wurde 1766 von Kaiser Joseph II. der Wiener Bevölkerung als Erholungsgebiet zur Verfügung gestellt. Direkt neben dieser Wald- und Wiesenlandschaft befindet sich der so genannte „Wurstelprater“, ein moderner Jahrmarkt mit der typischen Mischung aus Scootern, Geisterbahnen, rasanten Hochschaukeln, Spiegelkabinetten und zahlreichen Ringelspielen...

— Von Nik Ghalustians —

Eingetaucht in eine Duftwolke von Zuckerwatte und Langos gab es dort auch noch die sagenumwobenen Arcadehallen, die einen Großteil des Wurstelpraterareals ausmachten. So gut wie jedes bahnbrechende Arcade-Spiel der 70er und 80er Jahre fand Einzug in die meist mit einem Holzbretterboden ausgestatteten, schummrig beleuchteten Spielhallen. Ob Galaga, Pacman, Asteroids, Space Invaders, Dragons Lair oder Out Run, all diese Kleinode elektronischer Unterhaltungskultur konnten in den Wurstelpraterspielhallen gespielt werden. Ein ganz spezieller Automat konnte mich damals als kleiner Knirps besonders faszinieren. Es handelte sich um Wild Gunman von Nintendo. Im Gegensatz zu allen anderen Spielautomaten, die sich damals in der Spielhalle befanden, wurde hier keine abstrakte und stark vereinfachte Computerpixelgrafik geboten, sondern es flimmerte ein Realfilm über den Bildschirm. Als Spieler stand man einem mannshohen Bildschirm gegenüber, auf dem ein waschechter Western abgespult wurde, der ausschließlich aus Duellsituationen bestand. Aus der Ichperspektive übernahm man die Rolle eines Sheriffs, der sich im Pistolenduell mit zahlreichen finsternen Gestalten beweisen musste. Hatte man den Pistolengurt umgeschnallt und eine Münze in den Automaten Schlitz eingeworfen, ging es auch schon los. Es galt nun, blitzschnell den Revolver zu ziehen und den Gegner zu treffen, sobald ein weißer Lichtblitz im Kopf des Schurken aufblitzte. Dies war das Zeichen zum Ziehen. Übrigens wurde dieses Feature im späteren NES-Konsolentitel Wild Gunman (erschie-

nen 1984) wieder aufgegriffen. Hier blitzen die Augen auf, um dem Spieler zu signalisieren, dass nun der Zeitpunkt zum Ziehen des Revolvers gekommen sei. Als Kind hatte ich übrigens eine unglaubliche Ehrfurcht vor dem Automaten, da ich annahm, dass man als Spieler einen elektrischen Schlag bekommen würde, sollte man zu langsam ziehen und so vom Gegner getroffen werden. Ausschlaggebend für diese Annahme war die Tatsache, dass ein langes Kabel vom Automaten zum Pistolengurt bzw. zur Lichtpistole führte und der innere Teil des Gurtes metallisch silbrig glänzte. Aus diesem Grund spielte ich damals auch nie an dem Automaten und hielt beim Zusehen immer einen dementsprechend großen Sicherheitsabstand ein.

Sammlerstück

Im Zuge des Arcadesammelns unterhielt ich mich des Öfteren mit anderen Arcadespielbegeisterten über diesen obskuren Automaten und meist konnte sich niemand so recht an den Namen des Geräts erinnern. Bei vielen überlagerte sogar die Skepsis darüber, ob dieser Automat überhaupt je existiert habe und ob die Erinnerungen an das Spielgeschehen nicht der blühenden Fantasie meiner Kindheitsphase zuzuschreiben seien. In den 90er Jahren gab es einen ähnlich aufgebauten Automaten von der Firma American Lasergames mit dem Namen „Mad Dog McCree“ und nun nahmen wir an, dass es bei diesem Arcadetitel eben zu Vermischungen bzw. zu einer Veränderung der Erinnerungen gekommen sei, und dass es in den späten 70er Jahren eben nicht einen Arcadeautomaten mit Filmsequenzen gegeben hätte.

Der Fall hätte sich wohl niemals lösen lassen, wenn es das Internet nicht geben würde. Schon eine kurze Recherche brachte zahlreiche Informationen ans Tageslicht. Und dem Aufruf in einem der wichtigsten deutschsprachigen Arcadeforen, www.arcadeinfo.de, ist es zu verdanken, dass ich tatsächlich Kontakt mit einem Arcadesammler aufnehmen konnte, der im Besitz eines solchen Filmprojektorautomaten ist und mir



in einem ausführlichen Interview Rede und Antwort zu dieser ausgefallenen Automatentechnik stehen konnte (siehe Interview rechts).

SIMULATION SYSTEM

Simulation system provides an entirely new dimension of excitement and realism. Players will find themselves completely absorbed by the dramatic magic of the electronic optical system, special projection movie slide system, digital display and high output speakers.

WILD GUNMAN

Player fights quick-shooting duels with Wild West Gunmen who appear on the screen in succession. When gunman's eyes flash, player draws his gun and shoots at him. If the player's action is quicker, the gunman falls, and the next gunman appears.

- * Number of gunmen : 5
- * Playing time : 90 sec.
- * Theft-proof gun.

SHOOTING TRAINER

This is a game to hit bottles projected on to a typical Wild West scene. Bottles emerging at random on the screen explode into bits if shot accurately.

- * Digitally displayed hit score (perfect score is 40.)
- * Ranking display for A, B and C.
- * Playing time — 90 sec.
- * Theft-proof rifle.

SPECIFICATIONS			
Standard projection distance	85"	Dimensions	Width — 51.1" Height — 70.1" Depth — 104.7"
Screen size	47.2 x 47.2"	Weight (net)	Body — 120 kg. Screen frame — 47 kg. Screen cover — 24 kg.
Coin selector	Drop coin chute. Rejects duds and bad coins.		

Über Spielautomaten mit 16mm-Film und Tonbändern

Frank Oeffelke, Jahrgang 1962, ist technischer Angestellter und repariert seit 1977 Spielgeräte. Schwerpunkt sind mechanische bzw. elektromechanische Geräte aller Richtungen (Flipper, Geldspielgeräte, Unterhaltungsgeräte). Seit 2003 baut er eine Flipper-sammlung auf.

Lotek64: Du besitzt ja zwei von solchen Filmprojektor-Cabs (Battle Shark und Sky Hawk). Wie kamst du auf die Idee, solche Cabs selber besitzen zu wollen? Hast du die Spiele selber in der Spielhalle gespielt und warst davon so geflasht, dass du dir dachtest, die möchte ich auch einmal besitzen?

Frank: Nein. Primär sammle ich Flipperautomaten. Irgendwann möchte ich einmal mit ein paar Freunden ein kleines Museum eröffnen. Deshalb habe ich auch einige Automaten (Geldspielgeräte, Telespiele) aus verschiedenen Epochen in meiner Sammlung, die zeitlich zu diesen Flippern passen. Die Projektionsgeräte kamen eher zufällig in diese Sammlung. Der Sky Hawk wurde vor 18 Monaten bei ebay angeboten. Ich hatte bis dahin nie etwas von dieser Gerätegeneration gehört. Ich kann mich dunkel an den Gunman erinnern, der Anfang der 80er Jahre in den Spielhallen stand, und an dem ich auch das eine oder andere Spiel gespielt habe, aber die Technik dahinter hat mich damals nicht interessiert. Genau das ist heute anders. Die alten Spiele sind aus heutiger Sicht eher langweilig und wenig abwechslungsreich, aber technisch sehr interessant. Ich finde es faszinierend, die alte Technik zu reparieren und zu analysieren und habe einen sehr großen Respekt vor der Leistung unserer Väter und Vorväter, die solche Spiele mit einfachster, aber genialer Technik gebaut haben. Die ganze Computertechnik, wie wir sie heute kennen, gab es ja noch nicht. Ganz nebenbei haben solche Automaten auch den Vorteil, dass sie fast immer zu reparieren sind.

Lotek64: Besitzt du noch andere Spielautomaten zu Hause? Wenn ja, welche?

Frank: Hauptsächlich sammle ich mechanische Flippergeräte sowie Flip-

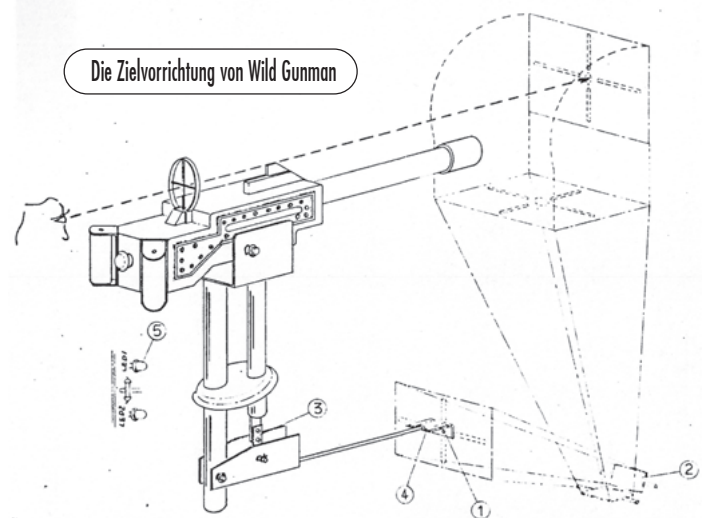
per der ersten digitalen Generation (ca. 1977-1984). Davon besitze ich inzwischen ca. 130 Stück. Dazu kommen noch ca. 50 Geldspielgeräte aus den Jahren 1960-1985, einige Telespiele wie Bosconian, Time Pilot oder Galaxians, ein vollmechanisches Schießspiel (Chicago Coin Twin Rifle), ein vollmechanisches Bingospiel (Bally Hawaii), ein mechanisches Geschicklichkeitsspiel aus dem Jahre 1962 (Bally Spinner) sowie die beiden Projektorspiele.

Lotek64: Welcher Spieledesigner kam zum ersten Mal auf die Idee, einen Filmprojektor in einem Spielautomaten einzubauen?

Frank: Diese Geräte wurden meines Wissens nur von Nintendo gebaut. Nintendo hat ein Patent auf diese Technik. Es wurden ca. sieben verschiedene Geräte mit Projektionstechnik gebaut. Aus heutiger Sicht sind die Projektionsgeräte eine „Übergangstechnik“ zwischen den rein mechanischen Schießspielen und den Videospielen. Sie wurden zwischen 1974 und 1978 gebaut.

Lotek64: Wurden Schallplatten bzw. Tonbandspulen schon zuvor in mechanischen Automaten eingesetzt?

Frank: Ja. Eine Reihe von Schießspielen (Chicago Coins Twin Pirate, Twin Rifle, Shooting Gallery etc.) hatten einen Tape-Player eingebaut. Dieser hatte acht Spuren und konnte damit sowohl Hintergrundmusik als auch irgendwelche „Treffersounds“ abspielen. Bei den Treffern wurde dann einfach für ein paar Sekunden auf eine andere Spur umgeschaltet. Alle „Treffersounds“ waren als Endlosschleife auf den Bändern, die bis zu fünf Minuten Spielzeit hatten, aufgezeichnet. Die Projektionsspiele benutzen auch so etwas Ähnliches. Dort ist eine Art Kassettenrecorder eingebaut. Allerdings ist die Tonspur nicht auf einem Magnetband in einer Kassette, sondern auf dem Rand einer Scheibe aufgebracht. Der Rest ist aber dieselbe Technik wie beim alten Kassettenrecorder. Die Projektionsspiele benutzen dieses Magnetband aber nie für den „Treffersound“, da dieser nicht immer synchron zum Film ist (der Spieler trifft mal früher, mal später). Alle anderen Sounds sind auf dem Film selbst als Tonspur angelegt (Hintergrundsound, Motoren-sound der Flugzeuge usw.) Der Sound des



Gewehres wird auf der Platine mit einem kleinen Oszillator erzeugt, so dass wir bei den Projektorspielen eigentlich drei verschiedene Soundsysteme finden, die dann im Verstärkerteil gemischt werden.

Lotek64: Battle Shark, Sky Hawk, Shooting Training oder auch Wild Gunman bieten ja alle ein recht martialisches Thema. Bei all diesen Automaten geht es darum, jemanden oder etwas abzuschießen. Wie wurde eigentlich gemessen, ob der Spieler ein Ziel getroffen hat oder verfehlt?

Frank: Zunächst einmal bieten sich Schießspiele für diese Gerätegeneration und auch für ihre mechanischen Vorgänger rein technisch an, da man in den Maschinen nicht unendlich viel Platz vorfindet. Jump-and-Run-Spiele, wie wir sie heute kennen, konnte man so nicht bauen. Rein technisch ist es dann aber egal, ob man auf Tontauben, Verbrecher, Flugzeuge oder Schiffe schießt. Da spielt dann auch der Zeitgeist etwas mit. Ich kann mich noch gut erinnern, dass ich damals Rauchende Colts, Die Leute von der Shiloh Ranch, Westlich von Santa Fe und Bonanza gesehen habe. Das waren Serien, die in der damaligen Zeit die Leute vor dem Fernseher gefesselt haben. So lag es dann nahe, sich einen Automaten wie den Wild Gunman zu bauen, der genau dieses Duell, Sheriff gegen Outlaw, thematisiert. Vielleicht hat man zur damaligen Zeit auch einfach nur an Zeitvertreib und interessante Spiele gedacht und nicht das Töten an sich in den Vordergrund gestellt. Mit den heutigen Ego-Shootern möchte ich diese Geräte wirklich nicht vergleichen wissen.

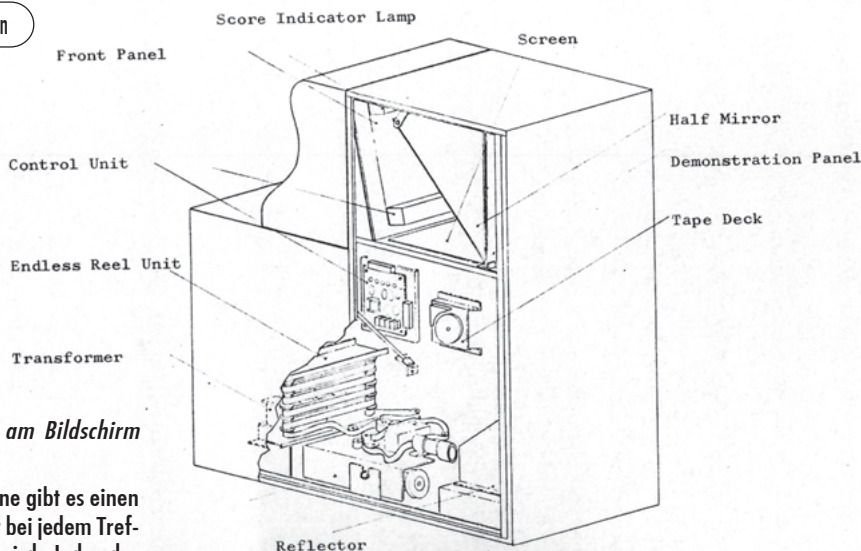
Nun zur Technik: Während die alten, mechanischen Spiele mechanische Abtastungen hatten und die Ziele deshalb an genau definierten Stellen waren, die dann wechselweise zufällig aktiviert wurden, ging man bei den Projektionsspielen einen ganz anderen Weg. Man benutzte den guten alten 16mm-Film, drehte das Bild um 90 Grad und teilte es in der Mitte. Dieses Bild wurde auf ein Spiegelsystem projiziert, so dass zwei Teilbilder ungefähr im 4:3-Format entstanden. Das erste „Halbbild“ wurde dann auf einen Spiegel in den Blickbereich des Spielers projiziert und zeigt diesem das Spielgeschehen. Das zweite Halbbild hat zwei Funktionen. Zuerst ist es völlig schwarz. Wenn im ersten Halbbild ein Ziel auftaucht, erscheint an derselben Stelle im zweiten Halbbild ein weißer Fleck, welcher sich analog zum Ziel bewegt. Das Gewehr hat unter dem Spielfeld eine Verlängerung, an deren Spitze eine Fototransistor (zur damaligen Zeit Hightech!) montiert ist. Diese Verlängerung bewegt sich analog zum Gewehr. Hat der Spieler genau gezielt, trifft der weiße Punkt nun genau auf den Fototransistor. Drückt der Spieler dann noch auf den Abzug, wird ein Treffer gewertet. Nach einem Treffer schaltet das Spiegelsystem auf das zweite Halbbild um. Statt des Zieles wird dann dort eine Treffersequenz abgespielt, zum Beispiel ein sinkendes Schiff, ein abstürzendes Flugzeug, ein umfallender Outlaw oder ähnliches. Trifft der Spieler nicht, wird nicht umgeschaltet und das erste Halbbild zeigt ein sich entfernendes Schiff/Flugzeug oder eben einen grinsenden Outlaw, der nun einfach davon ausgeht, dass er den Spieler erschossen hat...

Lotek64: Der Film läuft ja auf jeden Fall immer gleich ab, oder gibt es „Verzweigungen“, z.B. wenn ein Ziel verfehlt wurde?

Frank: Nein, es gibt keine Verzweigungen, außer getroffen/verfehlt. Allerdings sind z.B. bei Sky Hawk und Battle Shark auf dem Film mehr Szenen, als dem Spieler gezeigt werden. Der Spieler sieht zehn Szenen mit Flugzeugen/Schiffen, auf dem Film sind aber dreizehn Szenen. Dadurch gibt es dann etwas „Abwechslung“ und es dauert etwas, bis sich dieselbe 10er-Sequenz wiederholt.

Lotek64: Wie wurden die Punkte für Treffer angezeigt? Auf einem eigenen Punktfeld (LED-Anzeige

Der Aufbau des Automaten



vielleicht) oder gar am Bildschirm selber?

Frank: Auf der Platine gibt es einen einfachen Zähler, der bei jedem Treffer weitergeschaltet wird. Jeder der zehn Ausgänge steuert über einen Transistor eine Lampe an, so dass die Treffer mit zehn Lämpchen angezeigt werden. Einblendungen gibt es nicht, da ja keine Videotechnik zum Einsatz kommt.

Lotek64: Werden in diesen Automaten „Computer“ zum Einsatz gebracht, oder handelt es sich vielmehr um elektromechanische Cabs?

Frank: Es sind Zwitter: Viel Mechanik trifft auf primitive Elektronik (Transistoren und 74xx-Bausteine).

Lotek64: Wie anfällig sind denn solche Cabs? Da die meisten Komponenten ja mechanischer Natur sind, dürften Reparaturen für den versierten Bastler ja recht einfach und halbwegs kostengünstig ausfallen, oder?

Frank: Ja, das meiste ist relativ einfach zu reparieren. Der Projektor ist ein Standard-16mm-Projektor, für den immer noch Ersatzteile angeboten werden (Kinotechnik). Ob man z.B. die Projektorlampe noch in 30 Jahren bekommt, kann ich nicht sagen, aber man kann ja mal zwei bis drei Lampen auf Reserve legen. Ähnlich sieht es mit den elektronischen Bauteilen aus. Momentan ist alles gut zu bekommen, aber auch dort werde ich mir einiges auf die Seite legen (was ich aber wegen der Flipper eh mache). Mechanische Teile kann man mit etwas Geschick selbst nachfertigen.

Lotek64: Ich nehme an, Schwierigkeiten dürfte es nur bei dem speziellen Film geben, da dieser ja das Herzstück des Automaten darstellt.

Frank: Ja, wenn der Film defekt ist, ist Ersatz wohl nicht mehr zu bekommen. Aber auch da gibt es momentan noch Hilfe. Es gibt Kopierwerke, die Duplikate des Filmes erstellen können. Das ist mit 70 bis 100 Euro zwar

nicht ganz billig, aber die einzige Lösung.

Lotek64: Wurden eigentlich immer 16mm-Filme verwendet oder auch andere Filmformate?

Frank: Nein, es wurden immer 16mm-Filme verwendet.

Lotek64: Waren das Schwarz/Weiß- oder Farbfilme? Mit einer Mono- oder Stereospur?

Frank: Es wurden Farbfilme verwendet. Es gab nur Mono-Lichtton vom Projektor sowie den „Pistolensound“ von der Platine und den Treffersound von der Sounddisk. Alle Signale waren mono und wurden in einem Verstärker gemischt.

Lotek64: Zusätzlich wurden ja auch noch Schallplattenspieler für Soundeffekte verwendet. Wie wurden diese angesteuert, um zum richtigen Zeitpunkt den passenden Ton abzuspielen?

Frank: Der Ton kam von einer Sounddisk. Ein Plattenspieler hätte vermutlich Tritte gegen das Cabinet nicht lange überlebt. Die Sounddisk wird immer bei einem Treffer für ca. drei Sekunden eingeschaltet.

Lotek64: Wie viele solcher Automaten gibt es insgesamt?

Frank: Spiele/Modelle mit Projektor gibt es ca. sieben bis acht. Über die Auflage ist mir leider nichts bekannt. Auf Grund der Größe dürften davon aber nicht mehr viele übrig sein. Vermutlich dürften die meisten ausgeschlachtet worden sein. So ein 16mm-Projektor war auch gegen Ende der 80er Jahre noch etwas Besonderes. Der Rest bestand ja hauptsächlich aus den Spiegeln und dem Blechgehäuse.

Lotek64: Ich nehme an, sie hatten

massiven Einfluss auf die Laserdiskautomaten der frühen 80er Jahre wie Dragon's Lair oder Space Ace. Weißt du darüber Näheres? Interessieren dich diese Automaten ebenfalls und hast du vielleicht auch welche in deiner Sammlung?

Frank: Lasergames wie Dragon's Lair waren auch „Spartentechnik“, welche sich nicht durchsetzte. Zur damaligen Zeit gab es ja schon die Videospiele. Zuerst in s/w, dann in Farbe. Allerdings war das RAM sehr teuer, so dass diese Grafiken sehr pixelig waren. Die Lasergames waren dann ein Versuch, die Auflösung mit vertretbaren Kosten zu erhöhen. Leider hatten die Laserdiskspieler und auch die Laserdisk selbst noch Kinderkrankheiten und gingen dementsprechend oft kaputt. Aus diesem Grund sind sie heute nur noch schwer zu finden. Bei den Laserdisk kommt noch ein Problem mit dem Farbstoff in den Disks hinzu, welcher sich zersetzt und die Laserdisk mit der Zeit unlesbar macht. Selbst wenn man dann Ersatz auftreiben kann, hilft es nicht viel weiter, da die Ersatzteile genau so alt sind und es nur eine Frage der Zeit ist, bis auch diese defekt sind. Aus diesem Grund habe ich ein solches Gerät nicht in der Sammlung, auch wenn ich einen Dragon's Lair durchaus reizvoll finde.

Lotek64: Wo hast du deine Automaten ausfindig machen können und wie hat sich die Reparaturarbeit gestaltet?

Frank: Die meisten Automaten habe ich über ebay erworben oder durch Foren und in Zeitungsinseraten gefunden.

Das Interview führte Nik Ghalustians.

Espgaluda 2

Die grandiose iPhone-Version von Espgaluda 2 wird seit 10. April weltweit im Appstore zum Kauf angeboten. Nicht nur, dass der Bulletshooter PIXELPERFEKT für das Smartphone umgesetzt wurde, vor allem die Touchscreensteuerung wurde von Cave revolutioniert. Noch nie zuvor war es möglich, einen Shooter so genau zu steuern. Damit aber noch nicht genug der überschwenglichen Freude. Cave ließ sich nicht lumpen und spendierte der Portierung auch noch einen völlig neuen Spielmodus.

Im ursprünglichen Arcadenspiel konnte man durch Aktivieren des Awakening-Modus die Geschwindigkeit der Bullets verlangsamen und konnte sich so leichter durch die Schussmuster schlängeln. Im neuen iPhone-Modus kann man sich, sobald man den Awakeningmodus aktiviert hat, mit der Spielfigur nicht mehr bewegen. Durch das Zurückwechseln in den normalen Schussmodus wandelt man alle am Bildschirm befindlichen Schüsse in Goldmünzen um.

Als Spieler sollte man nur dann in Awakeningmodus wechseln, wenn Gegner massenhaft Bullets abfeuern und solange mit dem Zurückwechseln warten, bis der Bildschirm nahezu keine freie Lücke bietet. Eingebettete Achievements und ein Leaderboardsystem über das OpenFeint-System runden diese Vorzeigeportierung ab.

Jeder iPhone-Besitzer, der sich nur ein klein wenig für das Shmup-Genre interessiert, sollte sich dieses Kleinod schnellstmöglich besorgen.

Conquest of Longbow

The Legend of Robin Hood



Heute habe ich mal ganz tief unten gewühlt und ein Sierra-Adventure aus dem Jahre 1992 ausgegraben, welches seinerzeit sehr unterbewertet war und heute nicht unbedingt in einem Atemzug genannt wird, wenn man von den alten Abenteuerspielen schwärmt, die in der Schmiede von Ken und Roberta Williams erschienen.

— von Axel Meßinger —

Sherwoods Gruppe der Geächteten

Wir schreiben das Jahr 1193. Richard Löwenherz kämpft um die Freiheit der Stadt Jerusalem. Doch er wird von Leopold, König von Österreich, gefangen genommen. Löwenherz soll erst wieder freikommen, wenn für ihn einhunderttausend Goldmark Lösegeld gezahlt werden. Doch Prinz John, Löwenherz' Bruder, denkt nicht im Geringsten daran ihn auszulösen. Vielmehr herrscht er mit strenger Hand selbst über Britannien. Derweilen lebt Robert of Huntingdon im Wald von Sherwood als Geächteter wider Willen. Zusammen mit den anderen Geächteten, Little John, dem Barden Alan-a-Dale, Bruder Tuck, Will Scarlet und Much, bestiehlt er die Reichen, um seine Beute den Armen in und um Nottingham zu geben.

Die Sage geht auf eine mittelalterliche Volkssage aus England zurück. Über die Jahrhunderte wurden unzählige Bücher über die geächtete Diebesgruppe geschrieben. Mit dem Aufkommen des Films im 20. Jahrhundert drehte man natürlich auch viele Filme zum Thema. Wobei die schönste und originellste Verfilmung sicherlich die Serie „Robin of Sherwood“ von Richard Carpenter ist. In dieser Serie wurde die Sage mit vielen magischen und heidnischen Untertönen umgesetzt und im Gegensatz zu den großen Kinofilmen wurden hier auch recht originalgetreu das mittelalterliche Leben und die Bräuche der damaligen Zeit nachgebildet. Im Bereich der Computerspiele hat es bisher überraschenderweise kaum Umsetzungen der Sage gegeben. Lediglich zwei Spiele zum Film

mit Kevin Costner, ein eher mittelmäßiges Strategiespiel aus dem Jahr 2001 und „Conquest of Longbow“, dieses Adventure.

Authentische Umsetzung Sierras

Die Geschichte wurde von Christy Marx, die auch für den Vorgänger „Conquest of Camelot“ verantwortlich zeichnete, sehr schön an das Medium Computerspiel angepasst. Auch hier stehen die Befreiung König Löwenherz', der Konflikt zwischen Robin Hood und dem Sheriff von Nottingham sowie die Liebesgeschichte zwischen Robin und Lady Marian im Mittelpunkt. Interessanterweise wird Marian in diesem Spiel als Waldprieesterin eingeführt. Sie ist also verantwortlich für den Zusammenhalt der Natur und übernimmt damit eine ähnliche Rolle wie zuvor Herne, der Jäger in Carpenters TV-Serie. Ansonsten hält sich das Spiel sehr an die bekannte Legende und verzichtet auf Charaktere wie den Sarazenen Nasir oder Guy of Gisborne, den etwas ungestümen Handlanger des Sheriffs.

Im Spiel ist es nun eure Aufgabe, in die Rolle Robins zu schlüpfen, genügend Lösegeld für die Freilassung Richard Löwenherz' zusammenzubekommen, dabei den Fallen des Sheriffs zu entgehen und ganz nebenbei auch noch das Herz der schönen Marian zu gewinnen. Ihr bewegt euch in einfacher „Point and Click“-Manier durch Sherwood, löst Rätsel und schreitet somit im Spiel, das in dreizehn Abschnitte unterteilt ist, voran. Also alles wie gewöhnlich.

Natürlich heißt es bei einem Adventure aus dem Hause Sierra immer „speichern, speichern und nochmal speichern“. So ein Leben als Geächteter



Die Gefangennahme von Richard Löwenherz

hat nämlich so seine Tücken, und Robin kann schneller das Zeitliche segnen, als ihm lieb ist. Aber keine Bange, ganz so hanebüchene und entmutigende Sterbensformen wie man sie zum Beispiel aus der „Kings Quest“-Reihe kennt, gibt es hier nicht. Zumeist wird man vorher gewarnt, wenn es brenzlig wird. Im Rätseldesign haben sich die Entwickler alle Mühe gegeben, um Abwechslung ins Spiel zu bringen. So heißt es einmal, eine Partie Mühle zu gewinnen, oder auch den alten Handcode der Druiden, den man später im Spiel von Marian beigebracht bekommt, zu meistern. Diese Fähigkeit ist z. B. wichtig, um mit der alten Eiche, Diur, zu kommunizieren und seine Rätsel zu lösen.

Interessant sind auch jedes Mal die Überfälle auf der Waitlingstraße, die quer durch Sherwood Forest führt, um etwa verschiedene Verkleidungen zu

bekommen, die man dafür braucht, sich in Nottingham unerkannt zu bewegen. Nicht immer ist es dabei ratsam, mit Pfeil und Bogen zu hantieren, manchmal ist es besser, einfach diplomatisch und ehrenvoll zu sein. In vielen Rätseln bietet das Spiel mehrere Lösungsansätze, welche die Handlung unterschiedlich fortführen und das Ende des Spiels zum Teil sehr stark beeinflussen können. Leider ist Conquest of Longbow an sich sehr linear gestaltet und das Ganze spielt sich meist in Sherwood Forest oder eben in Nottingham ab. Zwar braucht die Geschichte nicht unbedingt mehr Schauplätze, aber ein wenig Abwechslung hätte sicher gut getan.

Atmosphärisches Vergnügen

Wie immer noch ein kurzes Wort zur Technik. Die Grafik finde ich sehr gefällig. Zwar hätte man die Figuren



Robins Gefolgsleute stehen mit Rat und Tat zur Seite.

ein wenig detaillierter gestalten können, doch die Hintergrundgrafiken sind wirklich schön. Die Grafik sowie die tolle Untermalung mit mittelalterlicher Musik lassen die Wertung in puncto „Atmosphäre“ also in die Höhe schnellen. Trotzdem muss man sagen, dass sich hinter der schönen Fassade ein Spiel verbirgt, welches bei einigen Rätseln sehr, sehr viel Geduld erfordert. Nicht immer ist klar, was man als nächstes machen muss, und nicht immer ist ersichtlich, dass

zumindest unter den Unmengen an Sierra-Adventures. Bildschirmfüllende Textwüsten wie in anderen Spielen aus demselben Hause findet man vergebens und die Motivation bleibt bis auf wenige Ausnahmen immer recht hoch. In Verbindung mit der Tatsache, dass viele Rätsel auf verschiedene Weise gelöst werden können, und dass bestimmte Handlungen nachhaltige Folgen mit sich ziehen, bleibt das Adventure auch für mehrmaliges Spielen interessant.



man die Hinweise auf einige Rätsel bereits im Inventar hat. Ansonsten ist „Legend of Robin Hood“ eines meiner persönlichen Lieblingsspiele –

Fragen, Wünsche und Kritik zur Adventure-Schatzkiste: Anchantia@web.de



Oben: Robin und Marian in stiller Zweisamkeit;
unten: Natürlich dürfen Pfeil und Bogen nicht fehlen.



Retro Treasures

Simon Quernhorst

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

Amiga Joyboard (Atari VCS)

Das Balance Board für Nintendos Wii ist momentan sehr beliebt, doch bereits 1983 veröffentlichte eine später sehr bekannte Firma mit dem Joyboard ein ähnliches Zubehör. Bevor Amiga eigene Computer produzierte, war diese Firma als Joystickhersteller und Entwickler von Spielen für das Atari VCS tätig. Amiga wurde 1982 von dem ehemaligen Atari-Angestellten und Mitentwickler des VCS Jay Miner unter dem Namen HiToro gegründet und etwas später umbenannt. Angemerkt sei hier die Parallele zum

se eine Griffmulde enthält, war ebenfalls Amiga. Fertig entwickelt, aber nicht mehr von Amiga verkauft wurden das vier Kilobyte große Spiel „Off your Rocker“ und das 8 Kilobyte große „Surf's Up“. „Off your Rocker“ ist eine Version von Senso (siehe Lotek64 #29), in dem vorgegebene Sequenzen von Symbolen und Sounds wiederholt werden müssen. Witzigerweise steht auch die vorgegebene Figur auf dem Bildschirm auf einem Joyboard. Von diesem Spiel erschienen einige Exemplare mit handge-



Das Joyboard

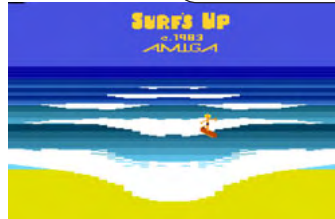
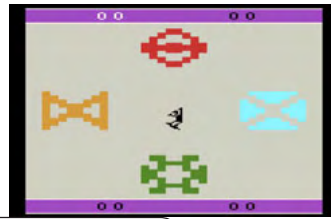
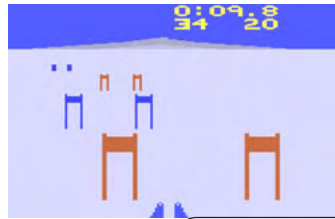
ehemaligen Atari-Mitarbeiter Steve Jobs und seiner Firma Apple. Mit dem Ski-Abfahrtspiel „Mogul Maniac“ ist für das Joyboard offiziell nur ein einziges Spiel erschienen. Entwickler des vier Kilobyte großen Titels, dessen spezielles Modulgehäu-

schriebenen Modulaufklebern der Firma Pleasant Valley Video. Das Surfspiel „Surf's Up“ existiert lediglich als Prototyp. Daneben gab es mit der Speichererweiterung „Power Module“ und einer 3D-Brille auch weitere Hardwarepläne bei Amiga.

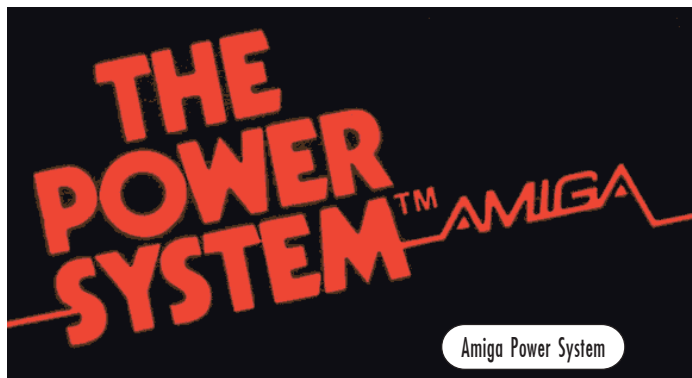
Als Joystickhersteller veröffentlichte Amiga seine Produkte unter dem Markennamen „The Power System“, so auch das Joyboard. Das Joyboard enthält digitale Kontakte für die vier Richtungen eines Joysticks, jede Bewegung in die entsprechende Richtung wird genau wie die Bewegung eines Joysticks interpretiert. Aus diesem Grund können die drei Joyboard-Spiele auch mit einem normalen Joystick kontrolliert werden und lassen sich somit auch in einem Emulator spielen. Andersherum kann man natürlich auch jedes beliebige Spiel mit dem Joyboard ausprobieren. Analoge Signale, d.h. wie weit sich der Spieler in eine Richtung lehnt, können durch das Joyboard nicht erkannt werden. Damit auch ein Joystickknopf in den Spielen verfügbar wird, kann ein beliebiger Joystick in einen Port am Joyboard angeschlossen werden, dessen Feuerknopfsignal wird so durch das Joyboard durchgeschleift.

Der Guru meditiert

Auf den späteren Amiga-Computern erscheint ab und zu eine Fehlermeldung namens „Guru Meditation Error“. Gerüchteweise basiert dieser Ausdruck darauf, dass die Entwickler des Amiga-Computers durch auftretende Probleme so frustriert und aufgeregt waren, dass man zunächst im Schneidersitz auf dem Joyboard Platz nehmen und sich durch komplettes Stillsitzen (wie bei Yoga) entspannen



Vier Screenshots von Mogul Maniac (li. oben), Off your Rocker (re. oben) und Surf's Up (unten)



sollte. Jegliche Bewegung führte zum „Guru Meditation Error“, da das Stillsitzen durch die Kontakte des Joyboards unterbrochen wurde. Ob das Joyboard dazu jedoch an das Atari VCS

oder einen Amiga-Computer angeschlossen werden musste ist mir, genau wie die damals verwendete Guru-Software, nicht bekannt. Durch den Standard-Joystick-Anschluss D-Sub 9 bieten sich jedoch viele Möglichkeiten für zukünftige Yoga-Simulatoren auf diesen und anderen Retro-Systemen. ;-)



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: Wolfenstein 3D (Jaguar).



Mogul Maniac



Die berühmte Amiga-Fehlermeldung

Porto bezahlen nicht vergessen

An
Lotek64
Waltendörfer Hauptstr. 78
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer
Lotek64

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

Mein Name: _____
Meine Adresse: _____
E-Mail: _____



von
Steffen
Große
Coosmann

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

U
S
I
T

Aktuelle Releases

Comptroller — dto.

(Chip) Comptroller veröffentlicht mit seinem RPM2010-Album auch sein Debüt. Zwischen schnellen und wütenden Chipbeats kommen dabei auch immer nette kleine Melodien zum Vorschein.



Download: comptroller.bandcamp.com

German Tiefbit Connection German Tiefbit Showcase Vol. 1

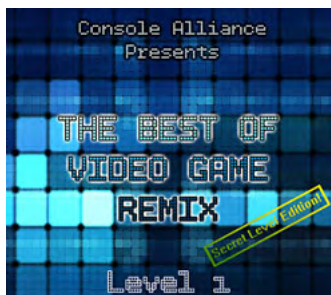
(Chip/Elektro) Endlich ist er da. Der erste rein deutsche Chip-Sampler. Mit Tunes von unter anderem Motone, Mini Roc, Tom Woxom und Stern.Fucking.Zeit bietet dieser Release so ziemlich alle derzeit angesagten deutschen Chipkünstler. Volume 2 ist im Übrigen in Arbeit und ich werde (hoffentlich) auch auf ihm vertreten sein.

Download: www.myspace.com/tiefbit

V. A. Best of Videogame Remix — Level 1

(VGM/Elektro) Und wieder eine Videospiel-Remix-Compilation. Diese geht allerdings weniger in die Chipmusik-Ecke, sondern widmet sich eher elektronischen Klängen. Das

Besondere: musste man bisher der Console Alliance Community beitreten, um Zugriff auf eine fünf Tracks längere Version der Compilation zu haben, ist diese jetzt für alle verfügbar.



Download: tinyurl.com/vgmremixlevel1

Goto80 Open Funk Sores

(Online Musicdisk) Goto80s MOD-Sammlung hatte ich zwar schon vor einiger Zeit hier vorgestellt, doch jetzt ist das Album mit genialen Visuals von Raquel Meyers auch online verfügbar. Die Animationen stammen dabei aus zahlreichen alten 8-Bit-Spielen und sind herrlich verglitcht. Die Musicdisk gibt es auch für Sony's PSP.



Download: enoughrecords.scene.org/goto80_openfunksores/

Amiga Protracker Samples

Motone sei Dank sind die berühmten Protracker-ST-XX-Sampled disks jetzt auch im WAV-Format erhältlich. Zwar lagen sie bei Release bereits im RAW-Format vor, mit dem die meisten gängigen Tracker klarkommen, allerdings gibt es Tracker, die dieses Format nicht korrekt unterstützen. Darunter MadTracker 2, den ich nutze. Wer dennoch gerne das RAW-Format nutzen möchte, kann die einzelnen Sampledisks entweder einzeln von der deutschen Protracker-Seite laden oder die gesamte Sammlung in einem einzigen ZIP-File nehmen.

Infos, Download: www.protracker.de
RAW: <http://tinyurl.com/STXXRAW>
WAV: <http://tinyurl.com/STXXWAV>

Ansonsten

Test Subject

Bit Rat

tinyurl.com/testsubject-bitrat

Glomag

Roland & The Lamprey

tinyurl.com/testsubject-bitrat

Mr. Spastic

Fault

tinyurl.com/spastic-fault

Brad Smith Moon8

(Remake) Gegen die Vorlage dieses Albums hege ich eine große Abneigung. The Dark Side of the Moon markiert für viele Fans der ursprünglichen Pink-Floyd-Formation rund um Syd Barrett, der dieses Album in gewisser Weise inspirierte, die endgültige Abkehr von jenem Sound, der Pink Floyd einmal zur unverwechselbaren und stilbildenden Band machte. Das Album aus dem Jahr 1973 stellte zum Zeitpunkt seines Erscheinens dank des Inputs von Alan Parsons zwar einen neuen Höhepunkt der Studiotechnik dar, die aufwändige Soundtüttelei mit ihren Synthie-Einlagen („On the Run“) und analogen Tonbandmontagen („Money“) steht aber in einem erstaunlichen Missverhältnis zur Einfallslosigkeit der Songs, die manchmal in

schmerzhaften Kitsch abgleiten. Bei „The Wall“ wurde dieses Prinzip sechs Jahre später auf die Spitze getrieben.

Nichtsdestotrotz ist The Dark Side of the Moon ein einflussreiches Bestseller-Album, das sich gut 15 Jahre durchgehend in den Billboard-Charts hielt — ein einsamer Rekord. Auch in die Plattensammlung der Eltern des heute 27-jährige Brad Smith hatte die LP ihren Weg gefunden, um vom jungen Chiptune-Tüftler neu entdeckt, mittels Famitracker zu einem Remake im NES-Klanguniversum verarbeitet und unter dem Titel Moon8 auf die Welt losgelassen zu werden. Wer das nur für einen musikalischen Scherz hält, irrt. Mit Moon8 tut Brad Smith Pink Floyd einen großen Gefallen, indem er die Stärken des Albums offenlegt und mit seiner klanglich zwangsläufig äußerst minimalistischen Auslegung der Kompositionen zu einer Entmystifizierung dieses überhöhten Werks beiträgt. Hier wird auf unerwartete Weise hörbar, wie The Dark Side of the Moon klingen könnte, wäre es nicht so hoffnungslos überproduziert und verkitscht worden. Moon8 ist die bessere Version des Albums, dessen Qualitäten endlich auf würdige Art hörbar werden.

Georg Fuchs

Download: rainwarrior.thenoos.net/music/moon8.html

Cybiont Angels & Demons

Den neuseeländischen Künstler Cybiont haben wir hier bereits vorgestellt. Sein erstes Album, A Trilogy Of Random Thoughts And Considerations, erschien vor weniger als einem Jahr. Es wies einige Merkmale auf, die eine



Vorstellung in Lotek64 rechtfertigten. Nur etwas mehr als sechs Monate nach dem Debüt liegt bereits das Nachfolgewerk, Angels & Demons, vor, das sich musikalisch deutlich von seinem Vorgänger unterscheidet. Beide Werke zeugen von einem großen handwerklichen Talent Cybionts, der seine üppig instrumentierten Songs meistens alleine einspielt, sparsam werden Gastmusiker und Samples eingesetzt.

Das Songwriting bleibt die Cybionts Stärke, sein Gefühl dafür, wie ein Stück stimmungs-

voll in Szene gesetzt werden kann, hat sich gegenüber dem ersten Album noch deutlich weiterentwickelt, was er auf diesem Album 16 Mal unter Beweis stellt. Dass Angels & Demons nun eigentlich nicht mehr wirklich in den Raster der LoteK64-Plattenkritik passt, will ich nicht abstreiten. Wem nach nach unseren Chiptune-Tipps nach einem Genrewechsel zumute ist, sei das Album von Cybiont vom anderen Ende der Welt ans Herz gelegt.

Georg Fuchs

Download (12 USD): <http://cybiont.bandcamp.com/album/angels-demons>

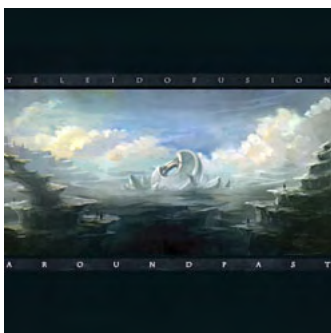
Teleidofusion

Neues Netlabel
verzaubert Retrofans



Das Netlabel Teleidofusion ist eine Zusammenarbeit zwischen diversen russischen Musikern aus der Demoszene. Roman „Megus“ Petrov, Dmitry „C-jeff“ Zhemkov, Chris J. Hampton und Alexander „Manwe“ Matchgovsky haben mit diesem Release allen Musikfreunden wirklich etwas Besonderes vorgestellt. Gitarrensounds, der Klang von Synthesizern und uralte 8-Bit-Sounds werden in einem Topf verrührt und so den Musikfans präsentiert. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Nicht nur die Fans von Retrocomputern dürften begeistert sein. Abgerundet wird das Werk durch das Titelbild des Grafikers Sergey „RayNoa“ Kostik. Auf der Website des Netlabels kann man sich die Songs zunächst probeweise anhören. Wem der Sound gefällt, kann das gesamte Album als Archiv kostenfrei herunterladen. Die Tracks liegen wahlweise als MP3s, als ALAC- oder FLAC-Dateien mit 256KB/s vor. Anspiektips: Fat Cat Wants Tasty Fish und Soft Illusion.

Lars „Ghandy“ Sobiraj
Quelle: Bitfellas.org



BS ZELDA

Die Geschichte von BS Zelda beginnt 1995, als Nintendo ein Zusatzgerät zum Nintendo SNES herausbringt. Das Gerät heißt Satellaview oder auch BS-X (BS steht hier für *broadcasting satellite*) und wurde unter das SNES montiert. Mit diesem Gerät war es möglich, Spiele über den Satelliten-sender „St. GIGA“ zu empfangen und sie auf ein acht MBit fassendes Zusatzmodul zu speichern.

— von Steffen Große Coosmann —

Ursprünglich war geplant, die Spiele direkt auf dem BS-X zu abzulegen. Dummerweise war der interne Speicher aber so klein, dass normale SNES-Games darauf keinen Platz hatten. Die Spiele wurden nur zwischen 13:00 Uhr und 19:00 Uhr ausgestrahlt, ansonsten lief das normale Fernsehprogramm. Das grafische Interface bestand aus der Darstellung einer virtuellen Stadt, in der man sich mit seinem Avatar, den man sich aus einem männlichen und einem weiblichen Charakter auswählte, bewegen konnte. Das Angebot in dieser Stadt, die ein wenig so aussah wie das Städtchen Onett aus „Earthbound“, war dem der heutigen Wii-Channels sehr ähnlich. Es gab Nachrichten, Cheats und Tipps zu Spielen sowie einen Multiplayer-Bereich, der jedoch nie in Betrieb genommen wurde. Wegen des Misserfolgs des BS-X kam das dafür geplante SNES-Modem nie auf den Markt und der hierfür vorgesehene Schacht im BS-X blieb ungenutzt. In einem der Gebäude bekam man dann Zugang zum aktuell ausgestrahlten Spiel. Über den Satelliten wurden außerdem Live-Erzählerstimmen zugeschaltet, die passend zu den zeitgesteuerten Events in das Spiel einge-griffen und schauspielerisch die Texte im Spiel vorlasen und weitere Informationen in der Startphase des Spiels gaben. Auch die Ladezeiten, die teilweise sehr lang ausfielen, wurden mit Moderationen und witzigen kleinen Animationen überbrückt. Einen guten Einblick in die Funktionsweise des BS-X gibt es in dem am Ende des Artikels verlinkten Youtube-Video und in der grafischen Darstellung. Das BS-X war leider kein großer Erfolg und wurde auch nicht — wie so oft — außerhalb Japans auf die Märkte gebracht. Ein Grund für den Miss-

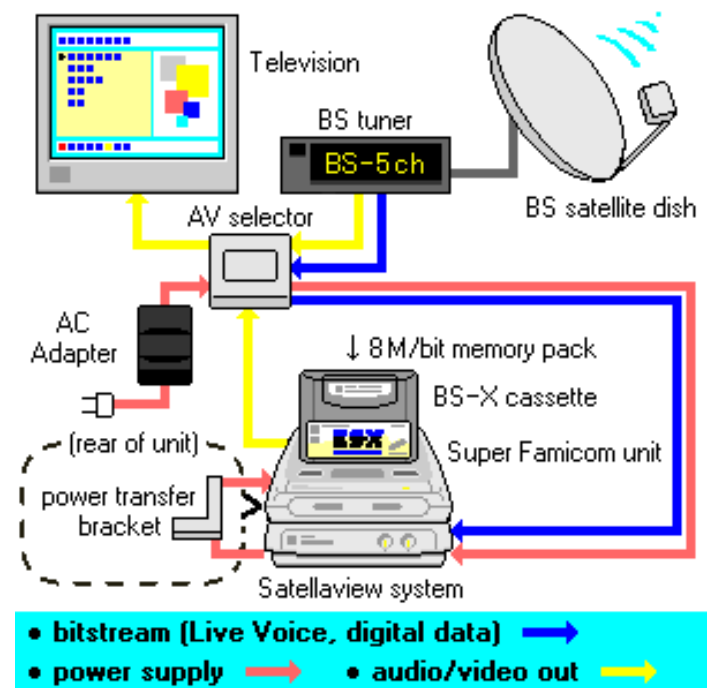


wählt, denn am Nachmittag waren die meisten Japaner bei der Arbeit und konnten gar nicht spielen.

Die BS-Zelda-Spiele

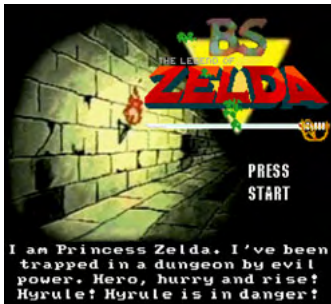
Die ersten beiden ausgestrahlten Zelda-Titel entsprachen im Großen und Ganzen der ersten NES-Episode „The Legend of Zelda“. Sie boten demgegenüber allerdings eine deutlich aufgehübschtere Grafik und die Möglichkeit, mit seinem BS-X-Avatar durch Hyrule zu streifen. Die Overworld-Map war kleiner als die des Originals, anstelle von 8x16-Bildschirmen gab es nur 8x8-Bildschirme. Es wurden zwei verschiedene Versionen ausgestrahlt. Das Besondere war, dass während der Spielzeit und meist im Zehnminutentakt bestimmte Events ausgelöst wurden. Das Bild fror ein und ein Sprecher gab neue Informationen oder Hinweise. Diese Events führten Veränderungen

erfolg mag das magere Softwareangebot gewesen sein, denn nur Nintendo, Squaresoft und Enix entwickelten Spiele dafür, darunter Ableger von „Dragon Quest“, verschiedene „Super Mario Bros.“-Titel sowie Gameplay-Ausschnitte aus „Chrono Trigger“. Viele Entwickler, die eine Zusammenarbeit zugesagt hatten, trauten sich schlussendlich doch nicht an das Projekt heran. Auch waren die Sendezeiten sehr problematisch ge-



der Oberwelt hervor, veränderten das Angebot bei den Händlern oder gaben dem Spieler kurzfristig spezielle Fähigkeiten. Unterhalb der Herzleiste war jetzt eine Uhr angebracht, die die aktuelle Uhrzeit anzeigte. Bereits nach einer knappen Stunde war die aktuelle Mission zu Ende, egal ob man sie erfüllt hatte oder nicht.

Der dritte ausgestrahlte Teil „BS Zelda no Denetsu: Kodai no Sekiban“ (BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets) entsprach grafisch der SNES-Episode „A Link to the Past“. Allerdings ging es hier nicht um die Rettung der Weisen und das Finden der Kristalle, sondern um – der Titel deutet es an – acht Steintafeln. Ebenso waren nicht alle Areale Hyrules sofort erreichbar. Anfänglich war ein großer Teil der Overworld-Map durch Wolken verhangen. Im Laufe der vier Wochen lichten sich die Wolken nach und nach und ein neuer Teil war zugänglich.



BS Zelda heute

Natürlich gibt es das Satellaview längst nicht mehr im regulären Handel, und selbst wenn man noch eines auftreiben kann, es werden keine Inhalte mehr dafür ausgestrahlt. Der Support wurde im Februar 2007 mit vielen anderen Services für alte Nintendo-Konsolen eingestellt. Glücklicherweise gibt es eine vitale BS-Zelda-Fangemeinde, die es inzwischen möglich gemacht hat, die Spiele auf dem Emulator zu spielen. Ende der 1990er Jahre tauchten stark verkrüppelte Dumps einzelner Wochen im Internet auf. Bei „Ancient Stone Tablets“ beispielsweise fehlten die komplette Musik (die ja auch über den Satelliten übertragen wurde) und sämtliche Innenräume.



Digital Dark Age

Am Satellaview kann man bereits feststellen, was mit Systemen und darauf gespeicherten Daten passiert, die von ihren Herstellern aufgegeben werden. Niemand ist mehr in der Lage, diese Daten zu lesen oder zu verwenden. Kann auf ein System nicht mehr zugegriffen werden, gehen die auf ihm oder auf den zugehörigen Medien gespeicherten Daten verloren. Es ist sogar schon vorgekommen, dass Computersysteme nicht mehr zugänglich waren, weil einfach niemand mehr am Leben war, der die dazugehörige Programmiersprache beherrschte. Auch haben aktuelle Medien wie CDs, DVDs oder Floppy-Disks eine verhältnismäßig kurze Lebensdauer und es muss nach alternativen Archivierungsmethoden gesucht werden. So tragen auch Projekte wie das BS-Zelda-Projekt dazu bei, Daten und Informationen durch Restauration weiter verfügbar zu machen und zu erhalten. Mehr Informationen zu diesem Thema findet ihr auf der Seite des Vereins zum Erhalt klassischer Computer e. V. (<http://www.classic-computing.de>) und in der englischsprachigen Wikipedia (<http://en.wikipedia.org/wiki/digitaldarkage/>).

Dank einiger findiger Hacker ist es in fast zehnjähriger Kleinstarbeit gelungen, beide Spiele soweit zu restaurieren, dass BS Zelda genau so spielbar ist, wie zu Satellaview-Zeiten. Dazu wurden die Videos, die Mitte der 1990er Jahre noch auf Videorekorder aufgenommen wurden und in den letzten Jahren nach und nach ins Internet gelangten, genauestens analysiert, die vorhandenen Daten der ROMs akribisch unter die Lupe genommen und alles in Teamarbeit zusammengefügt. In den letzten Monaten wurde sogar begonnen, eine



deutsche Übersetzung von „Ancient Stone Tablets“ zu erstellen. Auch ist es inzwischen möglich, die gepatchten ROMs auf eine SNES-Flash-Cartidge zu übertragen und die Spiele auf originaler Hardware zu zocken. Sämtliche Patches und deren Wirkung hier aufzuzählen würde aber den Rahmen dieses Artikels sprengen. Am besten macht ihr euch selbst ein Bild vom großen Angebot der BS-Zelda-Homepage. Dort werden alle benötigten Ressourcen zum Patchen bereitgestellt und die Dokumentationen gleich mitgeliefert. Die Seite ist sehr einfach gehalten und sieht weder gut aus noch ist sie in irgendeiner Art funktional. Dennoch finden sich dort zentral alle wichtige Informationen und Links zum The-

ma BS Zelda. Auch wenn das Ganze hart an der Grenze zur Illegalität kratzt, sollte man die Energie bedenken, die die Community hineinsteckt hat, um dieses Spiel zu erhalten. Mehr zu diesem Thema findet ihr auch im Kasten „Digital Dark Age“.



Nintendo, der Innovator

BS Zelda sowie alle anderen Titel, die auf dieser Konsole spielbar waren, sind ein weiterer Beweis für die Innovationsfreude Nintendos. Lange bevor irgendjemand vom Internet als Spielplattform sprach, wagte sich Nintendo an eine Art „Online“-Angebot. Bereits in den 80er Jahren versuchte sich Nintendo an einem Modem für das NES, dem allerdings ein ähnlich geringer Erfolg beschieden war. Dennoch hatte Nintendo bis zur Wii und dem DSi kein wirklich funktionierendes Angebot von online abrufbaren und spielbaren Spielen. Ein ähnliches Zusatzgerät für das N64, das 64DD, und der Internet-Adapter für den Gamecube flopten und nur letzterer wurde überhaupt außerhalb Japans auf den Markt gebracht. Und auch heute ist Nintendos Angebot von online spielbaren Titeln eher dürrig. Dass es aber funktioniert, stellt die aktuelle Generation der Pokémon-Spiele auf

dem DS eindrucksvoll unter Beweis. Dennoch werden auch derzeit Online-Inhalte schnell wieder vom Netz genommen. Das Angebot, Videos von Online-Matches aus „Super Smash Bros.: Brawl“ abzurufen, wurde Mitte des Jahres 2009 wieder eingestellt. Auch die Lösung der Online-Verbindung über die Friend-Codes ist eher suboptimal. Allerdings muss man Nintendo die Risikobereitschaft hoch anrechnen, die die Firma Mitte der 1990er Jahre mit dem BS-X gezeigt hat. Mit den Partnern Squaresoft und Enix hatte Nintendo zwei starke Entwickler und Publisher an seiner Seite, die beide das Potenzial des Satellaviews voll hätten ausnutzen können. Wahrscheinlich waren damalige Videospieler einfach noch nicht bereit für das unkonventionelle System.



>> Weblinks

BS-Zelda-Homepage: <http://bszelda.zeldalegends.net>

Videos: BS The Legend of Zelda:

www.tinyurl.com/bszelda1

www.tinyurl.com/bszelda2

www.tinyurl.com/bszelda3

www.tinyurl.com/bszelda4

www.tinyurl.com/bszelda5

Interface des Satellaview

www.tinyurl.com/satella1

Moderationen von ST. GIGA

www.tinyurl.com/satella2

Werbung für das Satellaview

www.tinyurl.com/satella3

Auf Wiedersehen, bis morgen

www.tinyurl.com/satella4

Breakpoint 2010

Like there's no tomorrow



Dieses Jahr gab es zu Ostern in Bingen wieder statt bunt gefärbter Eier über 1.000 bunte Monitore zu sehen, von den Horden an technikbegeisterten Menschen aus ganz Europa, die es an den schönen Rhein zog, ganz abgesehen. Auf diesem Demoszene-Event ging es nicht weniger farbenfroh zu als auf den österreichischen Frühstückstischen der Nation. Nur war es halt sehr viel kreativer und insgesamt vor allem lauter.

– von Lars „Ghandy“ Sobiraj –

Unter dem Motto „Like there's no tomorrow“ trafen sich die Szener aller Herren Länder zum letzten Mal zu einer Breakpoint-Party. Die Crew rund um Main-Organizer Scamp möchte nach sieben Jahren Partystress zu Ostern ihre wohlverdiente Ruhe haben. Auch dürfte es im Zuge der Finanzkrise schwieriger geworden sein, genügend Sponsoren für ein solches Event zu finden. Die bis zu 50.000 Euro Unkosten wollen jedes Jahr aufs Neue vorfinanziert werden. Erste Gerüchte machten die Runde, nächstes Jahr würde es unter anderem Namen eine Fortsetzung in Süddeutschland geben. Man darf also gespannt sein...

So oder so ähnlich fing auch damals in Bingen alles an, nachdem 2002 die Organisatoren der Mekka & Symposium ihren Ausstand feierten. Die Ursprünge gehen sogar auf den Anfang der 90er Jahre zurück. Begonnen hatte alles mit Gandalfs Mailboxtreffen, die er Black Box Symposium taufte. Im Jahr 1993 veranstalteten die Demogruppen Complex, Sanity, Supplex und White Status ihre 680xx-Convention. Damals ahnte noch niemand, was daraus alles entstehen könnte. 1997 stellten die Organisatoren der reinen Amigaparty Symposium fest, dass unweit der eigenen Veranstaltung ein PC-Event mit Namen Mekka stattfand. Man schloss sich kurz, bündelte die Kräfte und führte von 1998 bis zum Jahr 2002 das Event gemeinsam durch.

Von Beginn an waren dort alle Arten von Gamern verpönt. Wer lediglich spielt oder sich Videos anschauen will, sollte dies bitteschön zu Hause tun. Andere Veranstalter wie die der Assembly, The Gathering, The Party & Co. holten sich die Teilnehmer von E-Sport-Events ins Haus, bei der 680xx-Convention, der Mekka & Symposium

und auch der Breakpoint sollte es von Beginn an nur um die Demoszene gehen. Lieber verzichtete man auf mehrere Tausend zahlende Besucher, die aber mit der Szene an sich nichts zu tun hatten. Dies war eine gute Entscheidung, wie sich im Laufe der Zeit herausstellen sollte.

Die Wettbewerbe

In Bingen wurden über Ostern erneut Wettbewerbe in den verschiedensten Kategorien durchgeführt. In der Kategorie Console/Real Wild traten zum Beispiel diverse außergewöhnliche Plattformen gegeneinander an. So ein LED-Cube, ein mit PegasOS betriebener Amiga, verschiedene Smartphones, Mikrocontroller, erweiterte C64er und andere bizarre Geräte. Ansonsten wurden die üblichen 96k-Game-, PC-, Amiga- und C64-Compos durchgeführt. Die Beteiligung war überdurchschnittlich gut. Jeder wollte auf dieser letzten Breakpoint mit seiner Produktion vertreten sein. So wurden auch viele Ehemalige in Bingen begrüßt, die bis auf den Besuch von Partys keine Zeit mehr für irgendwelche Szeneaktivitäten haben. Wer als Jugendlicher seine Freizeit mit Computern verbrachte, der hat heutzutage beruflich ebenfalls direkt oder indirekt mit Computern zu tun. Nicht wenige betreuen inzwischen Netzwerke, sind für die IT-Sicherheit in Unternehmen zuständig oder arbeiten in Firmen als Berater. Die meisten allerdings verdienen ihr Geld als Programmierer, Musiker oder Grafiker in einer der unzähligen Spieleschmieden der Welt. Sie konnten die Kreativität der Demoszene 1:1 in die Welt der Games übertragen.

Wer auch immer über Ostern anwesend war, konnte sehen, dass es mit dem vielbeschworenen Tod der Demoszene nicht weit her sein kann. Die Szene lebt und wird sich auch im nächsten Jahr wieder versammeln.

Alle Releases können von hier [1] heruntergeladen werden. Von den meisten Produktionen sind mittlerweile auch Videos in HD-Qualität verfügbar. Wer hier [2] auf

Pouet.net nachschaut, wird schnell einen guten Überblick über die abgelieferte Qualität gewinnen können. Hier ist auch eine kurze Beschreibung der Highlights dieses Jahres [3]. Für die Breakpoint gibt es zwar keine nächste Ausgabe, aber obwohl das Durchschnittsalter der Szener immer mehr ansteigt und dieses Jahr einige schon ihre Kleinkinder mitbrachten, wird es mit der Demoszene weitergehen. In einem Podcast gibt es noch ein paar O-Töne auf die Ohren [4].

- [1] <http://breakpoint.untergrund.net/download.php?dir=2010/>
- [2] <http://pouet.net/party.php?which=450&when=2010>
- [3] http://www.bittfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1729
- [4] <http://z-pod.de/archives/339-Die-Breakpoint-2010-Die-Demoszene-praesentiert-ihre-digitale-Kunst.html>

C64-Releases

Bei der Breakpoint gab es einige interessante Releases für den C64:

Spike (Konvertierung eines Vectrex-Games):

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=90345>

Drei Spiele aus der Pre-Simulmondo-Zeit (italienischer Spielehersteller; ich habe immer gerne Simulgolf gespielt):

http://ready64.it/giochi/scheda_gioco/id/3036/fuga-da-kreon-3

http://ready64.it/giochi/scheda_gioco/id/3035/ruba-e-fuggi

http://ready64.it/giochi/scheda_gioco/id/3034/tortuga-race

Zwei äußerst interessante Demos für den C64 sollen nicht unerwähnt bleiben. Einmal eine „Rückkonvertierung“ von Zak McKracken:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=90364>

und eine Demo speziell für die 1541Ultimate+REU:

<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=90344>



for8ver 11, Trenčien, Slowakei



Von der for8ver dürften viele noch nichts gehört haben – dabei fand sie in diesem März bereits zum elften Mal statt. Bei der for8ver handelt es sich um eine ganz klassische 8-Bit-Wochendend-Party, zu der jeder seine eigene Hardware mitbringt, und auf der mit Demo-, Musik-, und Grafik-Compo die klassischen Wettkämpfe ausgetragen werden.

Die for8ver 11 stand unter dem Motto „2010 – An 8-Bit Odyssee“, und so tauchte natürlich HAL in etlichen Demos auf. Etwa 80 Gäste waren anwesend, die meisten aus der Slowakei, aus Tschechien, Polen und Ungarn. An Hardware waren hauptsächlich der C64, 8-Bit-Ataris und Speccys vertreten, aber natürlich gab es auch einige Exoten zu bestaunen, zum Beispiel einige Tesla PMD 85-2a! Ihren ganz eigenen Charme entfaltete die Party bereits am Freitag, bevor sie überhaupt losging, als nämlich von einer Minute auf die nächste die Party-Location ausfiel und die Organisatoren fieberhaft nach Alternativen suchen mussten. So verbrachten wir Teilnehmer den Freitagabend damit, uns untereinander zu begrüßen (oder bekannt zu machen) und vor einem Einkaufszentrum auf Nachrichten der Orgas zu warten. Letzten Endes konnten doch Räumlichkeiten organisiert werden, und so wurden Fahrgemeinschaften gebildet, um mit Sack und Pack ein Dorf weiter zu ziehen.



Die neuen Räume waren fast perfekt – ein großer Saal mit ausreichend Tischen und Stühlen sowie einer passenden Bühne, und die Sicherungen hielten. Einen separaten Schlafraum gab es nicht, was ich persönlich aber nicht schlimm fand, denn ich mag Pyjama-Partys. Aus Erleichterung darüber, ein Dach über dem Kopf zu haben, wurde Freitagabend denn auch bereits ordentlich „gefeiert“, weswegen ich Samstag in einem Ozean des Schnarchens erwachte. Am Samstag ging es dann richtig los. Während die einen noch letzten Schliff



an ihre Musik legten, andere schon spielten und wieder andere die exotische Hardware bewunderten, wurde eine Reihe von Präsentationen gezeigt – unter anderem über neue Hardware-

einem 8-Bit-Klapp-Würfel und einer musikalischen Hommage. Eine Real-Time-Compo gab es dieses Jahr leider nicht, dafür im Laufe des Abends aber ein sauschweres Quiz, einen Dichter-



Entwicklungen für die 8-Bit-Rechner und neu erschienene Spiele. Chaotisch wurde es dann wieder um die Mittagszeit. Der Supermarkt schloss unerwartet um 12:00 Uhr die Pforten und die einzige Pizzeria am Ort hatte eine Hochzeitsgesellschaft zu versorgen, versprach aber, am Nachmittag Pizza für alle Partygäste zu liefern. Dadurch verzögerte sich natürlich das Vorstellen der Compo-Ergebnisse, Fluch für die Hungrigen und Segen für die Künstler. Bei den Compos (Musik, Grafik, Demos, Intros jeweils auf C64, Atari und Spektrum) beeindruckte mich besonders die Atari-Musik, die teilweise durchaus SID-Standard erreichte. Darüber hinaus gab es noch die „Wild Compo“, in der alles erlaubt ist, dieses Mal mit zwei Beiträgen,



wettbewerb und dergleichen mehr. Im Anschluss wurde wieder gefeiert – alte und neue Freundschaften mussten mit Wodka begossen werden, schließlich war man auf dem Balkan unterwegs. Am Sonntag folgte dann die verkaterete Siegerehrung – leider mussten einige Teilnehmer früh aufbrechen und so waren wir zu diesem Zeitpunkt etwas dünn besetzt.



Die for8ver hat ihren ganz eigenen, liebenswert chaotischen Charme. Nächstes Jahr bin ich sicher wieder mit dabei.



>> mehr

for8ver 2011 in der CSDB: <http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1602>
Compo-Download: <http://forever.zeroteam.sk/download.htm>

Retro Rewind, Sheffield, UK

Die Retro Rewind fand am Wochenende des 10./11. April statt, und zwar in Sheffield in Yorkshire, Nord-England. Der Eintritt kostete 12 britische Pfund für das komplette Wochenende. Veranstaltungsort war die „Sheffield Hallam University Student Union“ (auch bekannt als „The Hub“), ein Veranstaltungszentrum nahe dem Hauptbahnhof, welches unter anderem mit einer Bar und einem Hot-Dog-Stand nichts an Komfort vermissen lässt.

Die Retro Rewind fand zum ersten Mal statt. Entstanden war die Idee im Online-Forum der britischen „Retro Gamer“. Organisator Shaun Scott und etliche Freiwillige sorgten dafür, dass „The Hub“ sich prächtig präsentierte, vollgestopft mit neuen, alten und antiken Computern und Konsolen. Sogar einige Original-Arcade-Maschinen waren vertreten. Das alles stand den insgesamt ca. 100 Besuchern zur vollen Verfügung. Vom Speccy bis zur Wii war praktisch alles zu sehen, darunter auch Nintendos VirtualBoy, auf dem ich circa drei Minuten Wario-Land spielte, Mattels Intellivision, ein Amstrad GX4000, ein Puzzle-Bobble-Automat und etliche LCD-Spiele. Es war also wirklich für jeden etwas dabei! Besonders gefreut habe ich mich über den Atari 800XL, so konnte ich am Sonntag etwas Basic schreiben, leider erschwert durch den Anschluss an einen Fernseher, der eindeutig älter und in wesentlich schlechterer Verfassung war als der Rechner selbst.

Der zweite Raum war ganz dem Kommerz gewidmet. Auf diversen Tischen konnte jeder feilbieten, was er gerne an Hardware oder Software loswerden wollte. Ich erstand eine DVD mit von Betamax geretteten alten TV-Werbungen für C64 und Co (toll!), einen Atari Flashback und Tickets für die Eurocon im September in Manchester. Außerdem gab es noch „Lucky Dip“-Tonnen (gefüllt mit kleinen Artikeln), in die man für ein symbolisches britisches Pfund greifen konnte und mit etwas Glück etwas Tolles hervorholte.

Auch an Veranstaltungen wurde einiges geboten, unter anderem ein Suchspiel (dessen Ausgang ich leider verpasst habe), eine Verlosung am Sonntag und natürlich verschiedene Wettkämpfe, die teilweise auf einer Leinwand im Hauptraum ausgetragen wurden.

Die Atmosphäre war komplett anders als auf der for8ver. War die for8ver eher eine Pyjama-Party mit einer ordentlichen Portion Coding, fühlte sich die Retro Rewind eher wie eine Mini-Convention an. Möglichkeiten, am Veranstaltungsort zu übernachten,

gab es nicht. Man musste also bei Freunden (falls vorhanden) oder im Hotel Unterschlupf suchen. Deswegen war es am Sonntag, nach dem (in England immer) zu erwartenden feucht-fröhlichen Samstagabend, auch wesentlich leerer. Viele mussten erst mal ordentlich ausschlafen und einige kamen auch gar nicht erst wieder, weil sie meinten, am ersten Tag schon alles gesehen zu haben.

Damit verpassten sie dann die Verlosung (ich war dabei, ging aber leider leer aus), das Finale der Street-Fighter-IV-Competition auf der großen Leinwand und eine Menge reduzierter Preise an den Verkaufsständen. Die Einnahmen aus Eintritt, Tombola und Lucky Dips (insgesamt etwa 1500 Pfund) wurden an ein Kinderkrankenhaus gespendet (<http://www.imagineappeal.com>).



Die Autorin: Marleen

Wenn ich nicht gerade Artikel schreibe (was meistens der Fall ist), dann arbeite ich im IT-Support oder widme mich einem meiner Hobbys. Ich interessiere mich einfach für viel mehr Dinge als bequem in einem Kopf Platz finden, und deshalb verbringe ich definitiv zuviel Zeit im Internet.

Von Berlin aus reise ich quer durch die Welt (na ja, hauptsächlich durch Europa), wo ich Freunde und Partys besuche, natürlich auch 8-Bit-Partys. Seit ich mit 11 Jahren den ausgemusterten Atari 800 XL meines Onkels „erbt“, bin ich mit Liebe und Leidenschaft dabei. In den Neunzigern hatte ich eine richtig schöne Sammlung alter Computer aufgebaut, musste mich dann aber leider von den meisten Stücken wieder trennen. (Von den Ataris natürlich nicht – die könnte ich niemals weggeben!) Weil ich seit einiger Zeit Provision bei Manuals und Box-Artwork aushelfe, wurde mir im März 2010 ein C64 spendiert. Wir sind gerade dabei, uns so richtig kennenzulernen...

In der Retro-Szene fühle ich mich wohl, weil viele wirklich nette und talentierte Menschen zusammenfinden und sich gemeinsam unter (aus heutiger Sicht) erschwerenden Bedingungen künstlerisch austoben können.

Ansonsten liebe ich Filme (gute) und Fernsehen (britisches), Musik (rockende), Sprachen (diverse) und T-Shirts (bedruckte). Letzteres Faible ist leider mit einem hohen Suchtfaktor verbunden und ich verbringe viel Zeit damit zu versuchen, diverse T-Shirts nicht zu kaufen (mit wenig Erfolg).



Lotek64 #34 PREVIEW

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

- Was uns durch den Kopf geht: Spielebücher, Außerirdische und deren Verfolger, Strategiespiele, Semi-Brettspiele, Lightgun-Spiele...
- Mit Nintendos im Westen so sträflich vernachlässigter Mother/Earthbound-Serie beschäftigt sich Andreas Dobersberger
- On the Road Again, Reloaded: bolzen, rasen und Gas geben mit dem nächsten Teil des unendlichen Racing-Specials

Änderungen sind sicher, Texte willkommen! -> lotek64@aon.at



Lotek64 #34 erscheint im Sommer 2010.

DIE 15 MIESESTEN C64-SPIELE

1. THE A-TEAM Courbois Software 1985
2. SUPER BOXING The Skull 1997
3. BIONIC GRANNY Mastertronic 1984
4. HARD DRIVIN' Domark 1989
5. INTERGALACTIC CAGE MATCH Mastertronic 1987
6. KNIGHT RIDER Ocean 1986
7. CHUCK NORRIS Xonox 1983
8. HIGHLANDER Ocean 1986
9. JUNGLE STORY Mastertronic 1984
10. LINE OF FIRE US Gold 1990
11. NINJA HAMSTER CRL 1987
12. IKARI WARRIORS (US) Data East US 1986
13. LEE ENFIELD Infogrames 1988
14. 911 TIGER SHARK Elite 1985
15. SUPER SOCCER Imagine 1987

DIE 15 MIESESTEN AMIGA-SPIELE

1. BARRAVENTO Hitek 1993
2. LUXOR Software Horizons 1988
3. KENNY DALGLISH SOCCER Impressions 1989
4. GRAFFITI MAN Rainbow Arts 1987
5. IRON TRACKERS Microids 1989
6. STREET GANG Rainbow Arts 1988
7. KICK OFF 96 Anco 1996
8. SURF NINJAS MicroValue 1994
9. DANGEROUS STREETS Flair Software 1993
10. GAZZA'S SUPER SOCCER Empire Software 1989
11. CHALLENGER Kingsoft 1987
12. WIZARDS CASTLE Kingsoft 1988
13. BOMB'X Mediagogo 1993
14. DAL'X Mediagogo 1994
15. WIZARD WARZ Go! 1987

Quelle: lemon64.com / lemonamiga.com, 27.4.2010.

Die Zahl in Klammern gibt die durchschnittliche Bewertung in Punkten an.

world in my ears #1

Kauan

Aava Tuulen Maa

Genre: Ambient/Dark Folk

Erscheinungsjahr: 2009

Land: Russland

Website: www.myspace.com/kauanmusic



— von Axel Meßinger —

Bisher waren an dieser Stelle diverse Musikcharts zu finden. Seelenlose Aufzählungen von Alben, die irgendwann irgendjemand als wichtig empfunden hat. Das fühlte sich für mich nicht richtig an, und so beschloss ich, die Lotek64-Redaktion dazu zu überreden, mir eine eigene kleine Musikecke zu gewähren. Das Ganze nenne ich „World In My Ears“, weil ich vor allem Bands und deren Alben vorstellen werde, die hierzulande wohl eher unbekannt sein dürften. In jeder Ausgabe werde ich euch nun ein ausgesuchtes Album mit Musik aus allen möglichen Bereichen ans Herz legen. Anfangen möchte ich mit ein paar russischen Künstlern, die sich voll und ganz finnischen Traditionen verschrieben haben: Kauan.

Würde man nicht wissen, woher das Projekt des Russen Anton Belov kommt, würde man eher vermuten, dass es sich hier um eine waschechte finnische Gruppe handelt. Nicht nur, dass der Bandname vom Debütalbum der finnischen Kulttruppe Tenhi entliehen ist, auch die Sprache der Songs ist Finnisch. Hinzu kommt eine ebenfalls ganz und gar finnische Eigenheit: absolute Naturverehrung. Und so verwundert es auch nicht, dass die dritte LP der Russen den waschechten Soundtrack eines ausgedehnten herbstlichen Waldspaziergangs darstellt.

Die Musik wird getragen von der Akustikgitarre, von vielen atmosphärischen Keyboard-Sounds und einer melancholisch gespielten Violine. Dabei bestechen Kauan durch die enorme Emotionalität und die damit einhergehende musikalische Abwechslung. Ob Sturm und Gewitter (überzeugend dargestellt von dezenten Einsätzen der E-Gitarre), friedvoller Sonnenschein oder die

dunklen, verwinkelten Pfade eines finnischen Waldes — in der Fantasie des Hörers entsteht ein wunderbares, ganzes Gemälde, wobei seine sämtlichen Facetten zu Tönen verarbeitet werden. Die Melodien darin sind recht verwinkelt und keinesfalls leicht zugänglich, zum kurzen Reinhören taugt das ganze Album daher nicht. Zum einen sind vier von fünf Songs länger als zehn Minuten und zum anderen erfordern die ganze Herangehensweise und der Aufbau der Songstrukturen die volle Konzentration des Zuhörers. Nur so erkennt er die kleinen eingewobenen Melodien, die sich an vielen Stellen hinter dem eher melancholisch wirkenden Gesamtbild verbergen. Dieser Eindruck wird durch die gekonnten Soundeffekte mit Donnergeräuschen oder stürmischem Wellenpeitschen eher noch verstärkt. Im krassen Gegensatz zur instrumentalen Musik steht dann die glasklare und sehr beeindruckende Stimme von Anton Berov, wobei er im ganzen Album vielleicht höchstens zehn Minuten lang singt. In weiten Teilen handelt es sich um ein rein akustisches Album.

Wer sich darauf einlassen kann, dass Kauan dem Zuhörer eine ganze Menge Konzentration abfordert, und wer allgemein ein Faible für melancholische Folkmusik hat, der kann über einen Import durchaus nachdenken. Ich habe es nicht bereut, und das Album wird mich noch einige Zeit auf meinen Streifzügen durch die Schöpfung Gaias begleiten.

1. Ommeltu Polku
2. Valveuni
3. Fohn
4. Sokear Sisar
5. Neulana Hetkessa